

STAR WARS **FORCE ET DESTINE**

**AIDES DE JEUX
COMPILATION !**

V2

Il y a longtemps dans une galaxie
lointaine, très lointaine...

ÉPISODE XXL LA COMPILATION DES AIDES DE JEUX

Ce document regroupe l'ensemble des aides de jeux, tableaux, etc. fait par FFG pour les gammes de jdr Star Wars (AC ou AcdE : aux confins de l'empire, ER ou EdIR : l'ère de la rébellion, FD ou F&D : force et destinée...) que j'avais au préalable regroupées dans divers documents thématiques individuels. Ce document les unis, tous !

Table des matières

Généralités et soins.....3

Types de dés.....	3
Symboles des dés.....	3
Référentiel des pages.....	3
Autres éléments clés.....	3
Récupération et soins.....	3
États préjudiciables.....	3

Combat.....4

Manœuvres.....	4
Actions.....	4
Utilisation des Avantages (a) et	
Triumphes (x) au combat.....	5

Utilisation des Menaces (t) et	
Désastres (y) au combat.....	5

Vaisseaux.....6

Caractéristiques des vaisseaux et	
véhicules.....	6
Liste de composants de vaisseaux.....	6
Manœuvres de vaisseau.....	6
Actions de vaisseau.....	7
Autres types d'actions (rappel).....	8
Utilisation des Avantages (a) et	
Triumphes (x) aux combats spatiaux.....	9
Utilisation des Avantages (t) et	
Triumphes (y) aux combats spatiaux.....	9
Astrogation : rappels des règles.....	10

Proposition de règles alternatives	
d'astrogation.....	10

Attributs des armes – Kit

& Mod.....11

Attributs des armes/armures.....	11
Kit et mod, armes.....	12
Fabrication, Kit et mod pour sabre	
laser.....	13
Kit et mod, armures.....	14
Kit et mod, vaisseaux et véhicules.....	15
Armes pour vaisseaux et véhicules.....	15

Économie galactique.....16

Économie galactique.....	16
--------------------------	----



Les jdr Star wars aux confins de l'empire, l'ère de la rébellion, force et destinée sont des marques déposées et/ou des droits d'auteurs sont la propriété de Disney, FFG et certainement d'autres corporations. Cette publication n'est pas l'œuvre de FFG et n'a pas reçu son aval ni une quelconque approbation de sa part. Pour de plus amples informations, consultez les sites des marques cités ci-dessus.



<https://www.fantasyflightgames.com/en/products/star-wars-edge-of-the-empire/>

COMBAT

MANŒUVRES

(CE : P201-202) (ER : P213-215) (FD : 206-209)

À son tour de jeu, le personnage a la possibilité d'entreprendre plusieurs brouilles, **une manœuvre** et une action. Il est possible de faire **une manœuvre supplémentaire pour 2 points de stress**. Le maximum de manœuvres est de deux par round.

ASSISTER

Bonus ■ au test d'un allié au contact. Plusieurs personnes peuvent ajouter d'autres ■

GÉRER L'ÉQUIPEMENT

Dégainer, rengainer, recharger, poser des armes ou objets. Basculer d'un mode de dommage à étourdissant ou inverse, compte comme une brouille.

INTERAGIR AVEC ENVIRONNEMENT

Déplacer objet, appuyer sur boutons, ouvrir ou fermer une porte, s'abriter (+1 défense à distance)

MONTER OU DESCENDRE

Monter à bord d'un véhicule ou sur une monture (test Survie ◆◆)

POSTURE DÉFENSIVE

Subir un malus de ■ au corps à corps en échange d'un bonus à la défense au corps à corps

PRÉPARATION

Utiliser une manœuvre pour préparer un objet, par exemple une arme dotée de l'attribut Déploiement

SE DÉPLACER

Terrain difficile demande deux fois plus de manœuvre (CE p213).

Niveau de portée :

- 1 manœuvre pour passer de *Courte* à *Contact*, ou de *Moyenne* à *Courte*, ou inversement
- 2 manœuvres pour passer de *Longue* à *Moyenne*, ou de *Extrême* à *Longue*, ou inversement

SE LAISSER TOMBER OU SE RELEVER

Attaques à distance qui ciblent le personnage, subissent un malus de ■

Attaque au corps à corps qui ciblent le personnage, bénéficient d'un bonus de ■

VISER

Bonus de ■ à la prochaine attaque. Maximum ■■ si 2 manœuvres consécutives consacrées

Viser **cible au contact d'allié** : améliorer 1 dé de difficulté (RE p222)

Cibler une partie précise ou un objet spécifique porté, pour gêner ou handicaper, donne un malus de ■■ à l'attaquant.

Consacrer 2 manœuvres consécutives, baisse le malus à ■

ACTIONS

(CE : P203-204) (ER : P216-217) (FD : 209-211)

À son tour de jeu, le personnage a la possibilité d'entreprendre plusieurs brouilles, une manœuvre et **une action**.

ÉCHANGER UNE ACTION CONTRE UNE MANŒUVRE

Effectue une manœuvre à la place d'une action. Entre dans le calcul des 2 manœuvres maximum.

ACTIVER UNE CAPACITÉ

Indiquer dans le descriptif des capacités, talents, etc.

ACTIVER UN POUVOIR DE LA FORCE

Nécessite une action, sauf indication contraire

TEST DE COMPÉTENCE

Nécessite une action, sauf indication contraire

EFFECTUER UNE ATTAQUE

Niveau de portée et type d'attaque :

- **Contact** (physiquement très proche) :
 - ▷ Corps à corps ou Pugilat : **Moyen** (◆◆)
 - ▷ Distance (armes légères) : (◆+◆). Donne ■ à ceux utilisant Corps à corps ou Pugilat.
 - ▷ Distance (armes lourdes) : (◆+◆◆). Donne ■ à ceux utilisant Corps à corps ou Pugilat.
- **Courte** (quelques mètres) : **Facile** (◆)
- **Moyenne** (dizaines de mètres) : **Moyen** (◆◆)
- **Longue** (supérieur à quelques dizaines de mètres) : **Difficile** (◆◆◆)
- **Extrême** (distance pour les armes de sniper ou de certains véhicules) : **Intimidant** (◆◆◆◆)

COMBAT À DEUX ARMES

Si même compétence d'arme (+◆), si armes différentes : plus mauvaise combinaison carac et comp et +◆◆. Utiliser ☹☹ ou ☹ pour toucher avec deuxième arme. Chaque ☹ ou ☹ en plus active des attributs d'une arme, et ☆ = +1 point de dégâts sur les deux armes.




UTILISATION DES AVANTAGES (🛡️) ET TRIOMPHES (🏆) AU COMBAT

(CE P206) (ER P217) (FD : P212)



Récupération de 1 point de stress (cette option peut être choisie plusieurs fois)

Ajouter  au test du personnage **allié suivant**


Remarquer un détail important du conflit en cours, comme l'emplacement du panneau de contrôle d'une porte anti-explosion


Activer un attribut de l'arme (coût 🛡️ variable)

Infliger une blessure critique en cas d'attaque réussie infligeant des dommages supérieurs à l'encaissement de la cible (coût 🛡️ variable, voir caractéristiques de l'arme). Quand une attaque cumule assez de 🛡️ pour plusieurs critiques, ajouter +10 par activation sur l'unique jet effectué.



Exécuter **une manœuvre gratuite immédiate** (sans dépasser la limite des deux manœuvres par tour)

Ajouter  au prochain test visant le personnage

Ajouter  au prochain test de n'importe quel personnage **allié**, y compris le personnage actif



Annuler les bonus défensifs de l'ennemi visé (comme la défense que procure un abri, du matériel ou la manœuvre de posture défensive) jusqu'à la fin du round en cours

Passer outre les effets environnementaux pénalisant tels que les mauvaises conditions météorologiques, une gravité nulle

Neutralise l'adversaire ou un élément de son équipement au lieu de lui infliger des blessures ou du stress. Exemple : un tir dans la jambe qui l'entrave, d'un comlink bloqué, etc. La table des blessures critiques peut donner de bonnes idées. Ces effets sont censés être temporaires et modérés.

