

BASIC STARWARS

Races Principales.....	2
Professions	2
Compétences Spécifiques.....	3
La Force	5
Vaisseaux et Véhicules	7
Armes et Armures.....	13



RACES PRINCIPALES

HUMAIN

Pas de modificateurs

EWOK

TAI -3; Survie +10%; Armes archaïques +10%

GAMOREEN

TAI -1; FOR +2; INT -1

ITHORIEN

INT +1; FOR -1; Athlétismes +50% pour la natation uniquement

JAWA

Bricolage +10%

MON CALAMARI

INT +1; Vigilance +5%; Athlétismes +50% pour la natation uniquement

RODIEN

Vigilance +10% pour percevoir des odeurs

SULSTAIN

Grande résistance à la chaleur (+4 en CON dans ce cas)

TWI' LEK

Aucun Modificateur

WOOKIE

FOR +3; TAI +2; DEX -2; Bricolage +10%, Armes archaïques +10%

NOTE SUR L'APPARENCE

Bien sur, un Gamoréen est hideux, et un Ewok plutôt mignon. Mais il n'y aura pas de modificateur d'apparence. Une Gamoréen avec 16 en APP plaira sans aucun doute à une Gamoréenne, même si aux yeux des humains ils sont hideux.

PROFESSIONS

Le joueur dispose d'un bonus de +40% (en plus de la valeur de base) dans les compétences liées à sa profession.

De plus, il dispose de 1D6+1 Compétences à +20% (en plus de la valeur de base). Une compétence de la Force prise ainsi compte comme 2 compétences sur le total.

AGENT DE RENSEIGNEMENT

Athlétisme, Discrétion, Droit et usages, Prog-Rep Ordinateurs, Arts Martiaux, Renseignement, Technologies, Sécurité.

ADEPTE DE LA FORCE (POU 15 OU PLUS)

Culture générale, Droit et Usages, Sagacité, Bibliothèque, 2 au Choix; 1 Compétence de la Force au Choix.

ARISTOCRATE

Commerce; Culture générale; Droit et usages; Persuasion; Sagacité; Langage ET; Systèmes planétaires; 1 compétence de combat.

CHASSEUR DE PRIMES

2 Compétences de combat; Athlétisme; Chercher; Discrétion; Droit et Usages; Esquive; Vigilance; Renseignements.



CHEVALIER JEDI (POU (15 OU PLUS)

Athlétisme; Droit et Usages; Esquive; Leadership; Vigilance; Sabre Laser; 1 Compétences de la Force

CONTREBANDIER

Rep Vaisseau; Commerce; Persuasion; Astrogation; Langage ET; Pilotage de vaisseau; Systèmes Planétaires; 1 Compétence de Combat.

DIPLOMATE

Culture Générale; Droit et Usages; Leadership; Persuasion; Sagacité; Renseignements; Langage ET; Race ET.

EXPLORATEUR

Bricolage; Discrétion; Orientation; Secourisme; Survie; Langage ET; Race ET; Systèmes Planétaires; 1 Compétence de Combat.

GANGSTER / HORS LA LOI

Commerce; Discrétion; Persuasion; Vigilance; Renseignements; Langage ET; Sécurité; 1 Compétence de Combat

HACKER

Commerce; Culture Générale; Bibliothèque; Langage ET; Prog-rep Ordinateurs; Prog-rep Droids; Technologies; Sécurité

HOMME D'AFFAIRE

Commerce, Droit et usages, Prog-rep Ordinateurs, Langage ET, Persuasion, Sagacité, Persuasion; 1 compétence au choix.

PILOTE

Bricolage; Navigation; Secourisme; Astrogation; Langage ET; Prog-rep Ordinateurs; Pilotage Vaisseaux; Rep Vaisseaux.

PIRATE

Commerce; Déguisements; Esquive; Leadership; Persuasion; Pilotage Vaisseau; Système Planétaires; 1 Compétence de Combat

SCIENTIFIQUE

Chercher; Persuasion; Bibliothèque; Prog-rep Ordinateur; Sciences Pures; Technologies; 2 compétences au choix

SOLDAT

Athlétisme, Répulseurs, Esquive; Leadership, Navigation, Démolition, Arts Martiaux, Blaster.

TECHNICIEN

Bricolage; Chercher; Commerce; Prog-rep Ordinateur; Rep Répulseurs, Rep vaisseaux; Répulseurs; Technologies.

COMPETENCES SPECIFIQUES

ASTROGATION (00%)

L'Astrogation est l'art de s'orienter dans l'espace, de calculer la meilleure trajectoire dans l'hyperespace en évitant de traverser par exemple une super nova... Le Calcul de trajectoire nécessite l'usage d'un Navordinateur, sans lequel, l'astrogation se fait à - 30% (Héroïque).

BIBLIOTHEQUE (25 %)

Cette compétence permet d'utiliser une bibliothèque ou une base de données publique (ou les archives d'un Journal), de se repérer dans son catalogue, de retrouver les livres sur les rayons et d'y découvrir les informations pertinentes en les parcourant rapidement. Un jet équivaut à quatre heures de recherche et permet de découvrir une information. Bien sûr, s'il n'y a rien à trouver, le MJ n'est pas obligé de sortir quelque chose de son chapeau... L'expérience le montre : Bibliothèque est l'une des compétences les plus utiles dans les scénarios d'enquête.

