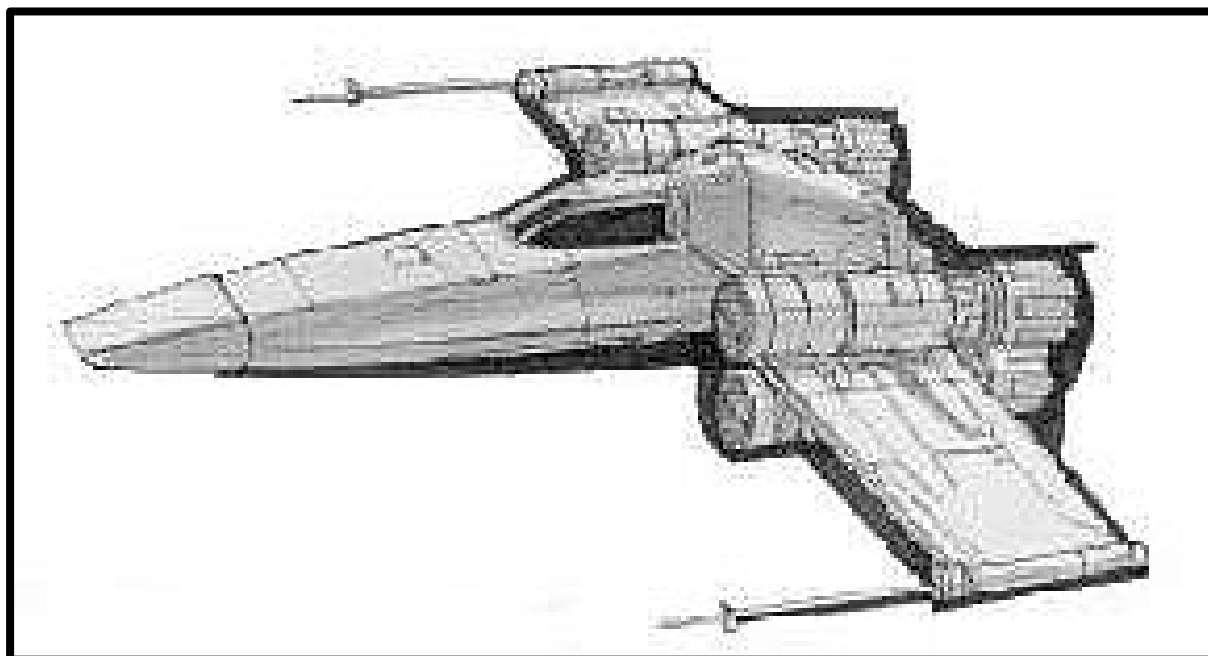


LE GUIDE DE LA MODIFICATION DE VAISSEAU DE STAR WARS (VERSION D6)



LE GUIDE DE LA MODIFICATION DES VAISSEAUX DE STAR WARS (VERSION D6)

L'univers de Star Wars ne serait pas le même sans les batailles spatiales où s'affrontent des multitudes de vaisseaux, du croiseur Impérial aux Aile-X, en passant par les fréquences et autres transporteurs. Au milieu de cet affrontement, nous retrouvons souvent des vaisseaux de transport modifiés, dont le plus célèbre est sans conteste le Faucon Millénaire. Comment Han Solo a-t-il réussi à modifier son appareil et à le rendre si performant ? En y mettant du cœur et beaucoup d'argent. Les règles qui suivent vont tenter d'apporter une plus grande diversité et des règles plus complètes sur les modifications des vaisseaux spatiaux et notamment pour les vaisseaux de transport légers, chers à nos amis les contrebandiers.

Mais pour commencer, un lexique vous expliquant les différents codes utilisés dans la case **Disponibilité**, il explique où la pièce peut être trouvée. Ses codes sont généraux :

- 1** Elle peut être trouvée partout dans la galaxie.
- 2** Elle est disponible seulement dans les grandes villes ou ports spatiaux.
- 3** Item spécialisé, disponible seulement sur la planète d'origine.
- 4** Item rare, très difficile à trouver.
- T** Une taxe ou un permis est nécessaire pour l'achat.
- R** Utilisation restreinte sur presque toutes les planètes et elle ne peut normalement être achetée sans licence Impériale, de la Nouvelle République ou autre autorité pertinente.
- X** Elle est illégale sur la plupart des planètes, sa possession et son utilisation violent les lois Impériales, de la Nouvelle République ou locales. Les sentences peuvent être sévères.

Le Marché Noir : la plupart des pièces d'équipements, même si elles sont restreintes, peuvent être trouvées sur le marché noir si une personne est prête à chercher fort et à payer le gros prix. Parfois les objets sont vendus sur le marché noir seulement pour éviter de payer les taxes et les licences ; et d'autres fois, le marché noir peut être la seule façon de pouvoir obtenir une pièce d'équipement sur une certaine planète.

Le Coût : ce sont les prix moyens pour une pièce d'équipement dans des circonstances normales. La majorité des prix reflète les prix généraux pour une pièce d'équipement de qualité moyenne – comme toujours les prix dépendent du nom, la qualité (s'il est usagé).

Les vaisseaux spatiaux sont déterminés par un certain nombre de paramètres dont voici les principaux :

- Multiplicateur d'Hyperpropulsion	Page 1
- Multiplicateur d'Hyperpropulsion de secours	Page 2
- Vitesse spatiale	Page 4
- Coque	Page 6
- Écrans	Page 8
- Navordinateur	Page 9
- Maniabilité	Page 10
- Armes	Page 11
- Divers	Page 18
- Les Ordinateurs de visés	Page 26
- Quelques exemples d'armes	Page 26
- Pirater son système	Page 29
- La Redondance	Page 29
- La portée des armes	Page 29

Moteurs d'Hyperpropulsion

Les moteurs d'Hyperpropulsion permettent de faire passer le vaisseau en hyperspace et ainsi réduire la durée de voyage. Au départ, un vaisseau ne possède pas forcément d'hyperpropulseur. Pour ce faire, le joueur possède deux solutions : le faire soi-même ou les faire monter. Il va sans dire que le coût de la main d'œuvre est onéreux et que bidouiller soi-même son vaisseau reste un attrait pour tout bon mécano. Voici les prix :

X5	Par un atelier :	Le coût sera de 2,500 pour la pièce et de 2,500 pour la main d'œuvre
	Par soi-même :	La pièce coûte 2,300 et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 14
Type :	Hyperpropulseur commercial	
Disponibilité :	1	
Notes		

X4	Par un atelier :	Le coût sera de 4,000 pour la pièce et de 3,000 pour la main d'œuvre
	Par soi-même :	La pièce coûte 3,700 et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 16
Type :	Hyperpropulseur commercial	
Disponibilité :	1	
Notes		

X3	Par un atelier :	Le coût sera de 8,000 pour la pièce et de 4,000 pour la main d'œuvre
	Par soi-même :	La pièce coûte 7,500 et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 18
Type :	Hyperpropulseur commercial	
Disponibilité :	2	
Notes		

X2	Par un atelier :	Le coût sera de 12,000 pour la pièce et de 4,000 pour la main d'œuvre
	Par soi-même :	La pièce coûte 11,000 et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 20
Type :	Hyperpropulseur commercial	
Disponibilité :	2	
Notes		

X1	Par un atelier :	Le coût sera de 18,000 pour la pièce et de 4,000 pour la main d'œuvre
	Par soi-même :	La pièce coûte 16,000 et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 22
Type :	Hyperpropulseur commercial	
Disponibilité :	2, T	
Notes	L'acheteur d'un Hyperpropulseur de cette catégorie doit payer une taxe de 1,500 à l'achat	

X0.75	Par un atelier :	Le coût sera de 34,000 pour la pièce et de 9,500 pour la main d'œuvre
	Par soi-même :	La pièce coûte 31,000 et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 23
Type :	Hyperpropulseur illégal	
Disponibilité :	4, X	
Notes	Il est très difficile de trouver un mécano qui accepte de construire et d'installer cet Hyperpropulseur.	

X0.5	Par un atelier :	Le coût sera de 50,000 pour la pièce et de 15,000 pour la main d'œuvre
	Par soi-même :	La pièce coûte 49,000 et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 25
Type :	Hyperpropulseur illégal	
Disponibilité :	4, X	
Notes	Il est très difficile de trouver un mécano qui accepte de construire et d'installer cet Hyperpropulseur.	

Installer des Hyperpropulseur n'est pas chose aisée et plus le multiplicateur est important, plus la difficulté d'installation augmente, les relais et les implications étant de plus en plus complexes. Les coûts sont élevés, mais ce sont des produits neufs. Des produits d'occasion peuvent être achetés, mais par tranche de 20% de rabais, il existe des chances que la pièce s'avère être défectueuse lors de son utilisation. Cela se traduit par un test de panne lors de la première utilisation uniquement. Le joueur jette un D6 et lit la table suivante pour déterminer le score à dépasser pour éviter la panne :

20% de rabais : 1 40% de rabais : 2 60% de rabais : 3 80% de rabais : 4

Moteurs d'Hyperpropulsion de secours

Les Hyperpropulseurs de secours ont la même fonction que les Hyperpropulseurs de base, mais ils servent en cas de défaillance des Hyperpropulseurs. Ils sont généralement plus lents et coûtent moins. Voici les prix :

X15	Par un atelier :	Le coût sera de 2,250 pour la pièce et de 2,300 pour la main d'œuvre
	Par soi-même :	La pièce coûte 2,000 et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 11
Type :	Hyperpropulseur commercial	
Disponibilité :	1	
Notes	Un Hyperpropulseur de cette catégorie doit être inspecté après chaque utilisation.	