Bénéfice de **+1 en défense** au corps à corps ou à distance jusqu'à la fin du prochain tour du personnage actif.

La **cible lâche une arme**.



Améliorer 1 dé de difficulté du prochain test du personnage visé.

Améliorer 1 dé du prochain test de n'importe quel personnage allié, y compris le personnage actif.

Effectuer une action cruciale pour renverser le cours de la bataille, comme tirer sur le panneau de contrôle des portes anti-explosions pour les refermer.

Soigner une blessure (CE p23)



Lorsqu'une cible subit des dégâts, l'attaque **détruit un de ses éléments d'équipement**, en faisant exploser son blaster ou en coupant son générateur de bouclier personnel, par exemple.

RAPPEL (EC P12, ER P19, FD P20) ✨

Il faut au moins 1 ✨ pour toucher. Mais chaque ✨ compte aussi comme des dommages supplémentaires. Par exemple, ✨✨✨ touche et fait 4 points de dommages en bonus

UTILISATION DES MENACES (👁️) ET DÉSASTRES (💣) AU COMBAT (CE P206) (ER P217) (FD : 212)




Le personnage actif **subit 1 point de stress** (cette option peut être choisie plusieurs fois)

Le personnage actif **perd tout le bénéfice d'une manœuvre** effectuée précédemment (comme une mise à l'abri ou une posture défensive) jusqu'à ce qu'il l'exécute à nouveau.



Un **adversaire peut immédiatement exécuter une manœuvre gratuite** en réponse au test du personnage actif.

Ajoute  au prochain test visant le personnage.

Le personnage actif ou un personnage allié subit  à sa prochaine action.



Le personnage actif **tombe à terre**.

Le personnage actif **favorise son ennemi** pour la rencontre en cours (exemple : il détruit accidentellement la console de contrôle d'une passerelle par laquelle il comptait s'enfuir).



L'arme à distance du personnage tombe immédiatement à court de munition et ne peut plus être utilisée jusqu'à la fin de la rencontre.

Améliore 1 dé de difficulté du prochain test d'un personnage allié, y compris du personnage actif.

L'outil ou l'**arme** de corps à corps dont se sert le personnage est **endommagé** (CE p159) (RE p172).

VAISSEAUX

CARACTÉRISTIQUES DES VAISSEAUX ET VÉHICULES

(CE : P) (ER : P235) (FD : 230)

Échelle planétaire, dix fois plus grande que l'échelle individuelle, voir ER p253.

MANIABILITÉ

Bonus en ■, ou au contraire, malus en ■.

VITESSE

Vitesse maximale, accélération, etc. À 0, le vaisseau est stationnaire. Hyperdrive, c'est un multiplicateur de vitesse (et donc de temps) ER p239.

GABARIT

- ❑ **Petits vaisseaux**, gabarit 1 à 4 :
 - ▷ 2 zones de boucliers (avant et arrière)
 - ▷ 1 manœuvre de vaisseau +1 action de vaisseau ou 2 manœuvres de vaisseau (2 points de stress mécanique + 2 points de stress pilote, sauf si 2 pilotes)
 - ▷ Si touché, choisi la zone atteinte
- ❑ **Vaisseaux capitaux**, gabarit 5 à 10 :
 - ▷ 4 zones de défenses (avant, arrière, tribord et bâbord)
 - ▷ 1 manœuvre de vaisseau +1 action de vaisseau ou 2 manœuvres de vaisseau (2 points de stress mécanique). Mais **une seule manœuvre de pilote**.
 - ▷ Zone touchée dépend de la position de l'attaquant.

SEUIL DE DÉGÂTS DE COQUE (DC)

1 point de dégâts de coque est équivalent de 10 blessures pour un personnage. Voir ER p257 pour réparations d'urgence (Vitesse -1, Maniabilité -3, armes HS, etc.) et ER p260.

SEUIL DE STRESS MÉCANIQUE (SM)

Ne peut pas être éliminé par des ☹ obtenus lors des tests. Se soigne tout seul au rythme de 1 point par jour ER p257 sans subir le moindre stress, ou sur intervention de l'équipage.

DÉFENSE

Boucliers déflecteurs infligeant des ■.

BLINDAGE

1 point de blindage équivaut à 10 points d'encaissement

LISTE DE COMPOSANTS DE VAISSEAUX

(ER P259) (FD : 251)

Détail des systèmes standard des vaisseaux ER p239. Tables 7-10 et 7-11 :

- ❑ **Petits vaisseaux** (gabarit 1-4) :
 - ▷ Droïde de soutien, Système d'éjection, Armement
 - ▷ Senseurs, Comms
 - ▷ Moteurs subluminiques, Hyperdrive
 - ▷ Boucliers
- ❑ **Gros vaisseaux** (gabarit 5-10) :
 - ▷ Train d'atterrissage, Armement
 - ▷ Senseurs, Comms
 - ▷ Moteurs subluminiques, Hyperdrive
 - ▷ Boucliers, Baie d'accostage
 - ▷ Soute, Passerelle

MANŒUVRES DE VAISSEAU

(CE : P) (ER : P245-246) (FD : P238-240)

Les manœuvres ne demandent pas de tests, sauf pour le pilotage. La **difficulté des tests de pilotage** pour les manœuvres, ou actions, sont des tests opposés (égale à la capacité du pilote adverse). Si le pilote adverse à 3 dans sa caractéristique et 2 dans sa compétence, la difficulté sera ♦♦♦ ER p31, 127

ACCÉLÉRER/DÉCÉLÉRER

Manœuvre de pilote : Oui

Gabarits : tous

Vitesses : toutes

Augmente ou diminue la vitesse de 1

VOLER/CONDUIRE

Manœuvre de pilote : Oui

Gabarits : tous

Vitesses : toutes

- ❑ Vitesse 0 : ne peut pas faire de manœuvre
- ❑ Vitesse 1 :
 - ▷ 1 manœuvre pour tourner autour d'un appareil en portée proche
 - ▷ 2 manœuvres pour passer de proche à courte, ou inversement
- ❑ Vitesse 2-4 :
 - ▷ 1 manœuvre pour tourner autour d'un appareil en portée proche
 - ▷ 1 manœuvre pour passer de proche à courte, ou courte à moyenne, ou inversement
 - ▷ 2 manœuvres pour passer de proche à moyenne, ou inversement
- ❑ Vitesse 5-6 :
 - ▷ 1 manœuvre pour tourner autour d'un appareil en portée proche
 - ▷ 1 manœuvre pour passer de proche à moyenne, ou courte à longue, ou inversement
 - ▷ 2 manœuvres pour passer de proche à longue, ou inversement

MANŒUVRE D'ÉVASION

Manœuvre de pilote : Oui

Gabarits : 1 à 4

Vitesses : 3+

Améliore 1 dé de difficulté de tous les tests ciblant l'appareil jusqu'à la fin du prochain tour du pilote.

Complique également les tirs du vaisseau.

COLLER À LA CIBLE

Manœuvre de pilote : Oui

Gabarits : 1 à 4

Vitesses : 3+

Améliore 1 dé d'aptitude de tous les tests de combats effectués à partir de l'appareil.

Facilite également les tirs visant le vaisseau

METTRE LA GOMME

Manœuvre de pilote : Oui

Gabarits : 1 à 4

Vitesses : 3+

Atteint immédiatement la vitesse maximale. Inflige 1 point de stress mécanique par niveau de vitesse ainsi gagné.

RÉORIENTER LES BOUCLERS DÉFLECTEURS

Manœuvre de pilote : Non

Gabarits : tous

Vitesses : toutes

Transfert 1 seul point de défense d'une zone à l'autre.