DEMOLITION (00%)

Cette compétence permet de manier des explosifs, fabriquer des cocktails Molotov ou des bombes artisanales, de les poser sans sauter avec et d'identifier le matériel utilisé par l'ennemi ("Ce type de plastique n'est fabriqué que par une usine de Tatooine. Contactons-la, elle a sûrement la liste de ses clients !").

JEU (15%)

Cette compétence permet au personnage de connaître les règles des principaux jeux de "hasard" de la galaxie, ainsi que sa capacité à tricher ou bluffer dans ces jeux...

LANGAGE E.T. (20%)

L'univers de StarWars est peuplé de diverses races non humaines. Cette compétence permet de les comprendre, et dans le cas où ces langues sont accessibles physiologiquement aux Humains, de les parler.



MEDECINE (00%)

Un jet réussi dans cette compétence permet de redonner 1d6 points de vie à un blessé, ou de diminuer la Virulence (VIR) d'une maladie ou d'un poison (voir le chapitre sur les dommages). Comme pour Secourisme, on ne peut faire qu'un seul jet réussi. S'il est raté, il est possible de réessayer le lendemain. Cette compétence recouvre également l'aspect médecine légale: procéder à une autopsie, à des examens de sang et de tissus...

PILOTAGE DE VAISSEAUX (00%)

Ne faites faire un jet de dés que dans des circonstances exceptionnelles. Cette compétence à 40 % correspond à une licence de vol accordée par les autorités. Avec un score inférieur, le personnage suivra peut-être des cours, mais il n'aura certainement pas la permission de voler seul. Cette compétence couvre tout type de vaisseaux spatiaux, du cargo au chasseur spatial en passant par le yacht de luxe et les croiseurs.

PROGRAMMATION ET REPARATION DE DROIDS (00%)

Comme son nom l'indique, cette compétence sert à programmer et réparer des Droids. Une programmation dure de 2 à 4 heures. La durée d'une réparation dépend de l'état initial du droïd et des pièces disponibles (généralement entre ½ journée et 1 semaine). Cette compétence sert également à concevoir des droïds, cela représente généralement des mois ou des années de boulot quotidien en fonction du matos possédé et des capacités voulues du Droïd. Concevoir un droïd est toujours une action très Difficile (-20%). La compétence de réparation s'utilise comme la compétence de médecine, mais sur un Droïd.

PROGRAMMATION ET REPARATION D'ORDINATEURS (20 %)

Dans l'univers de StarWars, n'importe qui peut allumer un ordinateur et apprendre à se servir d'un logiciel. La compétence Informatique n'entre en jeu que si le personnage veut écrire un programme, créer ou détruire des virus, utiliser sa machine pour se promener sur les réseaux mondiaux, pirater des données à distance ou réparer un ordinateur y compris les Navordinateurs. Le meneur de jeu est invité à se souvenir que toutes les informations du monde ne se trouvent pas sur L'ultra net, que tous les ordinateurs de la galaxie, et même d'une planète ne sont pas raccordés à un réseau, et que ceux qui le sont disposent généralement de protections contre les intrus. Autrement dit, on ne peut pas détourner des millions de crédits avec un PC et un jet...

Note au MJ : N'hésitez pas à fixer des malus importants aux actions les plus "improbables" des personnages, ou à décider purement et simplement qu'elles sont irréalisables.

RACES E.T. (20 %)

L'univers de StarWars est peuplé de diverses races non humaines. Cette compétence permet de les identifier, et d'en connaître les caractéristiques, coutumes et aptitudes principales. (Les Wookies sont très forts et ont mauvais caractère, si on leur sauve la vie, ils vous doivent une dette d'honneur et vous suivront toute leur vie...)

RENSEIGNEMENTS (15 %)

Cette compétence concerne tout ce qui a trait au monde de l'espionnage et du crime organisé. Exemple : identifier un membre des Hutt à certains tatouages, reconnaître un tueur à gages célèbre, connaître le nom du chef des services secrets d'Alderande. Elle permet également de trouver du matos au marché noir en identifiant les bons contacts...

REPARATION DE REPULSEURS (05 %)

Cette compétence permet de réparer les véhicules à répulseurs si courants dans la galaxie. Elle s'utilise en fait comme médecine mais sur un répulseur.

REPARATION DE VAISSEAUX (00 %)

Cette compétence permet de réparer les vaisseaux spatiaux si courants dans la galaxie. Elle s'utilise en fait comme médecine mais sur un Vaisseau.

REPULSEURS (20 %)

La compétence Répulseurs est, en fait, triple. Un personnage peut savoir conduire un speeder, une moto speeder ou, très exceptionnellement, un "engin lourd" (camion speeder, bulldozer, char d'assaut...). Choisissez le véhicule qui vous intéresse, et notez-le dans l'espace libre à côté de Répulseurs. La compétence s'utilise normalement avec ce véhicule; pour les autres, elle subit un malus de -10%. Dans des circonstances normales, il n'est pas nécessaire de faire de jet de dés, mais cela devient indispensable dans des conditions extrêmes (poursuite, le champ de force qui flanche ...).