X14	Par un atelier :	Le coût sera de 2,250 pour la pièce et de 2,300 pour la main d'œuvre
	Par soi-même :	La pièce coûte 2,000 et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 11
Type :	Hyperpropulseur commercial	
Disponibilité :	1	
Notes	Un Hyperpropulseur de cette catégorie doit être inspecté après chaque utilisation.	

X13	Par un atelier :	Le coût sera de 2,300 pour la pièce et de 2,350 pour la main d'œuvre
	Par soi-même :	La pièce coûte 2,050 et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 12
Type :	Hyperpropulseur commercial	
Disponibilité :	1	
Notes	Un Hyperpropulseur de cette catégorie doit être inspecté après chaque utilisation.	

X12	Par un atelier :	Le coût sera de 2,300 pour la pièce et de 2,350 pour la main d'œuvre
	Par soi-même :	La pièce coûte 2,050 et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 12
Type :	Hyperpropulseur commercial	
Disponibilité :	1	
Notes	Un Hyperpropulseur de cette catégorie doit être inspecté après chaque utilisation.	

X11	Par un atelier :	Le coût sera de 2,350 pour la pièce et de 2,400 pour la main d'œuvre
	Par soi-même :	La pièce coûte 2,100 et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 12
Type :	Hyperpropulseur commercial	
Disponibilité :	1	
Notes	Un Hyperpropulseur de cette catégorie doit être inspecté après chaque utilisation.	

X10	Par un atelier :	Le coût sera de 2,350 pour la pièce et de 2,400 pour la main d'œuvre
	Par soi-même :	La pièce coûte 2,100 et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 13
Type :	Hyperpropulseur commercial	
Disponibilité :	1	
Notes	Un Hyperpropulseur de cette catégorie doit être inspecté après chaque utilisation.	

X9	Par un atelier :	Le coût sera de 2,400 pour la pièce et de 2,450 pour la main d'œuvre
	Par soi-même :	La pièce coûte 2,150 et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 13
Type :	Hyperpropulseur commercial	
Disponibilité :	1	
notes	Un Hyperpropulseur de cette catégorie doit être inspecté après chaque deux utilisation.	

X8	Par un atelier :	Le coût sera de 2,400 pour la pièce et de 2,450 pour la main d'œuvre
	Par soi-même :	La pièce coûte 2,150 et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 13
Type :	Hyperpropulseur commercial	
Disponibilité :	1	
Notes	Un Hyperpropulseur de cette catégorie doit être inspecté après chaque deux utilisation.	

X7	Par un atelier :	Le coût sera de 2,450 pour la pièce et de 2,500 pour la main d'œuvre
	Par soi-même :	La pièce coûte 2,200 et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 14
Type :	Hyperpropulseur commercial	
Disponibilité :	1	
Notes		

X6	Par un atelier :	Le coût sera de 2,450 pour la pièce et de 2,500 pour la main d'œuvre
	Par soi-même :	La pièce coûte 2,200 et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 14
Type :	Hyperpropulseur commercial	
Disponibilité :	1	

notes		
X5	Par un atelier :	Le coût sera de 2,500 pour la pièce et de 2,500 pour la main d'œuvre
	Par soi-même :	La pièce coûte 2,250 et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 14
Type :	Hyperpropulseur commercial	
Disponibilité :	1	
notes		

Installer des Hyperpropulseur de secours n'est pas chose aisée et plus le multiplicateur est important, plus la difficulté d'installation augmente, les relais et les implications étant de plus en plus complexes. Les coûts sont élevés, mais ce sont des produits neufs. Des produits d'occasion peuvent être achetés, mais par tranche de 20% de rabais, il existe des chances que la pièce s'avère être défectueuse lors de son utilisation. Cela se traduit par un test de panne lors de la première utilisation uniquement. Le joueur jette un D6 et lit la table suivante pour déterminer le score à dépasser pour éviter la panne :

20% de rabais : 1 40% de rabais : 2 60% de rabais : 3 80% de rabais : 4

Vitesse spatiale

Tout vaisseau possède des réacteurs qui lui permettent de se propulser dans l'espace et/ou dans l'atmosphère. Il est possible de les changer pour en installer de plus rapides. Pour le joueur, il y a deux solutions : le faire soi-même ou les faire monter. Il va sans dire que le coût de la main d'œuvre est onéreux et que bidouiller soi-même son vaisseau reste un attrait pour tout bon mécano. Voici les prix :

Vitesse Spatiale :	1	Vitesse en Atmosphère :	210 (600 km/h)
Par un atelier	Le coût sera de 5,000 pour la pièce et de 2,500 pour la main d'œuvre		
Par soi-même :	La pièce coûte 4,500 et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 10		
Type :	Propulseur commercial		
Disponibilité :	1		
Notes :			

Vitesse Spatiale :	2	Vitesse en Atmosphère :	225 (650 km/h)
Par un atelier	Le coût sera de 5,000 pour la pièce et de 2,500 pour la main d'œuvre		
Par soi-même :	La pièce coûte 4,500 et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 12		
Type :	Propulseur commercial		
Disponibilité :	1		
Notes :			

Vitesse Spatiale :	3	Vitesse en Atmosphère :	260 (750 km/h)
Par un atelier	Le coût sera de 7,500 pour la pièce et de 5,000 pour la main d'œuvre		
Par soi-même :	La pièce coûte 7,000 et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 13		
Type :	Propulseur commercial		
Disponibilité :	1		
Notes :			

Vitesse Spatiale :	4	Vitesse en Atmosphère :	280 (800 km/h)
Par un atelier	Le coût sera de 10,000 pour la pièce et de 5,000 pour la main d'œuvre		
Par soi-même :	La pièce coûte 9,000 et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 14		
Type :	Propulseur commercial		
Disponibilité :	1		
Notes :			

Vitesse Spatiale :	5	Vitesse en Atmosphère :	295 (850 km/h)
Par un atelier	Le coût sera de 15,000 pour la pièce et de 7,500 pour la main d'œuvre		
Par soi-même :	La pièce coûte 13,500 et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 15		
Type :	Propulseur commercial		
Disponibilité :	2, T		
Notes :	Il est une version moins performante du propulseur militaire. Il est en vente sur la marché civil, mais sa possession nécessite un permis coûtant 500 crédits. Doublez les difficultés pour modifier ce moteur et doublez les éventuels modificateurs de panne quand ils sont supérieurs à 1.		

Vitesse Spatiale :	6	Vitesse en Atmosphère :	330 (950 km/h)
Par un atelier	Le coût sera de 20,000 pour la pièce et de 7,500 pour la main d'œuvre		
Par soi-même :	La pièce coûte 17,500 et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 16		
Type :	Propulseur commercial		
Disponibilité :	2, T		
Notes :	Il est une version moins performante du propulseur militaire. Il est en vente sur la marché civil, mais sa possession nécessite un permis coûtant 500 crédits. Doublez les difficultés pour modifier ce moteur et doublez les éventuels modificateurs de panne quand ils sont supérieurs à 1.		

Vitesse Spatiale :	7	Vitesse en Atmosphère :	350 (1,000 km/h)
Par un atelier	Le coût sera de 35,000 pour la pièce et de 10,000 pour la main d'œuvre		
Par soi-même :	La pièce coûte 33,000 et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 17		
Type :	Propulseur commercial		
Disponibilité :	3, T		
Notes :	Il est une version moins performante du propulseur militaire. Il est en vente sur la marché civil, mais sa possession nécessite un permis coûtant 5,000 crédits. Doublez les difficultés pour modifier ce moteur et doublez les éventuels modificateurs de panne.		

Vitesse Spatiale :	8	Vitesse en Atmosphère :	365 (1,050 km/h)
Par un atelier	Le coût sera de 50,000 pour la pièce et de 10,000 pour la main d'œuvre		
Par soi-même :	La pièce coûte 45,000 et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 18		
Type :	Propulseur commercial		
Disponibilité :	3, T		
Notes :	Il est une version moins performante du propulseur militaire. Il est en vente sur la marché civil, mais sa possession nécessite un permis coûtant 5,000 crédits. Doublez les difficultés pour modifier ce moteur et doublez les éventuels modificateurs de panne.		

Vitesse Spatiale :	9	Vitesse en Atmosphère :	400 (1,150 km/h)
Par un atelier	Le coût sera de 75,000 pour la pièce et de 12,500 pour la main d'œuvre		
Par soi-même :	La pièce coûte 70,000 et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 20		
Type :	Propulseur militaire		
Disponibilité :	4, X		
Notes :	La possession d'une telle propulsion est une infraction de 1ere classe dans l'espace Impérial. Doublez les difficultés pour modifier ce moteur et doublez les éventuels modificateurs de panne.		