ACTIONS DE VAISSEAU

(CE : P203-204) (ER : P216-217) (FD : P240-242)

BARRAGE CONCENTRÉ

Manœuvre de pilote : Non

Gabarits : 5+

Vitesses : 0-3

Concentre le même type d'arme, du même arc de tir. **Un seul test d'attaque.** Dépense les ☹ pour augmenter les dommages. Cible des vaisseaux de gabarit 5+

BARRAGE DE PROTECTION

Manœuvre de pilote : Non

Gabarits : 5+

Vitesses : 0-3

Test Artillerie Moyen (◆◆) et choisit toutes les armes d'un même type d'un ou plusieurs arcs de tir. Elles tirent toutes jusqu'à la fin du prochain tour du personnage. Tous les appareils de gabarits 4 ou moins, améliore 1 dé de difficulté de tout test de combat effectué contre ce vaisseau. Chaque ☹☹ du test d'artillerie, améliore 1 dé supplémentaire. Voir détails en plus ER p247

BARRAGE DÉVASTATEUR

Manœuvre de pilote : Non

Gabarits : 5+

Vitesses : 0-3

Utilise les mêmes type d'armes sur le même arc de tir. **Un seul test d'attaque.** Dépense les ☹ pour toucher un autre véhicule à portée courte du précédent. Peut enchaîner un véhicule supplémentaire par tranche de 10 armes. Ces cibles supplémentaires doivent de taille supérieure ou égal à la cible d'origine. Chaque cible subit les dommages de base plus 1 par ☆ net obtenu.

CONTRÔLE DES DÉGÂTS

Manœuvre de pilote : Non

Gabarits : tous

Vitesses : toutes

Test de Mécanique pour récupérer 1 point de stress ou dégat de coque, par tour et par personnage :

- ☐ Inférieur à la moitié du Seuil de stress mécanique ou à la moitié du Seuil de dégâts de coque : **Facile** (◆)
- ☐ Supérieur ou égal à moitié aux Seuils : **Moyen** (◆◆)
- ☐ Supérieur aux Seuils : **Difficile** (◆◆◆)

En combat, le MJ peut limiter à une fois par rencontre. Permet aussi de réparer un effet de critique. Il est possible de faire plusieurs tests pour une réparation de critique.

EFFECTUER UNE ATTAQUE

Manœuvre de pilote : Non

Gabarits : tous

Vitesses : toutes

La difficulté ne dépend pas des Niveaux de portée, mais de la différence entre les gabarits :

- ☐ Cible plus **grande de 2** : **Facile** (◆)
- ☐ Gabarit identique ou différent de 1 : **Moyen** (◆◆)
- ☐ Cible plus **petite de 2** : **Difficile** (◆◆◆)
- ☐ Cible plus **petite de 3** : **Intimidant** (◆◆◆◆)
- ☐ Cible plus **petite de 4** : **Exceptionnelle** (◆◆◆◆◆)

(une seule fois par arme et par round, quel que soit le nombre de personnages embarqués)

Rappel : le pilote peut utiliser les armes pointant vers l'avant

PRENDRE L'AVANTAGE

Manœuvre de pilote : Oui

Gabarits : 1 à 4

Vitesses : 4+

Contre les effets d'un Manœuvre d'évasion. **Test de Pilotage** suivant différence de vitesse :

- ☐ Cible plus lente de 1 : **Facile** (◆)
- ☐ Vitesse identique : **Moyen** (◆◆)
- ☐ Cible plus rapide de 1 : **Difficile** (◆◆◆)
- ☐ Cible plus rapide de 2 ou plus : **Intimidant** (◆◆◆◆)

ASSISTER LE PILOTE

Manœuvre de pilote : Non

Gabarits : tous

Vitesses : toutes

Test de Pilotage Moyen (◆◆). Permet de dégrader 1 dé de difficulté par succès, pour le prochain test du pilote principal.

BROUILLAGE

Manœuvre de pilote : Non

Gabarits : tous

Vitesses : toutes

Test d'Informatique Moyen (◆◆). Oblige adversaire à faire le même type de test pour utiliser les moyens de communication. Ajoute un dé de difficulté par tranche de ☆☆ obtenus. S'applique à une cible supplémentaire par ☹ dépensé.

CONTRE-MESURES

Manœuvre de pilote : Non

Gabarits : tous

Vitesses : toutes

Test d'Informatique Moyen (◆◆) ou **Vigilance Difficile** (◆◆◆). Améliore 1 dé de difficulté (plus 1 par ☹☹ dépensé) d'une arme dotée de l'attribut Projectile guidé, jusqu'au prochain tour du personnage.

DISCIPLINE DE TIR

Manœuvre de pilote : Non

Gabarits : tous

Vitesses : toutes

Test de Commandement ou Sang-froid Difficile (◆◆◆). Permet de guider les camarades aux postes d'artilleurs. Prochain tir d'arme du vaisseau bénéficie d'un ■. Par tranche de ☆☆ obtenus, un tireur supplémentaire peut bénéficier du bonus. En dépensant ☹☹☹ toutes les armes infligeront également 1 point de stress aux cibles en plus des dégâts normaux.

INTENSIFIER LE BOUCLIER

Manœuvre de pilote : Non

Gabarits : tous

Vitesses : toutes

Test de Mécanique Difficile (◆◆◆). Détourne énergie, inflige 1 point de stress, augmente de 1 point supplémentaire une défense jusqu'au prochain tour du personnage. Chaque ☆ prolonge les effets d'un round.

PIRATER LES SYSTÈMES DE L'ENNEMI

Manœuvre de pilote : Non

Gabarits : tous

Vitesses : toutes

Test d'Informatique Difficile (◆◆◆). Réduit la défense d'une zone de 1 par ☆ pendant un round. ☹ permet de désactiver une arme pendant un round. ☹☹ permet d'infliger 1 point des stress mécanique.

Les ☞ et ☜ indiquent à l'équipage adverse ce qui se passe, voir donnent un accès à l'informatique du vaisseau de l'apprenti pirate ERp123.

RÉPARATIONS MANUELLES

Manœuvre de pilote : Non

Gabarits : tous

Vitesses : toutes

Test d'Athlétisme Difficile (◆◆◆). Répare 1 point de dégât de coque, plus 1 par tranche de ☆☆ obtenus. Une seule fois par rencontre.

SCANNER L'ENNEMI

Manœuvre de pilote : Non

Gabarits : tous

Vitesses : toutes

Test de Perception Difficile (◆◆◆). Permet de découvrir armes et modifications de l'adversaire, ainsi que Seuil de dégâts de coque et stress mécanique. En dépensant ☹☹ il détermine les dommages en coque et stress mécanique.

TRACER L'ITINÉRAIRE

Manœuvre de pilote : Non

Gabarits : tous

Vitesses : toutes

Test d'Astrogation Moyen (◆◆) ou **Perception Difficile** (◆◆◆). Chaque succès réduit de ■ imposé par terrains difficiles.

AUTRES TYPES D'ACTIONS (RAPPEL)

Cibles les membres d'équipages, pas les vaisseaux. Effets très limités sur les vaisseaux capitaux (gabarit 5+)

GALVANISER ER P118

Test de **Charme** ou **Commandement**, **difficulté égal au nombre de cible**. En cas de réussite, les cibles bénéficient d'un ■ pendant un round. Chaque ☆ augmente la durée des effets de 1 round. Chaque ☹ affecte une personne de plus. En cas de ☹ les bénéficiaires ont une augmentation de 1 dé d'aptitude.

En cas de ▼, les cibles se voient imposé un ■. Les ☞ et ☜ impactent également les cibles.

DISTRAIRE/EMBROUILLER ER P124, 125, 129 OU INTIMIDER ER P119

Test de **Coercition**, **Commandement**, **Magouille**, **Négociation** ou **Tromperie** **difficulté égal au nombre de cible**. En cas de réussite, les cibles perdent 1 point de stress par ☆☆. Pour ☹☹, une personne de plus est affectée. En cas de ☹ les cibles perdent une manœuvre.

En cas de ▼, les cibles bénéficient un ■. Les ☞ et ☜ impactent également les cibles qui sont motivées contre le personnage.

SORTIR DE LA TORPEUR

Test de **Calme**, **Charme**, **Coercition** ou **Commandement**, **difficulté égal au nombre de cible**. En cas de réussite, les cibles récupèrent 1 point de stress par ☆☆. Pour ☹☹, une personne de plus est affectée. En cas de ☹ les cibles récupèrent une manœuvre perdue dans le même round.

En cas de ▼, les cibles subissent un ■. Les ☞ et ☜ impactent également les cibles.