SCIENCE PURE (00 %)

Cette compétence regroupe la plupart des sciences "dures" comme l'astrophysique, la génétique, la physique théorique... Elle n'est utile que dans des cas extrêmement pointus, et est plutôt du ressort d'experts PNJ.

SCIENCES SOCIALES (00 %)

Cette compétence regroupe tout ce qui concerne les sciences humaines, de l'anthropologie à la sociologie en passant par l'ethnologie et la criminologie. Elle permet de prédire les comportements d'un groupe, de connaître les raisons derrière des coutumes apparemment absurdes et, parfois, de faire des déductions à partir d'une bribe d'information. Exemple : comprendre que les méthodes d'un tueur sont inspirées des rites sacrificiels aztèques, ou reconstituer son profil psychologique à partir de ses crimes.

SECURITE (00%)

C'est l'art et la manière d'ouvrir une serrure sans laisser de traces. Cette compétence englobe la fabrication de clés, le perçage de coffres forts et pour les serrures ultramodernes, des connaissances de base en électronique. Les systèmes de sécurité peuvent être cassés avec cette compétence.

SYSTEMES PLANETAIRES (00%)

Cette compétence reflète les connaissances du personnage sur les systèmes planétaires connus. Sa localisation, ses principales ressources, son affiliation, son régime politique, ces coutumes spécifiques, son Climat général. Si le Système en question est bien connu du grand public le jet est plus facile. Plus le système est méconnu, plus le jet est difficile.

TECHNOLOGIES (10%)

Permet d'identifier et d'utiliser du matériel de haute technologie, et de trouver les solutions possibles à une question technique ("Tu penses qu'on pourrait neutraliser l'énergie dégagée par cet objet en le refroidissant près du zéro absolu"). Cette compétence ne donne pas les moyens de fabriquer des objets de haute technologie, qui sont plutôt du ressort des personnages non joueurs disposant de beaucoup de temps et d'un laboratoire.

LA FORCE

LE COTE OBSCUR

La Force n'est pas de façon fondamentale bonne ou mauvaise. C'est un champ d'énergie, une source de pouvoir... et le pouvoir corrompt. C'est pourquoi vous n'avez pas besoin de règles spéciales pour le Coté Obscur, la nature humaine fait tout le travail pour vous. Servez vous de la Faiblesse de l'utilisateur de la Force, elle pourra le mener sur le chemin du Coté Obscur. Un désir de vengeance, une peur paranoïaque, une haine irrationnelle d'un certain groupe, ou simplement une très forte ambition personnelle. Ensuite, donnez au joueur le pouvoir d'atteindre leurs buts. Quand un Jedi commence à utiliser la Force pour son bénéfice personnel, ou contre les autres, il commence à se tourner vers le coté obscur. C'est une des raisons pour laquelle les "bons" Jedi n'utilisent pas la Force pour blesser ou tuer des adversaires. Ils peuvent utiliser la Force pour dévier des tirs de Blaster sur des ennemis, ou donner des super coups de pied dans la tête, mais se sont des applications indirectes. Le Jedi augmente ses propres capacités, il ne dirige pas la Force sur un opposant pour le blesser ou le diminuer.



PHILOSOPHIE JEDI

Le Code Jedi a été conçu pour garder les utilisateurs de la Force sous contrôle, pour canaliser leurs pouvoirs à des fins positives, pour les protéger du Coté Obscur. Les Jedi sont élevés depuis l'enfance pour servir la république et utiliser leurs pouvoirs uniquement pour la connaissance et la défense, jamais pour l'attaque. En clair, ils deviennent de bons serviteurs publics, au lieu de seigneur de Guerre Sur vitaminés.

Cependant, bien qu'ayant subi un lavage de cerveau depuis l'âge de 2 ans, certains Jedi tournent le dos à cette vie de servitude, et se lancent dans des projet plus personnels, de pouvoir et de vengeance. Une fois que le conseil Jedi a estimé que les actions d'une telle personne en a fait un adepte du Coté Obscur, il devient de la responsabilité des Jedi de le chasser et de le ramener à Coruscant pour un "Réentraînement". Bien sur, si ce dernier pose trop de problèmes, personne n'ira poser trop de questions s'il revient simplement mort.

Les Jedi ont un grand nombre de rôles au sein de la République. Ils maintiennent les archives, font office de diplomates, guérissent les malades, conduisent des recherches, et sont capitaines de vaisseaux. Mais leur rôle premier a toujours été celui de Flic Spéciaux, ce qui n'a pas manqué de leur créer de nombreux ennemis. Plusieurs Seigneurs du Crimes sont au sommet de la liste, mais aussi un nombre surprenant de politiciens, hommes d'affaires, mais aussi les forces de police locales n'apprécient pas le statu et l'autorité des Jedi. Enfin, tapis dans les ombres, se trouvent la plus grande peur des Jedi... Les Seigneurs Sith.