Vitesse Spatiale :	10	Vitesse en Atmosphère :	415 (1,200 km/h)
Par un atelier	Le coût sera de 100,000 pour la pièce et de 12,500 pour la main d'œuvre		
Par soi-même :	La pièce coûte 95,000 et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 22		
Type :	Propulseur militaire		
Disponibilité :	4, X		
Notes :	La possession d'une telle propulsion est une infraction de 1ere classe dans l'espace Impérial. Doublez les difficultés pour modifier ce moteur et doublez les éventuels modificateurs de panne.		

Vitesse Spatiale :	11	Vitesse en Atmosphère :	430 (1,250 km/h)
Par un atelier	Le coût sera de 300,000 pour la pièce et de 15,000 pour la main d'œuvre		
Par soi-même :	La pièce coûte 290,00 et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 24		
Type :	Propulseur militaire		
Disponibilité :	4, X		
Notes :	La possession d'une telle propulsion est une infraction de 1ere classe dans l'espace Impérial. Doublez les difficultés pour modifier ce moteur et doublez les éventuels modificateurs de panne.		

Vitesse Spatiale :	12	Vitesse en Atmosphère :	450 (1,300 km/h)
Par un atelier	Le coût sera de 500,000 pour la pièce et de 15,000 pour la main d'œuvre		
Par soi-même :	La pièce coûte 495,000 et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 26		
Type :	Propulseur militaire		
Disponibilité :	4, X		
Notes :	La possession d'une telle propulsion est une infraction de 1ere classe dans l'espace Impérial. Doublez les difficultés pour modifier ce moteur et doublez les éventuels modificateurs de panne.		

Vitesse Spatiale :	13	Vitesse en Atmosphère :	475 (1,350 km/h)
Par un atelier	Le coût sera de 700,000 pour la pièce et de 17,500 pour la main d'œuvre		
Par soi-même :	La pièce coûte 685,000 et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 28		
Type :	Propulseur militaire expérimental		
Disponibilité :	4, X		
Notes :	La possession d'une telle propulsion est une infraction de 1ere classe dans l'espace Impérial. Doublez les difficultés pour modifier ce moteur et doublez les éventuels modificateurs de panne.		

Vitesse Spatiale :	14	Vitesse en Atmosphère :	500 (1,400 km/h)
Par un atelier	Le coût sera de 900,000 pour la pièce et de 17,500 pour la main d'œuvre		
Par soi-même :	La pièce coûte 875,000 et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 30		
Type :	Propulseur militaire expérimental		
Disponibilité :	4, X		
Notes :	La possession d'une telle propulsion est une infraction de 1ere classe dans l'espace Impérial. Doublez les difficultés pour modifier ce moteur et doublez les éventuels modificateurs de panne.		

Installer des propulseurs n'est pas chose aisée et plus le facteur de vitesse est important, plus la difficulté d'installation augmente. Les coûts sont élevés, mais ce sont les coûts des produits neufs. Des produits d'occasion peuvent être achetés, mais par tranche de 20% de rabais sur le prix neuf, il existe des chances que la pièce s'avère être défectueuse lors de son utilisation. Cela se traduit par un test de panne lors de la première utilisation uniquement. Le joueur jette un D6 et lit la table suivante pour déterminer le score à dépasser pour éviter la panne :

20% de rabais : 1 40% de rabais : 2 60% de rabais : 3 80% de rabais : 4

Coque

La coque est certainement l'élément le plus important du vaisseau. Il s'agit de l'unique rempart entre les joueurs et l'espace. Un vaisseau de transport léger débute avec 4D en coque, un chasseur stellaire avec 2D et un vaisseau de guerre avec 5D. mais comme les autres éléments, celui-ci peut être modifié. Pour ce faire, le propriétaire a la possibilité de faire appel à un atelier ou de modifier lui-même la structure de son vaisseau. Un vaisseau de transport léger ne peut pas dépasser 7D en coque, un chasseur stellaire 4D et un vaisseau de guerre 9D, car cela le rendrait incapable de manoeuvrer, étant trop lourd. Si le pilote décide de passer outre cette limitation, sa maniabilité s'en trouve fortement réduite. Pour chaque D en coque supplémentaire, le vaisseau perd 3D en maniabilité. Voici les prix :

+1	Par un atelier :	Le coût de la modification est de 19,000 et de 5,000 pour la main d'œuvre
	Par soi-même :	Le coût de la modification est de 17,000 et jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 5
+2	Par un atelier :	Le coût de la modification est de 21,000 et de 5,000 pour la main d'œuvre
	Par soi-même :	Le coût de la modification est de 19,000 et jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 8
Notes :	Si cela amène le score de coque à changer de code dé, exemple de 2D+2 à 3D, il faut payer le coût de 1D	
+1D	Par un atelier :	Le coût de la modification est de 25,000 et de 5,000 pour la main d'œuvre
	Par soi-même :	Le coût de la modification est de 20,000 et jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 11
+1D+1	Par un atelier :	Le coût de la modification est de 29,000 et de 5,000 pour la main d'œuvre
	Par soi-même :	Le coût de la modification est de 23,000 et jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 12
+1D+2	Par un atelier :	Le coût de la modification est de 31,000 et de 5,000 pour la main d'œuvre
	Par soi-même :	Le coût de la modification est de 26,000 et jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 13
Notes :	Si cela amène le score de coque à changer de code dé, exemple de 2D+2 à 4D, il faut payer le coût de 2D	
+2D	Par un atelier :	Le coût de la modification est de 35,000 et de 5,000 pour la main d'œuvre
	Par soi-même :	Le coût de la modification est de 28,000 et jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 15
+2D+1	Par un atelier :	Le coût de la modification est de 39,000 et de 6,000 pour la main d'œuvre
	Par soi-même :	Le coût de la modification est de 30,000 et jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 17
+2D+2	Par un atelier :	Le coût de la modification est de 41,000 et de 7,000 pour la main d'œuvre
	Par soi-même :	Le coût de la modification est de 32,000 et jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 19
Notes :	Si cela amène le score de coque à changer de code dé, exemple de 2D+2 à 5D, il faut payer le coût de 3D	
+3D	Par un atelier :	Le coût de la modification est de 45,000 et de 8,000 pour la main d'œuvre
	Par soi-même :	Le coût de la modification est de 38,000 et jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 20
+3D+1	Par un atelier :	Le coût de la modification est de 49,000 et de 9,000 pour la main d'œuvre
	Par soi-même :	Le coût de la modification est de et jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 22

+3D+2	Par un atelier :	Le coût de la modification est de 51,000 et de 10,000 pour la main d'œuvre
	Par soi-même :	Le coût de la modification est de et jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 24
Notes :	Si cela amène le score de coque à changer de code dé, exemple de 2D+2 à 6D, il faut payer le coût de 4D	

+4D	Par un atelier :	Le coût de la modification est de 55,000 et de 11,000 pour la main d'œuvre
	Par soi-même :	Il est impossible de le faire soi-même (ou 48,000)

+4D+1	Par un atelier :	Le coût de la modification est de 59,000 et de 12,000 pour la main d'œuvre
	Par soi-même :	Il est impossible de le faire soi-même

+4D+2	Par un atelier :	Le coût de la modification est de 61,000 et de 13,000 pour la main d'œuvre
	Par soi-même :	Il est impossible de le faire soi-même
Notes :	Si cela amène le score de coque à changer de code dé, exemple de 2D+2 à 7D, il faut payer le coût de 5D	

+5D	Par un atelier :	Le coût de la modification est de 65,000 et de 14,000 pour la main d'œuvre
	Par soi-même :	Il est impossible de le faire soi-même

Pour les modifications de coque de 4D et plus, il est impossible de le faire soi-même, car l'outillage nécessaire est trop dispendieux. Les prix donnés sont pour des pièces neuves. Si le propriétaire achète des plaques de blindage à rabais, il effectue un jet sur la table des pannes, si le jet est raté, pour chaque point en dessous de ce qui était la difficulté à atteindre, la coque perd un point, il devra dépenser une somme égale à la somme de rabais pour récupérer les points perdus.

20% de rabais : 1 40% de rabais : 2 60% de rabais : 3 80% de rabais : 4

Écrans

Posséder des écrans permet au copilote de les diriger vers les tirs ennemis, réduisant la puissance des tirs ennemis d'autant. Il existe certes quelques écrans plus puissants que ceux qui traditionnellement protègent les vaisseaux civils, mais ils demeurent sous la main de l'armée. Modifier les écrans permet de résister à des impacts terrifiants, mais cette technologie n'est pas aisément accessible à tous. Les coûts des écrans s'en ressentent, car il est bien plus difficile de maîtriser la technologie d'un champ de force que de riveter de nouvelles plaques de blindage.