COURSE-POURSUITE ER P255

Test concurrentiel de **Pilotage** dont la **difficulté égale à Vitesse ou moitié du gabarit** (arrondis au-dessus). Le plus grand des deux indique la difficulté et le plus petit indique le nombre d'augmentation de difficulté. Plus des malus de circonstances qui dépendent du terrain, de 0 à ■■■■+, voir ER p256. Par exemple, une vitesse de 5, un gabarit de 3, dans un champ d'astéroïdes, donne : ◆◆◆◆■.

Résultat des tests indiquent la position relative planétaire (proche/court/moyen/longue/extrême).



UTILISATION DES AVANTAGES (🌀) ET TRIOMPHES (🌀) AUX COMBATS SPATIAUX (CE P) (ER P251) (FD : 243)



Ajouter ■ au prochain test de **Pilotage, Artillerie, Informatique ou Mécanique**

Remarquer un détail important du conflit en cours, comme vulnérabilité dans la trajectoire ou point faible dans la tactique d'attaque

Activer un attribut de l'arme (coût en 🌀 variable)

Infliger une blessure critique en cas d'attaque réussie infligeant des dommages supérieurs à l'encaissement de la cible (coût en 🌀 variable, voir caractéristiques de l'arme). Quand une attaque cumule assez de 🌀 pour plusieurs critiques, ajouter +10 par activation sur l'unique jet effectué.



Exécuter **une manœuvre gratuite immédiate** (sans dépasser la limite des deux manœuvres par tour)

Ajouter ■ au prochain test de **Pilotage ou Artillerie** visant le personnage

Ajouter ■ au prochain test de **Pilotage, Artillerie, Informatique ou Mécanique**, de n'importe quel personnage allié, y compris le personnage actif



Lorsqu'une cible subit des dégâts, l'attaque **neutralise un composant spécifique choisi par l'attaquant** au lieu de lui infliger des blessures ou du stress. Il peut s'agir d'un tir dans le générateur du bouclier réduisant la défense à 0, etc. Les effets ne doivent pas être trop dévastateurs. Le MJ et le joueur doivent se mettre d'accord, sachant que c'est le MJ qui choisit les effets (les tables 7-10 et 7-11 ER p259 peuvent inspirer).

Ignorer les pénalités imposées par le terrain ou les phénomènes célestes, jusqu'au prochain tour du personnage

Exécuter une manœuvre gratuite de pilote. Il faut être aux commandes de l'appareil et il reste impossible de d'excéder la limite de 2 manœuvre par tour.

Forcer un vaisseau ou un véhicule à changer de cap, annulant les effets des manœuvres Viser et Coller à la cible.



Améliorer 1 dé de difficulté du prochain test de Pilotage ou Artillerie du personnage visé.

Améliorer 1 dé du prochain test de Pilotage, Artillerie, Informatique ou Mécanique, de n'importe quel personnage allié.

Effectuer une action cruciale pour renverser le cours de la bataille, comme détruire les générateurs de boucliers ou semer les poursuivants dans u champ d'astéroïdes.



Lorsqu'une cible subit des dégâts, l'attaque **détruit un composant important**.

RAPPEL (EC P12, ER P19, FD P20) ★

Il faut au moins 1 ★ pour toucher. Mais chaque ★ compte aussi comme des dommages supplémentaires. Par exemple, ★★☆☆ touche et fait 4 points de dommages en bonus

UTILISATION DES AVANTAGES (🌀) ET TRIOMPHES (🌀) AUX COMBATS SPATIAUX (CE P) (ER P251) (FD : 243)



Le pilote est **obligé de réduire sa vitesse de 1**.

Le personnage actif **perd le bonus d'une manœuvre** (comme Viser ou manœuvre d'évasion)

Le vaisseau **subit 1 point de stress** (cette option peut être choisie plusieurs fois)



Un **adversaire peut immédiatement exécuter une manœuvre gratuite** en réponse au test du personnage actif.

Ajoute ■ au prochain **test de Pilotage ou Artillerie visant le personnage**.

Le personnage actif ou un personnage allié subit ■ à sa **prochaine action**.



Le personnage **devient le dernier dans l'ordre d'initiative**.

Le personnage actif **favorise son ennemi** pour la rencontre en cours (exemple : il se place dans le champ de tir).



L'arme à distance du personnage subit immédiatement un effet de critique. Cela ne compte pas lorsqu'on totalise les dégâts critiques subis par le vaisseau..

Améliore 1 dé de difficulté du prochain test d'Artillerie, Pilotage, Informatique ou Mécanique d'un personnage allié, y compris du personnage actif.

Le vaisseau subit une collision mineure (subit un critique – 10x valeur de Défense)

TEST RATÉ ET 🌀

Collision majeure (subit un critique – 5x valeur de Défense)

ASTROGATION : RAPPELS DES RÈGLES

(ER P260-262) (FD P252-253)

TABLE 7-12 : DURÉE DES VOYAGES À VITESSE SUBLUMINIQUE

5-15 minutes pour passer de l'orbite d'une planète à un point permettant de sauter dans l'hyperespace en sécurité.

12-72 heures pour passer du centre d'un système solaire à sa bordure¹. Autrement dit une vitesse proche d'une unité astronomique² par heure.

TEST D'ASTROGATION

Dans les conditions idéales la difficulté est **Facile** (◆) + table 7-13

TABLE 7-14 : DURÉE DES VOYAGES DANS L'HYPERSPACE

Au sein d'un secteur : moins d'une journée

D'un bout à l'autre de la galaxie : une à trois semaines

Sur la carte de la galaxie ER p348-349, il y a environ une vingtaine de cases du nord au sud et de l'est à l'ouest. Et la Voie Hydienne (voie marchande la plus longue) fait 25 cases de long environ.

Donc approximativement une journée par case parcourue et une vitesse de 170 années lumières par heure ou 3 000 unités astronomiques par seconde. Mais un tel raisonnement ne tient que si l'on souhaite simuler la réalité physique et s'éloigner de l'essence même de Star wars. Et dans ce cas, il faut environ trois centièmes de seconde pour traverser tout un système solaire.

TEMPS DE CALCUL DE SAUT « EN COMBAT » ER

P249, TABLE 7-4

Tracer l'itinéraire : test d'**Astrogation Moyen** (◆◆), 1 action.

PROPOSITION DE RÈGLES ALTERNATIVES D'ASTROGATION³

Dans l'épisode IV (un nouvel espoir), en quittant Tatouine, il faut environ 1 mn pour que l'ordinateur de bord calcule la trajectoire et que les héros échappent aux deux croiseurs. En 2017, sur les 8 films sortis, c'est le seul moment où le temps de calcul apporte une tension dramatique. Même si l'hyperdrive apporte d'autres soucis à d'autres moments et même si dans Rogue One, en quittant Jeda, ils n'attendent pas d'avoir fini les calculs et d'être en orbite.

DIFFICULTÉ, SUIVANT LE TYPE D'ITINÉRAIRE

Facile (◆) : Près d'une route majeure, intégralité de la route très bien cartographiée, à l'intérieur du système ou du secteur, mise à jour de la carte dans le siècle tout le long de l'itinéraire.

Moyen (◆◆) : Près d'une route mineure, correctement cartographiée, régions ou secteurs voisins. Ancienneté de la carte d'une partie de l'itinéraire, datant de plus d'un siècle.

Difficile (◆◆◆) : Régions peu fréquentées, mal cartographiées. Ancienneté de la carte d'une partie de l'itinéraire, datant de plusieurs siècles.

- 1 À l'image de la [ceinture de Kuiper](#) qui forme un disque dans le plan écliptique du système et qui est composé de blocs de glace de méthane, d'ammoniac ou d'eau
- 2 L'[unité astronomique est égale à la distance Terre/soleil](#), soit environ 150 millions de km. Pour mémoire : Une année-lumière vaut donc approximativement 63 241 unités astronomiques. 1 parsec = 3,26 Années Lumière
- 3 Sur une idée de Thabanne : http://sw.aurali.eu/index.php?title=R%C3%A8gles_d'%27astrogation Et le Guide du routard intergalactique n°3 : <http://endofhyperlane.blogspot.fr/>

Intimidant (◆◆◆◆) : Région éloignée de toutes routes et visitées très rarement. Ancienneté de la carte d'une partie de l'itinéraire, datant de plus d'un millénaire.