PHILOSOPHIE SITH

Les Seigneurs Sith ont développé une approche d'utilisation de la force diamétralement opposée à celle des Jedi. Au lieu de refouler leurs émotions négatives et vivre pour servir les autres, les Sith embrassent leurs ambitions personnelles et utilisent de puissantes techniques d'utilisation de la Force pour contrôler les autres. C'est ainsi qu'un Maître Sith peuvent influencer des dizaines, des centaines, de gens à la fois, sans oublier leur apprenti asservi.

Bien sur, peu d'apprentis Sith ont entendu cette version. Rares sont les maîtres Sith qui sont plus intéressés par l'entraînement de leur apprenti que par le moyen de placer un pion utile dans ses projets à long terme. Ceci implique que les seuls Sith que les personnages vont rencontrer auront la tête pleine de "La Haine m'a rendu Puissant". L'usage de l'agressivité fait effectivement parti de la philosophie Sith, mais le vrai pouvoir des Sith est beaucoup plus insidieux.

MAITRISER LES POUVOIRS DE LA FORCE

Lorsqu'un personnage acquière la compétence de Maîtrise de la Force, il maîtrise tous les pouvoirs et aspects qui lui sont rattachés. Avec l'accord du MJ, il peut même en inventer sur le tas. Plus l'effet à un impacte important sur la "réalité" de l'univers, plus le jet est difficile. Quoi qu'il en soit, chaque utilisation de la Force nécessitera la dépense de PE. Ses points se régénèrent entièrement tous les 24 heures standard, ou durant une heure de méditation.

Certaines utilisations de la Force pourront provoquer une opposition mentale ou physique de la cible. Dans ce cas, en plus du jet sous Maîtrise de la Force, il faudra réussir un jet d'opposition POU / POU ou POU / FOR, ou POU / CON.

Pour les jets on se basera sur le tableau ci-dessous:

Difficulté	Nature de l'effet
Succès automatique 1 PE	Faire quelque chose qui pourrait être faite par n'importe qui, qui s'en donnerait la peine. Exemple: Ouvrir une porte non fermer à clef grâce à la télékinésie, allumer une allumette.
Facile (+10%) 2 PE	Faire quelque chose qui pourrait être faite par n'importe qui d'un peu compétent. Exemple: Grimper sur un mur avec de bonnes prises, sauter une distance normale, déverrouiller une porte fermée à clef, soulever un homme, arrêter les saignements ou ramener à la conscience, capter les pensées d'un proche, persuader sommairement, sentir la vie, infliger des blessure à quelqu'un par la pensée (1D6). se protéger de dégâts (comme une armure de 2 Pts)
Moyen (00%) 3 PE	Faire quelque chose qui pourrait être faite par une personne compétence dans le domaine. Exemple ouvrir une porte sécurisée, grimper sur un mur avec très peu de prises, sauter des distances olympiques, soulever deux hommes, se guérir de blessures légères, imposer sa volonté, voir comme avec des jumelles... mais sans jumelles, sentir les émotions d'une personne, infliger des blessure à quelqu'un par la pensée (2D6), étouffer quelqu'un par la pensée (opposition POU / CON). se protéger de dégâts (comme une armure de 4 Pts)
Difficile (-10%) 4 PE	Faire quelque chose qui ne pourrait pas être faite autrement que par un moyen mécanique ou technologiques. Courir aussi vite qu'une voiture, sauter des distance de plus de 20m dans toutes les directions, grimper un mur sans aucune prise; déverrouiller une porte hautement sécurisée avec empreinte rétinienne, soulever un speeder par télékinésie, opérer une astrogation sans navordinateur, communiquer avec quelqu'un sur la même planète, respirer du méthane, entrer en transe cataleptique, guérir quelqu'un de blessures graves, modifier des conclusions logiques, lire les pensées ou les émotions d'une personne, Post cognition, infliger des blessure à quelqu'un par la pensée (3D6), Immobiliser une cible (opposition POU / FOR), clairvoyance, se protéger de dégâts (comme une armure de 6 Pts)
Très Difficile (-20%) 5 PE	Faire quelque chose qui ne pourrait pas être fait autrement que par des moyens mécaniques ou technologiques très importants. Exemples: Courir aussi vite q'un speeder, soulever un chasseur spatial par la pensée, ouvrir une porte blindée, sauter entre des immeubles éloignés de plus de 100m, guérir quelqu'un de blessures mortelles, communiquer avec quelqu'un dans le même système, modifier la mémoire d'une personne, avoir des images du futur d'un proche, infliger des blessure à quelqu'un par la pensée (4D6), Provoquer l'évanouissement (opposition POU / CON), se protéger de dégâts (comme une armure de 8 Pts)
Héroïque (-30%) 6 PE	Faire quelque chose qui ne peut être fait que de façon Surnaturelle ou par des moyens mécaniques ou technologiques extrêmement importants. Exemple: soulever une frégate par la pensée, ressusciter un mort récent, communiquer avec quelqu'un dans le même secteur galactique, redéfinir sommairement et pour une durée limitée une personnalité, avoir des images de l'avenir, infliger des blessure à quelqu'un par la pensée (comme avec un blaster mitrailleur 5D6), provoquer un arrêt cardiaque (opposition POU / CON), se protéger de dégâts (comme une armure de 10 Pts)

SABRE LASER

L'usage du sabre laser peut être grandement amélioré par la maîtrise de la Force.