1D	Par un atelier :	Le coût sera de 10,000 pour la pièce et de 4,000 pour la main d'œuvre
	Par soi-même :	La pièce coûte 8,000 et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 15

1D+1	Par un atelier :	Le coût sera de 14,000 pour la pièce et de 5,000 pour la main d'œuvre
	Par soi-même :	La pièce coûte 10,000 et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 17

1D+2	Par un atelier :	Le coût sera de 16,000 pour la pièce et de 7,000 pour la main d'œuvre
	Par soi-même :	La pièce coûte 13,000 et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 18

2D	Par un atelier :	Le coût sera de 20,000 pour la pièce et de 8,000 pour la main d'œuvre
	Par soi-même :	La pièce coûte 15,000 et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 20

2D+1	Par un atelier :	Le coût sera de 24,000 pour la pièce et de 10,000 pour la main d'œuvre
	Par soi-même :	La pièce coûte 18,000 et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 22

2D+2	Par un atelier :	Le coût sera de 26,000 pour la pièce et de 12,000 pour la main d'œuvre
	Par soi-même :	La pièce coûte 21,000 et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 23
3D	Par un atelier :	Le coût sera de 30,000 pour la pièce et de 14,000 pour la main d'œuvre
	Par soi-même :	La pièce coûte 25,000 et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 25
3D+1	Par un atelier :	Le coût sera de 34,000 pour la pièce et de 15,000 pour la main d'œuvre
	Par soi-même :	La pièce coûte 24,000 et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 26
3D+2	Par un atelier :	Le coût sera de 36,000 pour la pièce et de 17,000 pour la main d'œuvre
	Par soi-même :	La pièce coûte 26,000 et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 27
4D	Par un atelier :	Le coût sera de 40,000 pour la pièce et de 18,000 pour la main d'œuvre
	Par soi-même :	La pièce coûte 30,000 et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 30
4D+1	Par un atelier :	Le coût sera de 44,000 pour la pièce et de 20,000 pour la main d'œuvre
	Par soi-même :	La pièce coûte 34,000 et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 32
4D+2	Par un atelier :	Le coût sera de 46,000 pour la pièce et de 22,000 pour la main d'œuvre
	Par soi-même :	La pièce coûte 36,000 et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 33
5D	Par un atelier :	Le coût sera de 50,000 pour la pièce et de 24,000 pour la main d'œuvre
	Par soi-même :	La pièce coûte 40,000 et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 35

Le score maximum d'écrans est de 5D, car la technologie actuelle ne permet pas de réduire les générateurs d'écrans à une taille raisonnable. Seuls les vaisseaux de grande taille, comme les Star Destroyer par exemple peuvent embarquer des générateurs d'écrans de taille suffisante pour générer des codes de supérieur à 5D, même si des rumeurs font état de certains progrès dans ce domaine.

Les prix donnés sont pour des pièces neuves. Si le joueur désire acheter ou utiliser des pièces usagés récupérés sur le champ de bataille, à la discrétion du maître de jeu de déterminer le rabais. Pour chaque tranche de 20% de rabais sur le prix neuf, il existe des chances que la pièce s'avère être défectueuse lors de son utilisation. Cela se traduit par un test de panne lors de la première utilisation uniquement. Le joueur jette un D6 et lit la table suivante pour déterminer le score à dépasser pour éviter la panne :

20% de rabais : 1 40% de rabais : 2 60% de rabais : 3 80% de rabais : 4

Navordinateur

Le Navordinateur est l'ordinateur qui conserve en mémoire les cartes stellaires, les cartes des routes hyperspatiales et les coordonnées de sauts hyperspatiaux. Il y en a plusieurs types allant de celles qui ont un maximum de 2 sauts à celles qui ont une capacité illimitée.

Limité à 2 Sauts :	
Par un atelier :	Le coût sera de 1,500 pour la pièce et de 1,000 pour la main d'œuvre
Par soi-même :	La pièce coûte 1,400 et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 11
Notes :	Contient les cartes stellaires, les cartes des routes hyperspatiales, 2 jeux de coordonnées de sauts

Limité à 3 Sauts :	
Par un atelier :	Le coût sera de 2,500 pour la pièce et de 1,000 pour la main d'œuvre
Par soi-même :	La pièce coûte 1,500 et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 11
Notes :	Contient les cartes stellaires, les cartes des routes hyperspatiales, 3 jeux de coordonnées de sauts

Limité à 4 Sauts :	
Par un atelier :	Le coût sera de 3,500 pour la pièce et de 1,000 pour la main d'œuvre
Par soi-même :	La pièce coûte 2,500 et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 11
Notes :	Contient les cartes stellaires, les cartes des routes hyperspatiales, 4 jeux de coordonnées de sauts

Limité à 5 Sauts :	
Par un atelier :	Le coût sera de 4,500 pour la pièce et de 1,000 pour la main d'œuvre
Par soi-même :	La pièce coûte 3,500 et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 11
Notes :	Contient les cartes stellaires, les cartes des routes hyperspatiales, 5 jeux de coordonnées de sauts

Limité à 10 Sauts :	
Par un atelier :	Le coût sera de 5,500 pour la pièce et de 1,000 pour la main d'œuvre
Par soi-même :	La pièce coûte 4,500 et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 11
Notes :	Contient les cartes stellaires, les cartes des routes hyperspatiales, 10 jeux de coordonnées de sauts

Illimité :	
Par un atelier :	Le coût sera de 6,000 pour la pièce et de 1,000 pour la main d'œuvre
Par soi-même :	La pièce coûte 5,000 et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 11
Notes :	Contient les cartes stellaires, les cartes des routes hyperspatiales, un nombre de jeux de coordonnées de sauts illimité

Maniabilité

La maniabilité d'un vaisseau est prépondérante en cas de manœuvre délicate, de combat ou d'acrobaties diverses. Un vaisseau maniable peut permettre à un bon pilote d'éviter d'être touché par les tirs adverses ou encore de fracasser son vaisseau sur les falaises d'un canyon escarpé. Un vaisseau possède 2D de base, un vaisseau peut augmenter ce code jusqu'à 6D au maximum. En effet, un vaisseau de transport léger ne pourra que difficilement rivaliser avec un chasseur, qui eux peuvent monter jusqu'à 8D en maniabilité, mais il rivalisera avec un vaisseau de guerre, qui eux ne peuvent qu'atteindre 4D en maniabilité.

Divers composants sont responsables de la maniabilité : répulseurs latéraux, contrepoussée et autres phénomènes. Chaque composant doit être entretenu. En réalité, un vaisseau demande un entretien constant et pour chaque D de maniabilité, le pilote ou le mécano attiré au vaisseau doit posséder le double en *Réparation de Répulseurs*. En terme de jeu, un vaisseau de 2D en maniabilité doit posséder un mécano possédant 4D. si plusieurs personnes entretiennent le vaisseau, il faudra alors que l'ajout des codes en *Réparation de Répulseurs* soit égal au triple de la maniabilité. Si les mécano chargés de l'entretien ne possèdent pas les compétences nécessaires, le vaisseau doit faire un jet de panne lors de l'utilisation maximale de ces répulseurs sur le tableau suivant :

- Différence d'un D entre la maniabilité et le double du mécano ou le triple du groupe : 1
- Différence de 2D entre la maniabilité et le double du mécano ou le triple du groupe : 2
- Différence de 3D entre la maniabilité et le double du mécano ou le triple du groupe : 3
- Différence de 4D entre la maniabilité et le double du mécano ou le triple du groupe : 4
- Différence de 5D entre la maniabilité et le double du mécano ou le triple du groupe : 5
- Différence de 6D entre la maniabilité et le double du mécano ou le triple du groupe : 6

En cas de panne, les répulseurs se mettent en rideau et le vaisseau perd 1D en maniabilité à chaque round, jusqu'à ce qu'il soit réparé. Pour ce faire, un jet de *Réparation de Répulseurs* d'une difficulté de 4X le code en maniabilité (soit pour un code de 4D, la difficulté sera de 16).

Divers

Brouilleur de Senseur	
Type :	Brouilleur de senseur
Par un atelier :	Le coût sera de 5,000 pour la pièce et de 1,500 pour la main d'œuvre
Par soi-même :	La pièce coûte 4,000 et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 17
Disponibilité :	4, X
Notes :	+1D à la difficulté d'identification (Focalisation), mais -2D à celle de détection (Détection)

Convertisseurs de Carburants	
Type :	Pièce de moteur
Par un atelier :	Le coût sera de 7,000 pour la pièce et de 2,000 pour la main d'œuvre
Par soi-même :	La pièce coûte 6,000 et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 22
Disponibilité :	2
Notes :	Ils transforment les déchets en énergie pour les batteries. Le capitaine n'a plus qu'à acheter en gros et à les charger dans le convertisseur.