Exceptionnel (◆◆◆◆◆) : Espace inconnu, jamais cartographié.

Le temps de base de calcul prend quelques minutes. C'est le temps nécessaire pour passer du sol à l'orbite suffisante pour faire un saut sans trop d'interférences gravitaires. Cela permet de tester plusieurs itinéraires et voir les options possibles, quitte à faire un petit détour ou au contraire trouver un raccourci. Un peu comme si vous étudiez les itinéraires proposés par votre GPS, Mappy, Via michelin, etc.

La proposition suivante rejette l'idée de faire le calcul en une action (dernière ligne de la table 7-4) afin de pouvoir mettre en place des scènes où la tension dramatique prend le pas.

Il est possible de faire le calcul dans l'urgence en appliquant un principe suggéré dans les tests concurrentiels CE p24, ER p31. À chaque round, le personnage peut effectuer un test. Chaque réussite réduit le temps de calcul, jusqu'à arriver au round où tous les calculs sont finis. **Par exemple**, avec une difficulté **Moyenne** (◆◆) (qui se transforme en ◆◆■, du à l'augmentation de difficulté du calcul en urgence), le temps de calcul est minimum de (3+2+1=6 rounds). Si le personnage obtient deux réussites à chaque round, il faudra attendre 3 rounds avant de pouvoir faire le saut en toute sécurité... cela peut-être long si des chasseurs envoient des missiles.

AUGMENTATION DE DIFFICULTÉ SUIVANT LES CIRCONSTANCES (LES MALUS SE CUMULENT)

■ : Calculs en urgence (**Temps de calculs = 3+nombre de dés de la Difficulté (y compris le dé malus en plus) rounds**), astromech ou navordinateur endommagé

3 augmentations : Astromech ou navordinateur manquant

■ à ■■■ : Vaisseau endommagé, et ou, vaisseau sous le feu, hyperdrive de classe 5 ou plus

■ : Itinéraire d'une longueur de 10 à 19 cases

■■ : Itinéraire d'une longueur de 20 cases ou plus

1 à 2 augmentations : arrivé à proximité de la planète visée

RÉSULTATS

☆ : Réduction de calcul (-1 round), arrivé plus précise (entre la planète et ses satellites), arrivée discrète, ou en même temps qu'un convoi

🌀 : Réduction du temps de voyage, découverte d'un raccourci, utilisation des frondes gravitiques

📍 : Découverte d'une route archivée et classée, ou oubliée, ou un nouveau système, ou une zone militaire/contrebande « discrète »



🌀 : Augmentation du temps de calcul (+1 round), arrivée moins précise (10 unités astronomique), exposition du vaisseau à des débris spatiaux, turbulences gravitaires, vents solaires...

🌀 : Interruption du calcul, il faut tout recommencer, erreur de calcul envoyant dans un secteur inconnu et non cartographié, remise à zéro de la cartographie enregistrée, voyage interrompu à proximité d'un puits gravitique (soleil, trou noir, géante gazeuse, etc.), activation d'un piège programmé dans le navordinateur, injecteur d'hypermatière (IHM) défaillant...





ATTRIBUTS DES ARMES – KIT & MOD

ATTRIBUTS DES ARMES/ARMURES


(CE P155-157) (ER P168-171) (FD : P161-164)

Ils sont soit passifs, soit déclenchés. Pour activer un attribut, il faut dépenser   (sauf indication contraire).

AUTOMATIQUE (DÉCLENCHER)

Ajoute un  au test d'attaque. Pour chaque déclenchement ( ), l'arme inflige un coup supplémentaire égaux aux dégâts de base plus le nombre de  obtenus. Pour affecter plusieurs cibles, il faut le déclarer avant de faire le test. Le premier coup touche la cible ayant la meilleure défense et le plus haut niveau de difficulté. Les critiques se traitent indépendamment les uns des autres.




BONNE QUALITÉ (PASSIF)

Ajoute un  à leurs tests d'attaques. Si arme, dégâts augmentés de 1. Si armure, Encaissement et Défense augmente de 1.

BRÈCHE (PASSIF)

Ignore 1 point de blindage (armure des véhicules), donc 10 points d'encaissement par niveau d'attribut.

BRISEUR (DÉCLENCHÉ)

Inflige un niveau de dommage à un objet (intact / léger (inflige ) / modéré (ajoute ) / grave (HS) / détruit CE p159). S'active avec un  , peut-être activé plusieurs fois.

CADENCE LENTE (PASSIF)

Nombre de round pour faire feu à nouveau.

CHOC (DÉCLENCHÉ)

Victime étourdie (pas d'action) pour un round par niveau.

CORTOSIS (PASSIF)

Si arme, immunise à effet Briseur. Si armure, immunise à Brèche et Perforant.

DÉFLEXION (PASSIF)

Augmente défense distance de 1 par niveau.


DÉGÂTS ÉTOURDISSANTS (PASSIF)

Passe d'un mode à l'autre en Brouille. Portée courte maximum.



DÉPLOIEMENT (PASSIF)

Nombre de manœuvre nécessaire égal au niveau de l'attribut avant de pouvoir tirer.

DÉSORIENTATION (DÉCLENCHÉ)

Victime désorientée (ajoute  à ses jets) pendant un nombre de round égal au niveau de l'attribut.

ENCHEVÊTREMENT (DÉCLENCHÉ)

Cible immobilisée (ne peut pas effectuer de manœuvre) pendant un nombre de round égal au niveau de l'attribut. Test d'Athlétisme difficile ( ) pour se libérer.


ENCOMBRANT (PASSIF)

Doit avoir une Vigueur supérieure ou égale à son niveau d'attribut. Pour chaque point manquant, le personnage ajoute 1 dé de difficulté.




ÉTOURDISSEMENT (DÉCLENCHÉ)

Subit des dommages de stress.

IMPRÉCIS (PASSIF)

Ajoute  , pour chaque niveau d'attribut, aux tests d'attaques.




INCENDIAIRE (DÉCLENCHÉ)

Subit dégâts de base pendant un round par niveau d'attribut. Dommages infligés avant que la cible agisse. Pour éteindre, test **Coordination** Moyen ( ) si sol dur, Facile () si sol mou. Si origine chimiques, flammes impossible à éteindre.


IONIQUE (PASSIF)

Infligent stress mécanique aux engins, droïdes, etc.

JUMELÉ (DÉCLENCHÉ)

Utilise   pour tir additionnel. Le nombre de coups maximum pouvant être ajouté est égal au niveau de l'attribut. Affecte que la cible initiale. Chaque coup inflige les dommages de bases augmentés des  obtenus.

MAUVAISE QUALITÉ (PASSIF)

Ajoute automatiquement un  aux tests. Si arme, dommage diminue de 1. Si armure, encombrement et défense augmente de 1. Si l'armure n'a pas de défense, c'est l'encaissement diminué de 1 (minimum 0).

MUNITIONS LIMITÉES (PASSIF)

Nombre d'attaques égal au niveau de l'attribut. S'applique aux grenades à « usage unique ».

PARADE (PASSIF)

Augmente défense corps à corps de 1 par niveau d'attribut.




PERFORANT (PASSIF)

Ignore 1 point d'encaissement par niveau d'attribut. Si Perforant 3 et cible encaissement 2, alors encaissement ignoré et point en surplus ne sert à rien.



PRÉCIS (PASSIF)

Ajoute  par niveau d'attribut aux tests d'attaque.

PROJECTILE GUIDÉ (DÉCLENCHÉ)

Si test attaque raté, le personnage utilise    pour refaire un test. Difficulté dépend de la différence entre le gabarit de l'arme (0) et celui de la cible (ER p250) et utilisation de leurres. Possibilité de faire plusieurs d'attaque de cette façon.





RENVERSEMENT (DÉCLENCHÉ)

Utilise  , plus un  par point de gabarit de la cible, pour mettre à terre la cible.

SANGUINAIRE (PASSIF)

Ajoute dix fois le niveau de l'attribut aux tests de critiques.