Dans un round de combat, un personnage peut en dépensant 1PE et augmenter pour la durée d'un combat sa compétence au Sabre Laser de 2 % Par tranches de 10% en Maîtrise de la Force. Ainsi, avec une Maîtrise de la Force de 46%, en dépensant 1 PE, un chevalier Jedi gagne un bonus de +10% à sa compétence de Sabre Laser. De plus, il est à noter que les dégâts du Sabre Laser sont augmentés de 10% de la compétence Maîtrise de la Force. Avec 46 %, le Sabre Laser fait donc 3D6 + 5.

AUTRES FORMES DE COMBAT

La force peut aider aussi dans d'autres formes de combat, mais le joueur choisit un des deux effets. Soit le bonus aux jets, soit le bonus aux dégâts pour 1PE et 1 jet. Pour 2 PE et 1 jet, il bénéficie des deux avantages comme avec un sabre laser.

VAISSEaux ET VEHICULES

ECHELLE

Les véhicules ont des échelles associées à un modificateur

Personnage	00
Speeder	10
Quadripode/ chasseur Spatial	20
Transport léger	30
Vaisseau de Guerre	40
Super Destroyer	50
Planétoïde de combat	60

Cette échelle aura une influence sur les jets d'attaques entre deux véhicules d'échelle différente:

PLUS PETIT CONTRE PLUS GROS

ATTAQUE

Lors d'un combat entre deux véhicules si le plus petit tire sur le plus gros, son jet d'attaque en % gagne un bonus égal à la différence entre les deux échelles. Exemple, si un Airspeeder tire sur un quadripode, le pilote de l'airspeeder ajoute +10% à son jet d'attaque (20-10 = 10)

DEFENSE

Le plus gros lui fait son jet de défense normalement sans modificateur

PLUS GROS CONTRE PLUS PETIT

ATTAQUE

Lors d'un combat entre deux véhicules si le plus Gros tire sur le plus Petit, son jet d'attaque en % gagne un malus égal à la différence entre les deux échelles. Exemple, si un quadripode tire sur un Airspeeder, le pilote de quadripode retire 10% à son jet d'attaque (20-10 = 10)

DEFENSE

Le plus petit lui fait son jet de défense normalement sans modificateur

ARMEMENT DES VEHICULES

PUISSANCE DE L'ARMEMENT

On n'entrera pas dans les détails techniques de l'armement. Bien sur, un Aile X possède 4 canons lasers, bien sur un Croiseur de Classe Victoire possède au moins 50 batteries de Turbolaser.

On considérera simplement les aspects suivants: Un véhicule peut être: Non armé; Faiblement armé; Moyennement Armé; et Puissamment armé.

Dans l'échelle d'un chasseur spatial, on peut dire qu'un Aile A est Faiblement Armé; un Aile X Moyennement Armé; un Aile B puissamment Armé, et un yacht personnel est non Armé.

En général, les véhicules conçus pour la guerre sont Moyennement Armés.

- Non Armé: y a pas d'armes...
- Les véhicules avec un Armement Faible ont une échelle de dégâts inférieure de 1 rang à leur échelle normale.
- Les véhicules avec un Armement Moyen ont une échelle de dégâts égale leur échelle normale.
- Les véhicules avec un Armement Puissant ont une échelle de dégâts de 1 Rang supérieure à leur échelle normale.

A ce titre, un personnage armé d'arme lourde est considéré comme puissamment Armé.

TYPE D'ARMEMENT

Les véhicules sont donc plus ou moins armés. Maintenant voyons pour quel type de combat le véhicule est fait.

L'armement du véhicule ne sera considéré à son échelle de puissance normale que dans ce type de combat ou son type d'armement représente un avantage. Un véhicule (souvent les très gros) peut avoir plusieurs types d'armement. Dans ce cas, l'échelle de puissance de son armement s'applique à ces types possédés. On distingue généralement 3 types d'armement:



Armement Défensif: Le Véhicule est équipé prioritairement pour la défense. Avec ce genre de véhicule, pas question d'engager un dogfight ou un bombardement en règle. Dans tous cas de combat autre que se défendre contre une agression, l'armement du véhicule est considéré comme étant de 1 Rang inférieur. Exemple, les cargos ont généralement un Armement Défensif Faible. Ce qui fait qu'il peut se défendre à courte portée, mais pas question pour lui d'engager un dogfight ou un bombardement.

Armement de Chasse: Le véhicule est équipé pour la chasse, bref, pour le Dogfight pur et dur. Il peut s'attaquer à des cible à moyenne portée. Généralement ces véhicules ont une bonne Vitesse de croisière (voir plus loin). Exemple: Un Aile X possède un Armement de Chasse Moyennement puissant. Il peut combattre à moyenne portée, mais à courte portée et en Bombardement, son armement est considéré comme Faible.