Leurres Sensoriels	
Type :	Leurres
Par un atelier :	Le coût sera de 2,500 pour la pièce et de 1,000 pour la main d'œuvre
Par soi-même :	La pièce coûte 2,000 et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 15
Disponibilité :	2, T
Notes :	Les Leurres Sensoriels sont des drones qui se font passer pour un transport. Ils peuvent être lâchés sur une course pré-programmée et ont généralement une vitesse spatiale de 5. Ils perdent leur efficacité quand ils entrent dans le mode Focalisation du vaisseau ennemi. La possession de ce type de contre-mesure est soumise à un permis Impérial. Les drones ajoute +2D à la difficulté de déterminer l'écho du vaisseau et celui du leurre

Convertisseurs de Solides	
Type :	Pièce de moteur
Par un atelier :	Le coût sera de 9,000 pour la pièce et de 2,000 pour la main d'œuvre
Par soi-même :	La pièce coûte 8,000 et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 22
Disponibilité :	2
Notes :	Ils transforment quasiment tous les matériaux en énergie pour les batteries. Un vaisseau peut refaire le plein avec des matériaux encombrants – oxygène, eau, plastiques, etc. le vaisseau pourra réduire de moitié le prix du "plein" dans les astroports, mais il devra faire ses arrangements les matériaux nécessaires

Dragues	
Type :	Pièce de moteur
Par un atelier :	Le coût sera de 16,000 pour la pièce et de 5,000 pour la main d'œuvre
Par soi-même :	La pièce coûte 15,000 et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 19
Disponibilité :	2
Notes :	Certains vaisseaux (d'explorations particulièrement) sont équipés de dragues qui leur permettent de recharger leurs batteries avec les ressources naturelles d'une planète en plongeant dans son atmosphère ou ses mers

Convertisseurs Solaires	
Type :	Pièce de moteur
Par un atelier :	Le coût sera de 13,000 pour la pièce et de 2,000 pour la main d'œuvre
Par soi-même :	La pièce coûte 12,000 et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 22
Disponibilité :	2
Notes :	Un vaisseau peut aussi être équipé de convertisseur solaire : d'immenses voiles d'épaisseur mono-moléculaire qui absorbent les rayonnements solaires. À l'intérieur d'un système, elles rechargent les batteries en 15 jours environ, alors qu'à l'extérieur cela peut en prendre 60

Éjecteur Automatique de Cargaison	
Type :	
Par un atelier :	Le coût sera de 2,000 pour la pièce et de 500 pour la main d'œuvre
Par soi-même :	La pièce coûte 1,000 et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 14
Disponibilité :	4, X
Notes :	Ce système vous débarrasse de la partie de la cargaison que vous souhaitez, qu'elle soit dans un compartiment secret ou dans la soute principale. Il peut être commandé par un interrupteur ou depuis l'ordinateur de bord

Aménagement Passager	
Type :	Confort
Par un atelier :	Le coût sera de 400 par passager supplémentaire et de 300 pour la main d'œuvre
Par soi-même :	Coûte 200 par passager supplémentaire et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 12
Disponibilité :	1
Notes :	Ce système permet de supporter plus de passager. Il existe un aménagement passager plus économique, mais qui est moins confortable (installation d'un système de survie primitif dépourvue de couchette) et qui est en plus illégal) à 30 crédits par passager supplémentaire et de 150 crédits pour la main d'œuvre

Équipement de Réfrigération	
Type :	
Par un atelier :	Le coût sera de 100 par tonne équipé et de 500 pour la main d'œuvre
Par soi-même :	La pièce coûte 75 par tonne et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 13
Disponibilité :	1
Notes :	Certaines cargaisons demandent un contrôle précis de la température

Équipement d'Évacuation	
Type :	
Par un atelier :	Le coût sera de 1,300 pour la pièce et de 1,000 pour la main d'œuvre
Par soi-même :	La pièce coûte 1,200 et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 24
Disponibilité :	1
Notes :	La loi Impériale impose à chaque vaisseau de posséder assez de capsules de sauvetage pour toutes les personnes se trouvant sur le vaisseau (bâtiment militaire non concerné). Le capsule de sauvetage standard peut accueillir 8 personnes et contient assez de vivres et d'oxygène pour 2 semaines

Convertisseurs d'Environnement	
Type :	Confort
Par un atelier :	Le coût sera de 5,000 pour la pièce et de 2,000 pour la main d'œuvre
Par soi-même :	La pièce coûte 4,000 et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 16
Disponibilité :	1
Notes :	L'installation de ce système permet au capitaine de créer des environnements adaptés et confortables pour une multitude de races dans son vaisseau, une cabine ou la soute

Compartiments Secrets	
Trois personnes peuvent tenir dans un compartiment secret d'une tonne de soute (même s'il faut sacrifier un volume beaucoup plus important pour que le compartiment soit un tant soit peu dissimulé). Si plus de 20% de la soute est consacré à des compartiments secrets, les fonctionnaires des douanes deviendront soupçonneux. Le coût des compartiments dépend de leur caractère plus ou moins secret. On les classe suivant trois qualités :	

Dissimulé :	
Par un atelier :	Le coût sera de 200 par tonne à dissimuler et de 750 pour la main d'œuvre
Par soi-même :	Coûte 150 par tonne et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 16
Disponibilité :	4, X
Notes :	Le localiser demande un jet de <i>Perception</i> Difficile, mais un scanner le détecte immédiatement

Caché :	
Par un atelier :	Le coût sera de 400 par tonne à dissimuler et de 1000 pour la main d'œuvre
Par soi-même :	Coûte 300 par tonne et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 18
Disponibilité :	4, X
Notes :	Le localiser demande un jet de <i>Perception</i> Très Difficile et avec un scanner un jet de <i>Perception</i> Moyen

À l'épreuve des scanners :	
Par un atelier :	Le coût sera de 1,000 par tonne à dissimuler et de 1,500 pour la main d'œuvre
Par soi-même :	Coûte 750 par tonne et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 20
Disponibilité :	4, X
Notes :	Le localiser demande un jet de <i>Perception</i> Très Difficile, mais un scanner ne le détectera jamais

Brise jet d'Ion	
Type :	Pièce de moteur
Par un atelier :	Le coût sera de 10,000+1,000 par point en haut de 4 et de 3,500 pour la main d'œuvre
Par soi-même :	La pièce coûte et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 17
Disponibilité :	3, X
Notes :	Le Brise Jet est de large plaques qui glissent sur les moteurs à Ion. Ses plaques réduisent la signature énergétique la rendant plus difficile à détecter. En même temps le Brise Jet rend l'utilisation des moteurs extrêmement dangereuses. En terme de jeu, un vaisseau a une difficulté supérieur de 3D pour le détecter à 50 unités, mais réduisent la maniabilité de 2D (si cela l'amène à 0D, c'est la compétence du pilote qui en souffre). La vitesse de sûreté est de 4 (si cette vitesse est excédé, roulez sur la table suivante : iD6 : 1-3 : panne moyenne ; 4-6 : panne catastrophique). Il peut rester actif pour un nombre de round égal à la vitesse du vaisseau. Les moteurs doivent être entretenue à chaque fois que le Brise Jet est utilisé

Camouflage de Vaisseau	
Type :	Camouflage
Par un atelier :	C'est une pièce d'équipement acheté et utilisé
Par soi-même :	La pièce coûte 500 par mètres
Disponibilité :	2, R
Notes :	Ajoute 1D de difficulté aux senseurs (Recherche) pour le trouver

Module SLAM	
Type :	Pièce de moteur
Par un atelier :	Le coût sera de 110,000 pour la pièce et de 20,000 pour la main d'œuvre
Par soi-même :	La pièce coûte 100,000 et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 25
Disponibilité :	4, R, T
Notes :	<p>Le système SLAM augmente la vitesse spatiale du vaisseau de façon temporaire en utilisant l'énergie des systèmes d'armes. Il requiert un permis coûtant 2,500 crédits. Son utilisation fait chauffer les moteurs de 2 à 3 fois plus, l'utilisation fréquente du système SLAM n'est pas recommandé.</p> <ul style="list-style-type: none"> - le système SLAM ne peut être utiliser en hyperespace - le pilote ou le copilote peut allumer et éteindre le système SLAM - aucune arme laser ou ionique ne peut être utilisé durant son utilisation - les armes ne peuvent tirer que cinq round après l'extinction du système - chaque 2D du total des armes donne 5 rounds au système SLAM - le système SLAM peut être éteint avant la durée maximale - il y en a une version militaire qui triple la vitesse spatiale (+ de 250,000 Crédits sur le marché noir)

Batterie de Secours	
Type :	Alimentation
Par un atelier :	Le coût sera de 11,000 pour la pièce et de 1,500 pour la main d'œuvre
Par soi-même :	La pièce coûte 10,000 et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 14
Disponibilité :	2
Notes :	Donne 6 heures de life-support supplémentaires

Fusées d'Accélération à Carburant Solide	
Type :	Pièce de moteur de chasseur ou vaisseau de guerre
Par un atelier :	Le coût sera de 150 par point pour un chasseur et de 450 par point pour un vaisseau de guerre pour la pièce et de 3,000 pour la main d'œuvre
Par soi-même :	La pièce coûte 100 par point pour un chasseur et 300 par point pour un vaisseau de guerre et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 20
Disponibilité :	2
Notes :	Les fusées d'accélération augmenteront la vitesse spatiale d'un vaisseau d'un maximum de 2 points pour trois rounds après activation, après elles seront automatiquement éjectées. La maniabilité du vaisseau est réduite de 2D par point d'accélération quand les fusées sont allumées

Recouvrement de Coque de Vaisseau	
Type :	Esthétique
Par un atelier :	Le coût sera de 1,100 par mètres et de 750 pour la main d'œuvre
Par soi-même :	La pièce coûte 1,000 par mètre et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 10
Disponibilité :	2
Notes :	Peinture pour vaisseau

Cotterdam	
Type :	Sas vaisseau à vaisseau
Par un atelier :	Le coût sera de 4,500 pour la pièce et de 1,000 pour la main d'œuvre
Par soi-même :	La pièce coûte 3,500 et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 13
Disponibilité :	2
Notes :	Un des plus vieux sas universel. C'est un sas flexible avec une échelle/coursive intérieure avec un anneau multi-ancrages à l'autre bout