SOUFFLE (DÉCLENCHÉ)

Attaque de zone où tout le monde au contact de la cible initiale, encaisse les dommages de base augmentés des  obtenus. Si endroit confinés, MJ peut décider que tous les occupants sont affectés. Si cible manquée, le personnage qui manie l'arme peut déclencher attribut pour affecter cible en utilisant   .

TRACTEUR (PASSIF)

Si attaque réussit, le pilote doit réussir un test de **Pilotage** d'une difficulté égale au niveau de l'attribut pour fuir.

KIT ET MOD, ARMES

(CE : P) (ER : P199-206) (FD : P192-195)

L'installation d'un kit prend quelques minutes et aucun test. Souvent un kit d'amélioration dispose de « mods ». **Installer un mod** d'un kit demande quelques heures, une trousse à outils, 100 crédits et la réussite d'un test de **Mécanique** (◆◆◆). Chaque mod supplémentaire coûte 100 crédits et augmente la difficulté de 1 dé.

ARME SUR MESURE

Prix : 5 000 Emplacement nécessaires : 1 Rareté : 6

Attribut Bonne qualité

Mod possible [Nb max] : 0

BIPIED

Prix : 100 Emplacement nécessaires : 1 Rareté : 1

Diminue attribut Encombrant de 2 lorsque bipied déployé sur surface stable

Mod possible [Nb max] : 0

CANON À DISPERSION LARGE

Prix : 1 725 Emplacement nécessaires : 2 Rareté : 4

Attribut Souffle (4), réduit portée d'un niveau (mini contact)

Mod possible [Nb max] : Attribut Souffle +1 [2]

CANON ACCÉLÉRATEUR

Prix : 1 750 Emplacement nécessaires : 2 Rareté : 4

+1 dommage, ■ à tous les tests entretien de **Mécanique** de l'arme

Mod possible [Nb max] : Dégâts +1 [2], Précis +1 [1], Perforant +1 [1]

CANON COURT

Prix : 250 Emplacement nécessaires : 1 Rareté : 4

Réduit difficulté pour dissimuler arme. Réduit portée d'un niveau. Si arme déjà portée courte, ajoute ■.

Mod possible [Nb max] : Talent Arme en main [1]

CANON LONGUE PORTÉE

Prix : 1 200 Emplacement nécessaires : 2 Rareté : 4

Portée augmente d'un niveau. Gagne attribut Encombrant 2

Mod possible [Nb max] : Attribut Précis +1 [2], Talent Tireur d'élite [1]

CROSSE/MANCHE ÉQUILIBRÉ

Prix : 1 500 Emplacement nécessaires : 2 Rareté : 5

Attribut Précis +1

Mod possible [Nb max] : Attribut Précis +1 [1], réduit valeur encombrement de jusqu'à mini 1 [1]

GAINE D'OMBRE

Prix : 1 500 (i) Emplacement nécessaires : 1 Rareté : 5

Diminue valeur encombrement de 2

Mod possible [Nb max] : 0

GÉNÉRATEUR DE CHOC

Prix : 250 Emplacement nécessaires : 1 Rareté : 4

Attribut Étourdissement 2

Mod possible [Nb max] : Attribut Étourdissement +1 [3]

HARNAIS

Prix : 500 Emplacement nécessaires : 2 Rareté : 2

Diminue valeur encombrement de 2

Mod possible [Nb max] : Talent Stabilité [1]

LAME CRANTÉE

Prix : 50 Emplacement nécessaires : 1 Rareté : 1

Attribut Sanguinaire +1

Mod possible [Nb max] : 0

LAME MONOMOLÉCULAIRE

Prix : 1 000 Emplacement nécessaires : 1 Rareté : 5

Niveau de critique diminue de 1, jusqu'à 1 mini

Mod possible [Nb max] : Attribut Perforant +1 [2]

LANCE-FLAMME AMOVIBLE

Prix : 3 000 (i) Emplacement nécessaires : 2 Rareté : 5

Voir ERp202

Mod possible [Nb max] : 0

LANCE-GRENADE AMOVIBLE

Prix : 2 000 (i) Emplacement nécessaires : 2 Rareté : 5

Voir ERp202

Mod possible [Nb max] : Attribut Munitions limitées +1 [5]

MIRE RETIRÉE

Prix : 25 Emplacement nécessaires : 1 Rareté : 0

Talent Arme en main. +1 dé de difficulté à portée moyenne et plus.

Mod possible [Nb max] : Retiré 1 dé de difficulté aux tests visant à dissimuler l'arme [1]

MODULE DE MISE À FEU POUR BLASTER

Prix : 500 Emplacement nécessaires : 1 Rareté : 4

Dégâts +1. ■ à tous les tests effectués avec cette arme

Mod possible [Nb max] : Dégâts +1 [2], Attribut Perforant +1 [2]

POIGNÉE FRONTALE

Prix : 250 Emplacement nécessaires : 1 Rareté : 1

Difficulté au contact pour Distance (armes lourdes) passe de ◆◆◆ à ◆◆.

Mod possible [Nb max] : Talent Bout portant +1 [1], Attribut Précis +1 [1]

RÉDUCTEUR ÉNERGÉTIQUE POUR BLASTER

Prix : 750 (i) Emplacement nécessaires : 1 Rareté : 4

Augmente de 1 dé la difficulté des tests effectués pour repérer un tir en provenance de l'arme. Réduit les dégâts de 1 point.

Mod possible [Nb max] : inflige ■ aux tests réalisés pour repérer le tir [1]

SANGLE

Prix : 100 Emplacement nécessaires : 1 Rareté : 0

Diminue valeur encombrement de 1

Mod possible [Nb max] : Talent Arme en main [1]

TÊTE LESTÉE

Prix : 250 Emplacement nécessaires : 2 Rareté : 3

Armes contondantes. Dégâts +1

Mod possible [Nb max] : Dégâts +1. Attribut Étourdissement +1 [1]

TRÉPIED

Prix : 250 Emplacement nécessaires : 2 Rareté : 3
Diminue valeur encombrement de 3. Arme peut pivoter mais pas déplacer.

Mod possible [Nb max] : Attribut Encombrant -1 [2]

VISEUR MULTI-OPTIQUE

Prix : 2 000 Emplacement nécessaires : 1 Rareté : 3

Retire ■■ imposé par fumée, obscurité...

Mod possible [Nb max] : Compétence Perception [2]

VISEUR NOCTURNE

Prix : 500 Emplacement nécessaires : 1 Rareté : 3

Retire ■■ imposé pour utiliser arme dans le noir

Mod possible [Nb max] : 0

VISEUR TÉLESCOPIQUE

Prix : 250 Emplacement nécessaires : 1 Rareté : 1

Retire 1 dé de difficulté à portée longue et extrême

Mod possible [Nb max] : 0

FABRICATION, KIT ET MOD POUR SABRE LASER

(FD P195-200)

FABRIQUER UN SABRE LASER, ÉTAPE 1 : LA POIGNÉE

(FD p177) (Kit du MJ de FD p23-24)

Un sabre laser est l'association d'une poignée et d'un cristal kyber.

Trouver les éléments pour **fabriquer la poignée** s'effectue soit en dépensant 300 crédits, soit en effectuant un **Système D** (◆◆).

Une fois les éléments rassemblés, le personnage effectue un test de **Mécanique** (◆◆) ou de **Connaissance (Culture)** (◆◆). Au bout de 3 jours :

Poignée sabre laser de base ((FD_{p176}) : dmg 0, crit –, portée contact, Enc 1, Emp 5) avec un kit (par exemple le cristal). Ce kit ne nécessite pas de test, mais compte dans les emplacements installés. Pour d'autres type de poignée, voir FD_{p177}.

★ : -4 h (mini 4 h)

▼ : tentative échouée, mais il est possible de retenter plus tard, sauf en cas de ☹ qui abîme les composants

☹ : -25 crédits de composants (mini 100 crédits), ou décoration (sans avantage)

☹☹☹ : peut réduire l'encombrement de 1

☹☹ : +25 crédits de composants ou +12 h.