Armement de soutien: Le Véhicule est équipé pour le bombardement plus ou moins massif. Ce genre de véhicule est généralement peu Rapide en Vitesse de Croisière (voir plus loin). Exemple un Aile Y possède un Armement de Soutient Moyen. Sa spécialité c'est donc de bombarder. Par contre, en combat de chasse ou défensif, son armement est considéré comme faible.

Exemple Le Aile B est un intercepteur lourd. Possède un armement Puissant de chasse et défensif!

DEGATS

On considère également qu'un véhicule d'une échelle possède 3 PC (Points de Coque). Ces points de coque représentent la somme de la résistance propre du véhicule et de son armure.

- 1 coup d'un véhicule d'une échelle de dégâts égale à l'échelle du véhicule fait perdre 1PC
- 2 coups d'un véhicule d'une échelle de dégâts de 1 rang inférieure à l'échelle du véhicule fait perdre 1PC
- 1 coup d'un véhicule d'une échelle de dégâts de 1 rang supérieure à l'échelle du véhicule fait perdre 2PC
- 1 coups d'un véhicule d'une échelle de dégâts de 2 rangs inférieure à l'échelle du véhicule le détruit.
- En cas de réussite critique sur une attaque, le nombre de points de dégâts est doublé.

Exemple: Sans jet d'attaque critique, Un chasseur Aile X (Echelle chasseur; moyennement armé) peut encaisser 3 coups d'un chasseur TIE (moyennement armé), 6 coups d'un airspeeder (moyennement armé) ou d'un personnage équipé d'armes lourdes, 2 coups d'un transporteur léger (moyennement armé) ou d'un Chasseur puissamment armé, 1 coup d'un destroyer ou d'un transporteur léger puissamment armé.

ECRANS

Les véhicules qui possèdent un écrans sont considérés comme ayant 2 PC supplémentaires. Pour en bénéficier, l'opérateur des écrans doit réussir un jet d'écrans après que le résultat de l'attaque soit connu.

EFFETS SECONDAIRES

Perdre un point de coque entraîne la plupart du temps des effets secondaire plus ou moins gênants. Ceci ne concerne que les points de coques propres au véhicule, pas ses points d'écran.

A chaque fois qu'un véhicule perd 1 PC, lancez 1D6 pour connaître ce qui est affecté par les dégâts:

- 1) **Propulseurs Ioniques:** les Vitesses du vaisseau sont divisées par 2 (inf.). Deux coups comme ça, le vaisseau est immobilisé.
- 2) **Navordinateur:** le navordinateur est touché, à chaque touche; le navordinateur donne un malus de -10%. En trois coups, il est détruit et le jet se fait à -30%
- 3) **Armement:** l'armement du véhicule perd 1 rang de puissance, suivant sa puissance plusieurs coups seront nécessaires pour qu'il soit considéré comme "Non Armé"
- 4) **Générateur des Ecrans:** Le véhicule n'a plus d'écrans; si le véhicule n'a pas d'écrans rien de plus ne se passe.
- 5) **Propulseurs latéraux:** le véhicule perd toute maniabilité, tous les jets de pilotage autres que pour aller en ligne droite se font à -10% cumulatifs à chaque coup.
- 6) **Hyper Propulseurs:** Le vaisseau ne peut plus aller en hyper espace

Si un véhicule ne possède pas la partie mentionnée, ou si cette dernière a déjà été détruite, les dégâts ne causent pas d'autres effets secondaires.

PERSONNAGE CONTRE VEHICULE ET VIS VERSA

A l'échelle des personnages, les armes normales peuvent affecter les speeder (2 coups pour 1 PC) et seules les armes lourdes peuvent affecter les Quadripodes ou les Chasseurs, le personnage étant considéré comme puissamment armé.

Si un véhicule tire sur un personnage, prenez le modificateur d'échelle, ajoutez 1D6 et ça donne les dégâts sur le personnage. Exemple: un chasseur tire sur un personnage (à -20% quand même) et le touche: Il inflige 1D6 + 20 de dégâts. Une moto speeder tire sur un personnage (à -10%); si elle touche elle cause 1D6 +10 de dégâts.

VITESSE ET MANIABILITE:

La vitesse des véhicules est notée en valeur absolue. Allant de 1 à 10. C'est une unité de mesure arbitraire

1 correspond sur terre à la vitesse d'un personnage, 5 à celle d'une Moto speeder; et 10 à celle d'un chasseur ou d'un airspeeder.

Les véhicules qui peuvent aller a la fois en atmosphère et dans l'espace, la valeur de Vitesse reste la même, mais simplement se sont des vitesse absolues différents (environ 100 fois plus rapide en espace qu'en atmosphère)

Le code de vitesse d'un véhicule comprend 3 types de données:

- Sa vitesse optimale (c'est-à-dire la vitesse a laquelle le véhicule a une meilleure maniabilité) la vitesse optimale donne une maniabilité de (+10%);
- Sa vitesse de croisière (c'est-à-dire la vitesse habituelle ou le véhicule est utilisé). la Vitesse de croisière donne une maniabilité de (+00%);
- Sa vitesse de pointe (vitesse à laquelle faire autre chose qu'aller en ligne droite peut être dangereux). la vitesse de pointe donne une maniabilité de (-20%)

Exemple, un Aile X à une VO (vitesse Optimale) de 6 (pilotage à +10%); une VC (vitesse de croisière) de 7 et une VP (Vitesse de pointe) de 9 (pilotage à -20%).