Moteurs Silencieux	
Type :	Pièce de moteur
Par un atelier :	Le coût sera de 110,000 pour la pièce sur le marché noir et de 10,000 pour la main d'œuvre
Par soi-même :	La pièce coûte 100,000 et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 20
Disponibilité :	4, X
Notes :	Le moteur silencieux un moteur hautement illégal utilisé pour des vaisseaux militaires furtifs. Il permet à un vaisseau de se déplacer silencieusement à une vitesse de 2. Les mouvements prudents ne sont pas plus détectable que de planer. Un moteur silencieux à une capacité d'environ 100 unités spatiales, un réservoir de remplacement ou de surplus coûte 7,000 crédits. Le carburant pour ce type de moteur est extrêmement dure à trouver et plusieurs pirates en sont venus à le synthétiser

Système de Sécurité de Vaisseau	
Type :	Sécurité
Par un atelier :	Le coût sera de 8,000 pour la pièce et de 1,500 pour la main d'œuvre
Par soi-même :	La pièce coûte 7,000 et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 15
Disponibilité :	3, T
Notes :	Ce système de sécurité utilisé par le célèbre Faucon Millenium est très recherché. Il n'est pas illégal, mais très dure à obtenir car la majorité est entre les mains de l'Alliance. Un permis de 2,500 crédits et un dossier propre est nécessaire pour pouvoir installer ce système. Il possède un avertisseur (quand on arrive à moins de 7 mètres). Toutes les armes pointées en direction de la cible lui tireront dessus s'il persévère

Système de Sécurité de Vaisseau de Sienar	
Type :	Sécurité
Par un atelier :	Le coût sera de 11,000 pour la pièce et de 5,000 pour la main d'œuvre
Par soi-même :	La pièce coûte 10,000 et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté
Disponibilité :	3, X
Notes :	Ce système de sécurité est équipé avec un système de haut-parleur, un transmetteur qui alerte la police locale en cas d'infraction, une alerte de proximité de 10 mètres et une paire de canons blaster (Fire-linked) (8D au cas où il persévérerait). Ce système est utilisé surtout contre les pirates. Il n'est disponible que sur le marché noir (à un coût monstrueux). La possession est un crime de classe un dans l'espace Impériale

Brise Senseurs	
Type :	Contre-mesure Senseurs
Par un atelier :	Le coût sera de 20,000 pour la pièce d'un chasseur et de 50,000 pour la pièce d'un vaisseau de guerre et de 5,000 pour la main d'œuvre
Par soi-même :	La pièce coûte 15,000 pour un chasseur et de 40,000 pour un vaisseau de guerre et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 16
Disponibilité :	4, X
Notes :	Il y a deux types de traitement : léger et lourd ; le léger ajoute 1D, le lourd 2D à la difficulté pour le détecter. un vaisseau de plus de 5D en Coque ou de plus de 500 mètres aura un maximum de 1D. la possession est une infraction de classe un dans l'espace Impériale

Bloqueur de Senseurs	
Type :	Bloqueur de Senseur
Par un atelier :	Le coût sera de 6,000 pour la pièce et de 1,500 pour la main d'œuvre
Par soi-même :	La pièce coûte 5,000 et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 16
Disponibilité :	2, X
Notes :	Un vaisseau peut utiliser ses Senseurs pour inonder les fréquences des Senseurs avec de la statique. Un vaisseau bloqué un jet de Senseurs contre le vaisseau bloquant. Le vaisseau bloquant ajoute le code dé de ses senseurs. Le bloqueur de senseurs est restreint aux vaisseaux militaires

Masque Senseurs	
Type :	Système de contre-mesure
Par un atelier :	Le coût sera de 150,000 par D de Coque d'un chasseur et 300,000 par D de Coque d'un vaisseau de guerre pour la pièce et de 25,000 pour la main d'œuvre
Par soi-même :	La pièce coûte 140,000 par D de Coque d'un chasseur et 285,000 par D de Coque d'un vaisseau de guerre et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 22
Disponibilité :	4, X
Notes :	Quand il est activé, le Masque Senseurs ajoute 2D à l'opérateur du senseur ennemi pour identifier et détecter. Il y en a une version très rare de 3D (50,000 crédits). Les Masques Senseurs sont un système anti-détection combinant transmetteur holographique et électromagnétique rend le vaisseau "invisible". Ses unités sont extrêmement dispendieuses, mais elles sont extrêmement efficaces et elles ont l'avantages de pouvoir être allumés et éteints par le pilote. Utilisé avec le Bloqueur de Senseur, il rendra le vaisseau dans 99% des cas

Générateur d'Antimatière	
Type :	Alimentation
Par un atelier :	Le coût sera de 76,000 pour la pièce et de 7,500 pour la main d'œuvre
Par soi-même :	La pièce coûte 75,000 et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 25
Disponibilité :	3
Notes :	Permet de régler les problèmes d'alimentation et de pouvoir installer des armes de vaisseaux de guerre. Si le champ de restriction perd son alimentation, le vaisseau sera détruit, c'est son désavantage. Ce système inclut la chambre de réaction, la salle d'entreposage et la mise à niveau de la grille d'alimentation

Bloqueur de Communications	
Type :	
Par un atelier :	Le coût sera de 6,000 pour la pièce et de 1,000 pour la main d'œuvre
Par soi-même :	La pièce coûte 5,000 et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 14
Disponibilité :	2, R
Notes :	Un vaisseau peut utiliser ses communications pour bloquer les fréquences de communication avec de la statique. Par contre, il ne peut fonctionner que quelques rounds car il demande une grande source d'alimentation. La durée de base est 10 rounds avant de nécessiter une recharge, pour chaque arc, il faut enlever 1 round (un blocage concentré enlève 5 rounds). Le vaisseau bloqué doit faire un jet de Communications contre le jet du vaisseau bloquant. Le vaisseau bloquant gagne des dés supplémentaires selon le nombre d'arc qu'il affecte 4 arcs : ----- ; 3 arcs : +1D ; 2 arcs : +2D ; 1 arc : +3D ; un seul vaisseau : +4D

Torche au Plasma d'abordage	
Type :	Piraterie
Par un atelier :	Le coût sera de 5,750 pour la pièce et de 1,500 pour la main d'œuvre
Par soi-même :	La pièce coûte 4,750 et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 13
Disponibilité :	2
Notes :	C'est une torche montée sur le sas d'un vaisseau. Les contrôles sont sur le bord du sas. Elle coupe lentement la coque du vaisseau ennemi (elle inflige 8D), rouler le code dé de la coque du vaisseau ennemi -2D ; si la torche inflige un résultat de "Légèrement Endommagé", elle a percé la coque. Cela prend une minute entière pour couper un trou de 1m x 2 m. il est nécessaire d'attendre 30 secondes avant d'ouvrir le sas (le temps que le sas soit sécuritaire)

Charges d'Autodestruction	
Type :	Sécurité
Par un atelier :	Le coût sera de 100 par D de Coque d'un chasseur et de 500 par D de Coque d'un vaisseau de guerre pour la pièce et de 750 pour la main d'œuvre
Par soi-même :	Le coût sera de 100 par D de Coque d'un chasseur et de 500 par D de Coque d'un vaisseau de guerre pour la pièce et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 15
Disponibilité :	2
Notes :	Elles détruiront entièrement le vaisseau sur lesquels elles sont installées. Elles sont activées par un détonateur à distance ou de suicide

Écrans de Secours	
Type :	Générateur d'écrans de secours
Par un atelier :	Le coût sera de 11,000 par D d'écrans de secours pour la pièce et de 5,000 pour la main d'œuvre
Par soi-même :	Le coût sera de 10,000 par D d'écrans de secours pour la pièce et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 18
Disponibilité :	3
Notes :	Les Mon Calamari ont inventé les générateurs d'écrans de secours. Car ils avaient besoin que leurs vaisseaux soient plus résistants. Sur un jet de Starship Shields FACILE, on peut alors remplacer 1D d'Écrans. Quand ils atteignent 0D le générateur doit être remplacé.

Circuits Esclave	
Type :	Contrôle
Par un atelier :	Le coût sera de 21,000 pour un transport, de 126,000 pour un vaisseau de guerre pour la pièce et de 10,000 pour la main d'œuvre
Par soi-même :	Le coût sera de 20,000 pour un transport, de 125,000 pour un vaisseau de guerre pour la pièce et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 23
Disponibilité :	4
Notes :	Cela permet à un vaisseau de contrôler un ou plusieurs autre vaisseau par télécontrôle. Les actions des vaisseaux esclave se déroulent à 1D de moins que le pilote les contrôlant. Les vaisseaux esclave reproduisent les mêmes actions que la vaisseau maître

Droï ds ou Ordinateur d'Automatisation	
Type :	Équipage robotisé
Par un atelier :	Le coût sera de 2,200 par emplacement de Droï ds pour la pièce, 5,000 pour le Droï d et de 1,500 pour la main d'œuvre
Par soi-même :	Le coût sera de 2,000 pour la pièce, 4,500 pour le Droï d et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté
Disponibilité :	2, T (permis de 750 crédits)
Notes :	Les Droï ds bénéficie d'un bonus de 1D supplémentaire sur leurs actions. Pour 5,000 Crédits par position qu'ils occuperont, ils bénéficieront d'un bonus de 2D sur leurs actions
Notes 2 :	Les Droï ds ou les ordinateurs d'automatisation ont les statistiques suivantes : Dextérité : 1D ; Savoir : 1D ; Mécanique : 2D ; Perception : 1D ; Vigueur : 1D ; Technique : 2D. Leurs compétences sont les suivantes : Astrogation : 2D ; Pilotage de Chasseur Stellaire : 2D ; Pilotage de Transport Spatial : 2D ; Programmation/Réparation d'Ordinateur : 3D ; Réparation de Chasseur Stellaire : 3D ; Réparation de Transport Spatial : 3D ; Communication : 2D ; Écrans de Vaisseau : 2D ; Senseurs : 2D ; Réparation d'Armes de Vaisseau : 2D
Notes 3 :	Il est possible d'augmenter les statistiques et les compétences des Droï ds ou Ordinateurs d'automatisation, selon les coûts suivants : - Pour les statistiques : 1,000 crédits par dé supplémentaire et 350 crédits par +1 - Pour les compétences : 750 crédits par dé supplémentaire et de 250 crédits par +1

Armes

L'arsenal d'un vaisseau est souvent la fierté de son capitaine. Posséder une rampe de torpille à fusion ou une batterie de turbo-lasers est l'un de ces petits plaisirs que la vie réserve et très souvent la plupart des vaisseaux pirates axent leurs modifications sur les armes, passant au second plan pour les autres éléments structurels de leur vaisseau. Chaque arme ou système est plus ou moins difficile à installer.