☹☹☹☹ : plus massive que prévu, augmentant ainsi l'encombrement de 1

⌚ : +1 emplacement, peut être pris à plusieurs reprises

⌚ : réduit le nombre d'emplacement de 1, jusqu'à un minimum de 2 emplacements

FABRIQUER UN SABRE LASER, ÉTAPE 2 : L'AMÉLIORATION

(FD p177, 193-200)

L'**installation d'un kit** prend quelques minutes et aucun test. Souvent un kit d'amélioration dispose de « mods ». **Installer un mod** d'un kit demande quelques heures, une trousse à outils, 100 crédits et la réussite d'un test de **Mécanique** (◆◆◆). Chaque mod supplémentaire coûte 100 crédits et augmente la difficulté de 1 dé.

Un personnage réduit de 2 le nombre de dés de difficulté des tests de Mécanique (jusqu'à un minimum de Simple (–)) lorsqu'il modifie son propre sabre laser. S'il est sensible à la Force, il peut ajouter ☞ à son groupement de dés et dépenser ○ pour ajouter des ☆ ou ☹ des au résultat.

BILLE DE BARAB

Prix : 15 000 (i) Emplacement nécessaires : 2 Rareté : 8

Dmg 8, crit 3, Brèche 1, Briseur, Incendiaire 1

Mod possible [Nb max] : Incendiaire +1 [2], Sanguinaire +1 [2]

CRISTAL D'ILLUM

Prix : 9 000 (i) Emplacement nécessaires : 2 Rareté : 10

Dmg 6, crit 2, Brèche 1, Briseur

Mod possible [Nb max] : Sanguinaire +1 [2], Dégâts +1 [4], réduire le niveau de critique de 1 (pour un minimum de 1) [1]

CRISTAL DANTARI

Prix : 12 000 (i) Emplacement nécessaires : 2 Rareté : 9

Dmg 7, crit 2, Brèche 1, Briseur. Quand test de pouvoir de la Force, peut dépenser ○ pour récupérer 2 points de stress

Mod possible [Nb max] : Dégâts +1 [2], réduire le niveau de critique de 1 (pour un minimum de 1) [1]

CRISTAL DE MÉPHITE

Prix : 10 000 (i) Emplacement nécessaires : 2 Rareté : 10

Dmg 8, crit 2, Brèche 1, Briseur. Si sensible à la Force, détecte automatiquement un autre sabre laser avec un cristal méphite dans la zone d'effet

Mod possible [Nb max] : Dégâts +1 [3], Sanguinaire +1 [1], réduire le niveau de critique de 1 (pour un minimum de 1) [1]

ÉMETTEUR POUR SABRE D'ENTRAÎNEMENT

Prix : 100 Emplacement nécessaires : 2 Rareté : 6

Dmg 6 (étourdissant), crit –

Mod possible [Nb max] : 0

GEMME DE DRAGITE

Prix : 14 000 (i) Emplacement nécessaires : 2 Rareté : 8

Dmg 7, crit 3, Brèche 1, Briseur, Désorientation 1

Mod possible [Nb max] : Désorientation +1 [2], Choc +1 [2], Dégâts +1 [1]

GEMME DE SAPITHE

Prix : 18 000 (i) Emplacement nécessaires : 2 Rareté : 10

Dmg 7, crit 2, Brèche 1, Briseur

Mod possible [Nb max] : Brèche +1 [1], Dégâts +1 [2], réduire le niveau de critique de 1 (pour un minimum de 1) [1]

GEMME LORRDIENNE

Prix : 9 600 (i) Emplacement nécessaires : 2 Rareté : 8

Dmg 7, crit 2, Brèche 1, Briseur, Parade 1

Mod possible [Nb max] : Parade +1 [1], Déflexion +1 [2]

MODIFICATEUR DE PHASE

Prix : 4 500 Emplacement nécessaires : 2 Rareté : 6

Change longueur de la lame au prix d'une broutille.
Prochaine attaque ignore la Défense corps à corps de la cible.

Mod possible [Nb max] : 0

PERLE DE DRAGON DE KRAYT

Prix : 15 000 (i) Emplacement nécessaires : 2 Rareté : 10

Dmg 9, crit 1, Brèche +1, Briseur, Sanguinaire +1

Mod possible [Nb max] : Sanguinaire +1 [3], Dégâts +1 [1]

POIGNÉE ALLONGÉE

Prix : 3 800 Emplacement nécessaires : 1 Rareté : 7

Dégâts +1

Mod possible [Nb max] : Sanguinaire +1 [1]

POIGNÉE COURBE

Prix : 1 000 Emplacement nécessaires : 1 Rareté : 6

Ajoute automatiquement 🌀 aux tests réussis

Mod possible [Nb max] : Parade +1 [1]

POIGNÉE PERSONNALISÉE SUPÉRIEURE

Prix : 5 000 (i) Emplacement nécessaires : 1 Rareté : 6

Bonne qualité (ajoute 🌀 aux tests d'attaque)

Mod possible [Nb max] : 0

STONE KIMBER GARDIEN P55

Prix : 6 500 (i) Emplacement nécessaires : 2 Rareté : 8

Dmg 9 (étourdissant), crit --

Mod possible [Nb max] : Dégâts +1 [2], Choc +1 [1],

Désorientation +1 [2]

SORIAN CRYSTAL GARDIEN P55

Prix : 15 000 (i) Emplacement nécessaires : 2 Rareté : 8

Dmg 6, crit 3, Brèche 1, Briseur, + 🟩 à la prochaine attaque si talent Parer utilisé

Mod possible [Nb max] : Dégâts +1 [3], Parer +1 [1],

Désorientation +1 [1]

KIT ET MOD, ARMURES

(CE : P) (ER : P199-206) (FD : P192-195)

L'installation d'un kit prend quelques minutes et aucun test. Souvent un kit d'amélioration dispose de « mods ». Installer un mod d'un kit demande quelques heures, une trousse à outils, 100 crédits et la réussite d'un test de **Mécanique** (♦♦♦). Chaque mod supplémentaire coûte 100 crédits et augmente la difficulté de 1 dé.

ARMURE EN CORTOSIS

Prix : 10 000 Emplacement nécessaires : 2 Rareté : 8

Attribut Cortosis

Mod possible [Nb max] : 0

ARMURE SUR MESURE

Prix : 5 000 Emplacement nécessaires : 1 Rareté : 6

Attribut Bonne qualité

Mod possible [Nb max] : 0

BOUCLIER THERMIQUE

Prix : 1 000 Emplacement nécessaires : 1 Rareté : 3

Retire 1 dé de difficulté au test de Résistance au feu, chaleur extrême. Retire ■■ aux tests effectués dans ces conditions.

Mod possible [Nb max] : 0

DISPOSITIF DE CAMOUFLAGE OPTIQUE

Prix : 5 500 Emplacement nécessaires : 2 Rareté : 6

Améliore 2 dés d'aptitude Discrétion

Mod possible [Nb max] : Talent Expert en discrétion [1],

Compétence Discrétion [1]

DISPOSITIF DE RENFORT MUSCULAIRE

Prix : 5 500 Emplacement nécessaires : 2 Rareté : 4

Vigueur +1, sans affecter encaissement et seuil blessure.

Mod possible [Nb max] : Compétence Athlétisme [2], Talent Stabilité [2]

DISPOSITIF OPTIQUE AMÉLIORÉE

Prix : 1 750 Emplacement nécessaires : 1 Rareté : 3

Retire ■■ aux tests de Perception, Vigilance, combat, imposé par fumée, obscurité...

Mod possible [Nb max] : Compétence Vigilance [1]

HERMÉTIQUE

Prix : 1 000 Emplacement nécessaires : 1 Rareté : 3

Ignore effet vide et atmosphère toxique pendant 10 mn

Mod possible [Nb max] : 0

ISOLATION AU FROID

Prix : 1 000 Emplacement nécessaires : 1 Rareté : 3

Retire 1 dé de difficulté au test de Résistance au froid extrême. Retire ■■ aux tests effectués dans ces conditions.