Lors d'un duel de vitesse (poursuite, course, fuite) Chaque pilote choisit sa vitesse et fait un jet de pilotage.

Si les deux réussissent, on oppose la vitesse du véhicule sur la table des résistance, celui qui l'emporte prend l'avantage (il se rapproche à porté de tir, double l'autre ou parvient à fuir...)

Si l'un des deux réussit et pas l'autre, on oppose les vitesse avec un bonus de +2 à la vitesse pour celui qui a réussi.

Si aucun des deux de réussissent, on oppose les vitesses sur la table de résistance.

RAYONS TRACTEURS

Certains vaisseaux sont équipés de rayons tracteurs. Ces derniers ont une portée moyenne et permettent d'attirer à eux des vaisseaux de taille inférieure d'au moins 1/10 de leur taille. Les rayons tracteurs sont en fait un dérivé de l'usage des champs de forces qui composent un écran; de ce fait, ils seront utilisés avec la compétence "d'Ecrans de Vaisseaux".

EXEMPLES DE VEHICULES

LANDSPEEDER

Echelle: Speeder

Armement : Aucun

VO: 3; VC: 4; VP: 5

MOTOSPEEDER

Echelle: Speeder

Armement : Aucun; Les motos speeder le l'Empire on un armement de chasse moyen

VO: 4; VC: 5; VP: 6

FONCEUR

Echelle: Speeder

Armement : Aucun; Les fonceurs Rebelles on un armement de chasse moyen

VO: 3; VC: 5; VP: 7

AISPEEDER

Echelle: Speeder

Armement : Aucun; les Airspeeder Rebelles on un armement de chasse moyen

VO: 3; VC: 5; VP: 7

VOITURE DES NUAGES

Echelle: Speeder

Armement : Défensif Faible

VO: 3; VC: 5; VP: 7

ESQUIF

Echelle: Speeder

Armement : aucun

VO: 3; VC: 4; VP: 5

BARGE A VOILES

Echelle: Speeder

Armement : Défensif Faible

VO: 2; VC: 3; VP: 4

TR TT IMPERIAL

Echelle: Speeder



Armement : Soutient Moyen

VO: 2; VC: 3; VP: 4

TB TT IMPERIAL

Echelle: Quadripode

Armement : Soutient Moyen

VO: 1; VC: 2; VP: 4

AILE A

Echelle: Chasseur Spatial

Armement de Chasse Faible

VO: 6; VC: 8; VP: 10 / trans-atmosphérique

Equipement: Hyper Propulseurs; Ecrans; Droïd type D2

(fait office Navordinateur pour 3 destinations pré programmées de mécano et de copilote).

AILE B

Echelle: Chasseur Spatial

Armement: Soutient et Chasse Puissant

VO: 5; VC: 7; VP: 8 / Trans-atmosphérique

Equipement: Hyper Propulseurs; Ecrans; Droïd type D2

(fait office Navordinateur pour 3 destinations pré programmées de mécano et de copilote).

AILE Y

Echelle: Chasseur Spatial

Armement: Soutient Moyen

VO: 4; VC: 6; VP: 8 / Trans-atmosphérique

Equipement: Hyper Propulseurs; Ecrans; Droïd type D2

(fait office Navordinateur pour 3 destinations pré programmées de mécano et de copilote).

AILE X

Echelle: Chasseur Spatial

Armement: Chasse Moyen

VO: 6; VC: 7; VP: 9 / Trans-atmosphérique

Equipement: Hyper Propulseurs; Ecrans; Droïd type D2

(fait office Navordinateur pour 3 destinations pré programmées de mécano et de copilote).

CHASSEUR STELLAIRE TIE

Echelle: Chasseur Spatial

Armement: Chasse Léger

VO: 6; VC: 7; VP: 9 / Trans-atmosphérique

Equipement: pas d'HP

INTERCEPTEUR TIE

Echelle: Chasseur Spatial

Armement: Chasse Moyen

VO: 6; VC: 8; VP: 10 / trans-atmosphérique

Equipement: pas d'HP

BOMBARDIER TIE

Echelle: Chasseur Spatial

Armement: Soutient Moyen

VO: 4; VC: 6; VP: 8 / Trans-atmosphérique

Equipement: pas d'HP

YT 1300 CORELIEN

Echelle: Transporteur léger



Armement: Défensif faible
VO: 3; VC: 5; VP: 7 / Trans-atmosphérique
Equipement: HP; Navordinateur

FAUCON MILLENIUM

Echelle: Transporteur léger
Armement: Défensif et Chasse Moyen
VO: 5; VC: 7; VP: 9 / Trans-atmosphérique
Equipement: HP; Navordinateur; Ecrans

BARGE SPATIALE

Echelle: Transporteur léger
Armement: Défensif Faible
VO: 3; VC: 5; VP: 6 / Trans-atmosphérique
Equipement: HP; Navordinateur

CARGO

Echelle: Transporteur léger
Armement: Défensif Faible
VO: 2; VC: 4; VP: 6 / Trans-atmosphérique
Equipement: HP; Navordinateur

CORVETTE D'APUIS

Echelle: Vaisseau de Guerre
Armement: Chasse Moyen
VO: 5; VC: 6; VP: 7 / Trans-atmosphérique
Equipement: HP; Navordinateur

CORVETTE

Echelle: Vaisseau de Guerre
Armement: Soutient Faible
VO: 4; VC: 6; VP: 8 / Trans-atmosphérique
Equipement: HP; Navordinateur.