Armes en tourelle : chaque arme peut être montée en tourelle automatique, ce qui est gérée de manière traditionnelle, les armes pouvant être dirigées par le pilote. Il n'y a pas de surcoût pour ce type de tourelles, car leur installation est comprise dans le prix de l'arme.

Le propriétaire du vaisseau peut installer des postes de tirs, ce qui se traduit par une tourelle pouvant accueillir un homme d'équipage et le poste de commande de tir. Un poste de tir ne peut accueillir qu'une seule batterie d'arme, qui elle-même ne peut accueillir qu'un seul type d'arme. Installer une arme dans une tourelle augmente le prix de l'arme de 30%, car chaque tourelle est construite spécifiquement pour un type d'arme. Installer une tourelle soi-même demande un jet de **Technologie** Difficulté 20 et cela réduira le prix de l'arme de 20%.

Armes Asservies

La plupart des armes sont conçues pour être utilisées indépendamment à partir du poste de capitaine ou celui de l'officier d'armement. Jusqu'à trois armes identiques peuvent être asservies pour tirer simultanément sur la même cible. Les connexions informatiques nécessaires coûtent environ 100 crédits par armes.

Pour qu'un tel asservissement soit efficace, il faut que les armes concernées aient le même code de dommages. Deux armes asservies ajoutent alors +1D à leur code de dommage. Cette règle se base sur la "Table des bonus des actions combinées" page 69 de *Star Wars : Le jeu de Rôle, Seconde Édition*.

De même, pour que l'arme puisse être contrôlée de deux endroits différents, par exemple sa tourelle et le poste de pilotage, il faut ajouter une connexion qui coûte encore 100 crédits par armes. Cette installation ajoute +1 au modificateur de panne.

Armes Jumelées

Jumeler des armes consiste à regrouper deux armes de même calibre sur un unique poste de tir. Si le vaisseau possède donc des tourelles avec des armes jumelées, le tireur peut sélectionner l'une des deux options suivantes pour son tir :

- **Tir Puissant** : cette sélection permet avec un unique jet de dés pour toucher de concentrer les dommages de l'arme, auquel cas les dommages de l'arme sont augmentés de 30% pour représenter la concentration d'énergie.
- **Tir en Rafale** : le tireur peut utiliser les deux armes jumelées séparément de manière à avoir plus de chance de toucher son adversaire. S'il choisit cette sélection, le tireur effectue un jet de dés pour chaque arme, mais celle-ci n'occasionnera que des dommages normaux.

Jumeler une arme n'est pas réalisable à n'importe quel moment. En effet, cette solution doit être prise en compte dans la conception de la tourelle et c'est pour cela que le propriétaire doit acheter les deux armes et les jumeler dès le début. Dès qu'une arme est installée, elle ne peut être jumelée et doit être complètement remplacée si le propriétaire du vaisseau souhaite cette modification. Le prix de la tourelle comprend le jumelage de l'arme et le 30% de l'arme est applicable à chaque arme (exemple : deux lasers jumelés en tourelle coûtent 12,000 x 2 = 24,000 auquel on ajoute 30% du prix, soit 8,000 de plus, pour un total de 32,000).

Voici la liste des prix des armes (ils ne comprennent pas le prix des Ordinateurs de visées)

Armes :	Domm :	Prix :	Effets Spécifiques :
Blasters :			
Autoblaster	1D-4D	1,750 / D ; 550 / +1	2 attaques par action
Triple Blaster	1D-4D+2	1,600 / D ; 500 / +1	
Canon Blaster Léger	1D-3D+2	1,000 / D ; 350 / +1	
Canon Blaster Moyen	2D-4D+2	1,500 / D ; 500 / +1	
Canon Blaster Lourd	3D-5D+2	2,000 / D ; 650 / +1	
Canon Blaster à Répétition	1D-4D	1,750 / D ; 550 / +1	2 attaques par action

Lasers :			
Canon Laser Double	1D+2-4D	875 / D ; 300 / +1	2 attaques par action
Canon Laser Triple	2D-4D+2	900 / D ; 300 / +1	2 attaques par action
Canon Laser Quadruple	2D-5D	1,000 / D ; 350 / +1	2 attaques par action
Canon Laser Léger	1D-4D	750 / D ; 250 / +1	
Canon Laser Moyen	2D-5D	800 / D ; 250 / +1	
Canon Laser Lourd	3D-6D	850 / D ; 275 / +1	-2D en visée (tirs lents)
Canon Laser d'Escorte	2D-5D	1,100 / D ; 350 / +1	2 attaques par action
Canon Laser d'Assaut	3D-6D	1,350 / D ; 500 / +1	
Canon Laser à Répétition	1D-4D	1,250 / D ; 500 / +1	2 attaques par action
Canon Laser à Longue Portée	2D-5D	1,500 / D ; 500 / +1	Portée de 1-6 / 18 / 40
Canon Laser à Courte Portée	3D-6D	1,600 / D ; 500 / +1	Portée de 1-2 / 10 / 20
Canon Laser à Arc	2D-6D	5,000 / D ; 1,500 / +1	2 ^{ème} touche pour ½ dommages

Turbolaser :			
Batterie de Turbolaser Légère	2D-3D+2	1,500 / D ; 500 / +1	
Batterie de Turbolaser Moyenne	3D-4D+2	2,000 / D ; 650 / +1	
Batterie de Turbolaser Lourde	4D+2-7D	2,500 / D ; 800 / +1	
Batterie de Turbolaser Double	3D+2-5D	2,600 / D ; 850 / +1	+1D en visée (tirs rapides)

Batterie de Turbolaser Lourde Double	5D-8D	2,700 / D ; 900 / +1	+1D en visée (tirs rapides)
Batterie de Turbolaser Légère Quadruple	2D-4D+2	1,600 / D ; 500 / +1	+1D en visée (tirs rapides)
Batterie de Turbolaser Quadruple	3D-5D+2	2,100 / D ; 700 / +1	+1D en visée (tirs rapides)

Missiles :			
Missile à Proton	9D	1,200 Crédits	
Missile à Concussion	10D	1,500 Crédits	
Missile Ouragan	8D	1,900 Crédits	Jet de pilotage après impact
Missile Vampire	8D	2,500 Crédits	Vampirise le vaisseau
Missile Léger	6D+2	500 Crédits	
Missile Lourde	11D	3,200 Crédits	
Pisteur à Proton	-----	3,500 Crédits	
Missile Boron	12D	9,000 Crédits	
Lance Missiles	-----	3,000 / 3,750 Crédits	Pour un lanceur de 4 ou 16

Torpilles :			
Torpille à Proton	8D	2,500 Crédits	
Torpille à Concussion	9D	2,800 Crédits	
Torpille Ouragan	8D	3,200 Crédits	Jet de pilotage après impact
Torpille Vampire	8D	3,800 Crédits	Vampirise le vaisseau
Torpille Légère	6D+2	1,800 Crédits	
Torpille Lourde	11D	4,500 Crédits	
Torpille Énergétique	5D	2,000 Crédits	
Torpille à Impulsion	-----	1,250 Crédits	
Torpille à Ion	5D	1,500 Crédits	Ionise les commandes du vaisseau
Torpille au Plasma	12D	5,500 Crédits	
Lance Torpilles	-----	3,000 / 3,750 Crédits	Pour un lanceur de 4 ou 16

Exotiques :			
Charge Sonique	12D	8,000 Crédits	
Mine	5D	200 Crédits	N'explose que si on les touche
Rayon Tracteur	-----	10,000 Crédits	
Lance Leurres	-----	8,000 Crédits	300 crédits par recharge
Projecteur de Puits Gravitique	-----	50,000 Crédits	
Générateur de Pulsion de Masse	-----	60,000 Crédits	
Mine à Pulsion de masse	-----	10,000 Crédits	Un puits gravitique en mine

Canons à Ion :			
Canon à Ion Léger	1D-2D	4,000 Crédits	Ionise les commandes du vaisseau
Canon à Ion Moyen	2D-3D	5,000 Crédits	Ionise les commandes du vaisseau
Canon à Ion Lourde	3D-4D	6,000 Crédits	Ionise les commandes du vaisseau
EMP Gun	4D-5D	7,000 Crédits	Ionise les commandes du vaisseau

Descriptif des armes

Blasters : le terme "Blasters" est utilisé de façon interchangeable avec le terme "Lasers" dans les conversations communes. En fait, les deux types d'arme sont virtuellement identiques. Un Blaster est une arme à rayon qui tire un éclair d'énergie intense, infligeant des dommages considérables à tout ce qu'il touche. Les Blasters utilisent un design un peu plus vieillot que celui des Lasers. Ils sont très peu communs sur les vaisseaux de construction récente, par contre, certains designers les préfèrent aux Lasers modernes. Les Blasters ont un haut rythme de tir, les rendants d'excellentes armes multi-tirs, ils infligent moins de dommage que les Lasers de

même taille. Très peu de compagnies continuent à produire de nouveaux Blasters pour les vaisseaux, même s'ils sont encore en utilisation sur certains vieux modèles de vaisseaux.