Mod possible [Nb max] : 0

SCANNER TÊTE HAUTE

Prix : 750 Emplacement nécessaires : 1 Rareté : 4

Ajoute un détecteur universel à un casque. Retire également ■ dû à l'obscurité, brouillard, fumée et détecte sources de chaleur jusqu'à portée moyenne

Mod possible [Nb max] : Comlink « main libre » dans le casque [1]

SYSTÈME BIOFEEDBACK

Prix : 3 300 Emplacement nécessaires : 2 Rareté : 5

+4 points de stress

Mod possible [Nb max] : Récupération rapide [1]

SYSTÈME DE DISPERSION ÉNERGÉTIQUE

Prix : 500 Emplacement nécessaires : 1 Rareté : 4

+2 encaissement si attaque vise seuil de stress

Mod possible [Nb max] : 0

KIT ET MOD, VAISSEAUX ET VÉHICULES

(CE : P) (ER : P285-287) (FD : P192-195) (CIBLE VERROUILLÉE P63-65)

Voir conditions et coûts d'installations ci-dessus.

ARMES AMÉLIORÉES

Prix : sp Emplacement nécessaires : sp
Rareté : sp

Voir tableau 7-17 ERp287

Mod possible [Nb max] : 0

BÉLIER

Prix : 6 5000 Emplacement nécessaires : 2
Rareté : 3

+2 Défense lorsque véhicule provoque une collision

Mod possible [Nb max] : +2 Défense lorsque véhicule provoque une collision [2]

BLINDAGE RENFORCÉ

Prix : Gabarit x2 000 Emplacement nécessaires : 2
Rareté : 3

Blindage +1, Maniabilité -1

Mod possible [Nb max] : 0

CIRCUIT HYDROÉLECTRIQUE

Prix : 1 000 Emplacement nécessaires : 2
Rareté : 7

Dégât divisé par 2 si dommage ionique. Maniabilité-1, Seuil stress -1

Mod possible [Nb max] : Défenseur choisit quel composant est touché par arme ionique [1], Seuil stress mécanique +1 [1]

CIRCUITS RENFORCÉS

Prix : 4 500 Emplacement nécessaires : 2
Rareté : 5

+2 stress mécanique

Mod possible [Nb max] : +2 stress mécanique [2]

CIRCUITS ASSERVIS

Prix : 10 000 Emplacement nécessaires : 1
Rareté : 2

Voir texte

Mod possible [Nb max] : voir texte

CONTRE-MESURES ÉLECTRONIQUES

Prix : 3 000 Emplacement nécessaires : 1
Rareté : 6

Spécial, voir ER p287

Mod possible [Nb max] : sp

CONTRE-MESURES PHYSIQUES

Prix : 2 200 Emplacement nécessaires : 1
Rareté : 4

Ajoute ■ aux tests d'Artillerie pour utiliser des missiles, roquettes ou torpilles

Mod possible [Nb max] : Ajoute ■ aux tests d'Artillerie pour utiliser des missiles, roquettes ou torpilles [1], Augmente de 1 dé la difficulté des tests déclenché par l'attribut Projectile guidé [1]

EMPLACEMENT POUR DROÏDE ASTROMECH

Prix : 3 000 Emplacement nécessaires : 2
Rareté : 5

Voir droïdes p46-48 de cibles verrouillées. Nécessite gabarit 3+

Mod possible [Nb max] : Système d'éjection de droïde automatisé [1]

GÉNÉRATEUR DE BOUCLIER AMÉLIORÉ

Prix : 3 800 Emplacement nécessaires : 2
Rareté : 5

Défense +1 sur zone au choix

Mod possible [Nb max] : Défense +1 sur zone au choix [2]

GÉNÉRATEUR POUR HYPERDRIVE

Prix : 6 4000 Emplacement nécessaires : 1
Rareté : 4

Réduit classe hyperdrive de 1 (minimum 1)

Mod possible [Nb max] : Réduit classe hyperdrive de 1 (minimum 0,5) [2]

HANGAR SUPPLÉMENTAIRE

Prix : Gabarit x5 000 Emplacement nécessaires : 2
Rareté : 3

Spécial, voir ER p286-287

Mod possible [Nb max] : sp

LANCE MINES GRAVIFIQUES

Prix : 3 500 Emplacement nécessaires : 1
Rareté : 6

-1 vitesse si Pilotage (planétaire), -1/2 vitesse si Pilotage (spatial). Porté Proche

Mod possible [Nb max] : Augmente portée à Courte [1]

RENFORT DE COQUE/QUILLE

Prix : pt Gabarit x2 500 Emplacement nécessaires : 2
Rareté : 4

+2 points de coque

Mod possible [Nb max] : +2 points de coque [2]

SYSTÈME DE COMMUNICATION AMÉLIORÉ

Prix : 4 8000 Emplacement nécessaires : 1
Rareté : 6

Augmente d'un rang la portée des communications d'un vaisseau

Mod possible [Nb max] : Augmente d'un rang la portée des communications d'un vaisseau [2]

SYSTÈME DE VISÉE AMÉLIORÉE

Prix : 4 000 Emplacement nécessaires : 1
Rareté : 4

+1 dé Artillerie

Mod possible [Nb max] : Amélioré un dé de plus [1], Talent Tireur d'élite [1], Talent Visée juste [1]

TURBINE IONIQUE À HAUT RENDEMENT

Prix : 5 300 Emplacement nécessaires : 1
Rareté : 5

+1 à la vitesse, -1 au Seuil de SM

Mod possible [Nb max] : 0

ARMES POUR VAISSEAUX ET VÉHICULES

(CE : P) (ER : P240 ET 287) (FD : P234)

Tables 7-1 et 7-17

ÉCONOMIE GALACTIQUE

ÉCONOMIE GALACTIQUE

(CE : P) (ER : P162-167) (FD : P156-158)

La rareté d'un objet détermine s'il est facile à trouver ou non.

Rareté	Difficulté test Négociation pour trouver l'objet
0	Simple (-)
1	
2	
3	Facile (◆)
4	
5	Moyen (◆◆)
6	
7	Difficile (◆◆◆)
8	
9	Intimidant (◆◆◆◆)
10	Exceptionnel (◆◆◆◆◆)

LE MARCHÉ NOIR

Négociation est remplacé par **Système D**, pour trouver les objets. Les articles dont le prix est accompagné de (i) ne sont disponibles que sur le marché noir.

ACHETER ER P118, 125-126, 165

Pour acheter, c'est un test de **Négociation** opposé à **Négociation** ou **Calme**. Le profit réalisé est de 05 % par ☆ obtenu. Les ☆ peuvent également être utilisés pour des clauses, sur la durée ou le nombre par exemples.

Les ☹ peuvent être convertis en faveurs. En cas de ☹ le joueur peut décider que l'interlocuteur deviendra son interlocuteur commercial privilégié, donnant des ■ en plus.

VENDRE ER P118, 125-126, 165

Test de **Négociation** opposé à **Négociation** ou **Calme**. Si c'est réussi, l'objet est vendu au quart de sa valeur, à la moitié si ☆☆ sont obtenus, ou au trois quarts en ayant ☆☆☆ ou plus.

Les ☹ peuvent être convertis en faveurs. En cas de ☹ le joueur peut décider que l'interlocuteur deviendra son interlocuteur commercial privilégié, donnant des ■ en plus.

Pour se lancer dans le commerce, il faut acheter plusieurs objets à un endroit pour les revendre sur un monde où ils sont plus rares. Les prix sont calculés différemment. Il faut également tenir compte du test de Négociation, la taille des commandes, la publicité, etc.

Pour des articles illégaux, ou vendus au marché noir, si le joueur obtient au moins un ☹ ou ☹, la transaction tourne mal.

MODIFICATEURS AUX TESTS DE RARETÉ

Modif	Circonstances du lieu d'achat ou de vente
-2	Planète majeure du Noyau (exemples Coruscant, Duro, Corellia)
-1	Autres planètes du Noyau ou planète d'un grand axe commercial
0	Colonie ou planète de la Bordure intérieure, planète civilisée
+1	Planète en plein cœur de la Bordure, planète récemment colonisée, planète isolée
+2	Planète de la Bordure extérieure ou des frontières de l'Empire
+3	Planète de l'espace sauvage
+4	Planète primitive

MODIFICATEUR DE PRIX DE REVENTE

Augmentation de rareté	Augmentation prix de revente
+0 ou +1	x1
+2	x2
+3	x3
+4	x4