VAISSEAU CONTAINER

Echelle: Vaisseau de Guerre
Armement: Aucun
VO: 3; VC: 4; VP: 5 / Spatial
Equipement: HP; Navordinateur.

FREGATE D'ESCORTE

Echelle: Vaisseau de Guerre
Armement: Défensif Moyen
VO: 3; VC: 5; VP: 7 / Trans-atmosphérique
Equipement: HP; Navordinateur.

PAQUEBOT

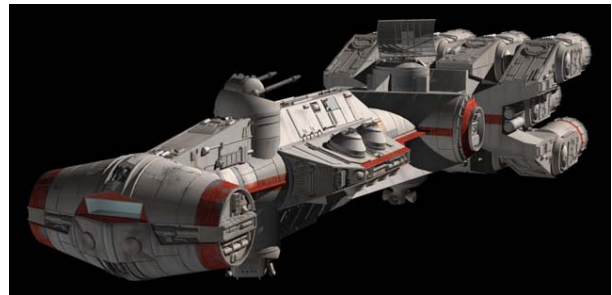
Echelle: Vaisseau de Guerre
Armement: Défensif Faible
VO: 2; VC: 4; VP: 6 / Spatial
Equipement: HP; Navordinateur.

DESTROYER DE CLASSE VICTOIRE

Echelle: Vaisseau de Guerre
Armement: Défensif et soutien Moyen
VO: 3; VC: 5; VP: 7 / Trans-atmosphérique
Equipement: HP; Navordinateur; HP de Secours;
Rayon tracteur.

DESTROYER STELLAIRE IMPERIAL

Echelle: Vaisseau de Guerre



Armement: Soutient Puissant

VO: 3; VC: 5; VP: 7

Equipement: HP; Navordinateur; HP de Secours;

Rayon tracteur.

CROISEUR MON CALAMARI

Echelle: Vaisseau de Guerre

Armement: Soutient Puissant

VO: 4; VC: 6; VP: 8 / Trans-atmosphérique

Equipement: HP; Navordinateur; Rayon tracteur.

SUPER DESTROYER STELLAIRE IMPERIAL

Echelle: Super Destroyer

Armement: Soutient Puissant

VO: 3; VC: 5; VP: 7

Equipement: HP; Navordinateur; HP de secours; Rayon tracteur.



ETOILE DE LA MORT

Echelle: Planétoïde de combat

Armement: Soutient Puissant

VO: 2; VC: 3; VP: 4

Equipement: HP; Navordinateur; HP de secours; Rayon tracteur.

ARMES ET ARMURES

Armes Courantes (Blaster)	Dégâts	Portée	C/R
Mini Blaster	1D6+1	8	2
Blaster de Sport	1D8	30	2
Blaster	2D6	30	1
Blaster Lourd	3D6	20	1
Blaster de chasse	2D6	100	2
Fusil Blaster	3D6	100	1
Carabine Blaster	3D6	120	1/2
Armes Lourdes*	Dégâts	Portée	C/R
Blaster Mitrailleur	4D6	120	1
Blaster Mitrailleur Moyen	5D6	150	1
Blaster Mitrailleur Lourd	6D6	200	1/2
Lance			
Armes Archaïques	Dégâts	Portée	C/R
Arbalète	1D+2	30	1
Arc Long	1D6+2	30	1
Pistolet a poudre	1D10	15	2
Mousquet	1D6+3	15	1
Fusil	2D6	50	1
Mitraillette	2D6	120	2
Arbalète Wookie	2D6+2	30	1
Grenades	Dégâts	Portée	C/R
Grenade	3D6/1D6/1D6	7/20/40	-
Détonateur Thermal	7D6/4D6/1D6	4/7/12	-
Armes de Mêlée	Dégâts	Portée	C/R
Bâton	1d6+MD	-	-
Gaderfii	1D6+2+MD	-	-
Lance	1D6+1+MD	-	-
Vibro-hache	2D6+2+MD	-	-
Vibro-lame	2D6+1+MD	-	-
Vibro-pique	2D6+2+MD	-	-
Couteau	1D4+1+MD	-	-
Sabre Laser* (compétence Sabre Laser)	3D6+10% Force	-	-

* Un personnage armé d'une telle arme est considéré comme "puissamment Armé" en ce qui concerne les véhicules.

Armures	Protection	Malus agilité
Armure de Soldat impérial	8	-10%
Armure de chasseur de primes	6	-5%
Veste protectrice	2	-