Les armes de type Blaster sont généralement acceptées pour des vaisseaux civils, même si l'Empire restreint les Canons Blaster Lourds aux corporations avec des licences Impériales.

- **Autoblaster** : c'est un nouveau design du Blaster, il a aussi un meilleur rythme de tir que le vieux modèle de Blaster, le rendant une arme à tir automatique. L'Autoblaster a originalement été développé pour être utilisé sur les Ailes-B et il n'était pas disponible pour d'autres modèles avant la bataille d'Endor
- **Triple Blaster** : c'est un très vieux design, datant des vieux jours de la République. Il utilise trois blasters séparés reliés au même système de tir, ce qui coordonne les trois tirs sur la même cible. Les Triple Blasters sont souvent reliés en groupe de deux ou de quatre, mais ils ne sont plus souvent utilisés depuis la venue de l'Empire. Aucune compagnie majeure n'a continué à produire des Triple Blasters en masse.
- **Canon Blaster Léger** : ce sont les plus petits Canons Blasters des vaisseaux. Ils utilisent une faible puissance de feu. Ils sont principalement utilisés pour la défense.
- **Canon Blaster Moyen** : ce sont les Canons Blasters de vaisseaux les plus souvent utilisés. Ils sont utilisés pour le support ou la défense.
- **Canon blaster Lourd** : ce sont les Canons Blasters les plus lourds pour les vaisseaux. Ils utilisent une grande puissance de feu. Ils sont principalement utilisés pour le support ou la défense.
- **Canon Blaster à Répétition** : ce sont les Canons Blasters préférés des capitaines marchands, car ils fournissent une puissance de feu à répétition contre les vaisseaux ennemis. Ils sont souvent utilisés pour la défense Anti-Infanterie ou contre des Space Troopers.

Lasers : les lasers sont les armes de choix sur la plupart des vaisseaux. Comme les Blasters, les lasers sont des armes qui tirent des jets d'énergie. Plus moderne que la plupart des Blasters, les lasers sont plus précis, plus petits et infligent plus de dommages. Il existe plusieurs types de lasers, allant du laser de poing au massif canon laser. Les lasers sont les armes les plus communes sur les vaisseaux de transport et les chasseurs.

- **Canon Laser Double** : aussi appelé le Double Laser utilise deux canons qui alternent leur tir. Ce qui permet un haut rythme de feu, la rendant une arme à tir multiple.
- **Canon Laser Triple** : ils utilisent trois canons qui alternent leur tir. Ce qui permet un très haut rythme de feu, la rendant une arme à tir multiple.
- **Canon Laser Quadruple** : ils utilisent quatre canons qui alternent leur tir. Ce qui permet un très très haut rythme de feu, la rendant une arme à tir multiple.
- **Canon Laser Léger** : ce sont les plus petits Canons lasers des vaisseaux. Ils utilisent une faible puissance de feu. Ils sont principalement utilisés pour l'attaque.
- **Canon Laser Moyen** : ce sont les Canons lasers de vaisseaux les plus souvent utilisés. Ils sont utilisés principalement pour l'attaque.
- **Canon Laser Lourd** : ce sont les Canons lasers les plus lourds pour les vaisseaux. Ils utilisent une grande puissance de feu. Ils sont principalement utilisés pour la destruction des vaisseaux de forts tonnages. Il y a un effet secondaire, la charge d'énergie étant acheminée moins rapidement, cela oblige le tireur à prévoir les mouvements de l'adversaire. En terme de jeu, le tireur subit une pénalité de 2D à sa compétence d'armes.
- **Canon Laser d'Assaut** : ce sont des canons lasers de très forts tonnages. Ils sont principalement utilisés pour les attaques au sol dirigées depuis l'espace. Ils sont spécialement faits pour toucher des bâtiments immobiles que pour des cibles de taille Speeder ou moins.
- **Canon Laser d'Escorte Quadruple** : ce sont des canons laser qui sont spécialement faits pour tirer sur des chasseurs stellaires. Ils sont donc de puissance moyenne, mais leur rythme de tir est plus élevé.

- **Canon Laser Quadruple à Longue Portée** : ce sont des canons laser quadruple normaux, à l'exception que leur portée est beaucoup plus élevée
- **Canon Laser à Courte Portée** : ce sont des armes dont la portée est diminuée, mais ils sont plus puissants que les lasers de même taille.
- **Canon Laser à Répétition** : ce sont les Canons lasers préférés des capitaines marchands, car ils fournissent une puissance de feu à répétition contre les vaisseaux ennemis. Ils sont souvent utilisés pour la défense Anti-Infanterie ou contre des Space Troopers.
- **Canon Laser à Arc** : cette arme est récente et utilise une technologie spécifique. En effet, après la première touche, le laser fait un arc, similaire à un arc électrique et occasionne ainsi une seconde touche directement à la coque, les écrans étant passés.

Turbolasers : les armes lasers standards se diffusent trop rapidement pour endommager les cibles passées la courte portée. Ils ont habituellement une portée de deux à trois fois plus élevée. Par contre, ils ont besoins de beaucoup plus d'espace et d'énergie que les armes laser standards, ils doivent avoir leur propre générateur. Les Turbolasers se retrouvent généralement sur des vaisseaux de guerre, s'ils sont installés sur des transports, ils ne pourront tirer qu'une fois tous les deux rounds

- **Batterie de Turbolaser Légère** : ce sont des armes laser qui ont été modifiées avec certaines des capacités des Turbolasers. Ils sont les plus petites armes de type Turbolaser.
- **Batterie de Turbolaser Moyenne** : ce sont des armes laser qui ont été modifiées avec certaines des capacités des Turbolasers. Ils sont le type de turbolaser le plus souvent retrouvé sur les vaisseaux de guerre.
- **Batterie de Turbolaser Lourde** : ce sont des armes laser qui ont été modifiées avec certaines des capacités des Turbolasers. ces armes sont tellement grosses qu'elles ne peuvent être montées que sur des stations spatiales.
- **Batterie de Turbolaser Double** : ce sont des Batteries de Turbolaser Moyenne qui utilisent deux canons pour alterner leur tir, ce qui les rendent plus rapide.
- **Batterie de Turbolaser Lourde Double** : ce sont des Batteries de Turbolaser Lourde qui utilisent deux canons pour alterner leur tir, ce qui les rendent plus rapide. Ces armes sont tellement grosses qu'elles ne peuvent être montées que sur des stations spatiales.
- **Batterie de Turbolaser Légère Quadruple** : ce sont des Batteries de Turbolaser Légère qui utilisent quatre canons pour alterner leur tir, ce qui les rendent plus rapide.
- **Batterie de Turbolaser Quadruple** : ce sont des Batteries de Turbolaser Moyenne qui utilisent quatre canons pour alterner leur tir, ce qui les rendent plus rapide.

Missiles : les missiles utilisent des règles différentes en combat (voir Résoudre une attaque à la page 110 de *Star Wars : Le jeu de rôle, Seconde Édition*). En plus du prix du lance missiles, il faut acheter les missiles eux-mêmes. Le coût d'un vaisseau n'inclut pas le prix de ses missiles. Les versions lourdes peuvent être tirées d'un lance missiles normal – ils ont seulement une tête d'explosive plus puissante. Les prix donnés sont pour des missiles qui possèdent un système de visés moyen. Pour des missiles avec un système de visés marginal, il faut déboursier 200 crédits de moins (0D au lieu de 1D), pour des missiles avec un bon système de visés, il faut déboursier 200 crédits de plus (2D au lieu de 1D). Pour des missiles avec un système de visés supérieur, il faut déboursier 500 crédits de plus (3D au lieu de 1D).

- **Missile à Proton** : les missiles à proton font partie des armes les plus puissantes des chasseurs et ils sont généralement utilisés en complément des canons laser. Deux de ses armes ont une puissance explosive supérieure à l'effet combiné des quatre canons laser d'une Aile-X. Chaque missile à protons est protégé par une enveloppe énergétique afin d'éviter toute détonation accidentelle en cas de collision avec des débris. Des ordinateurs de guidage sophistiqués permettent aux missiles à protons de suivre leur cible avec une précision étonnante (il est de 1D+2).

- **Missile à Concussion** : rapide et manœuvrable, ses missiles ont été développés pour détruire des chasseurs stellaires. Les chasseurs possédant des écrans plus d'un coup pour être détruit. Un bon pilote dans un chasseur agile peut normalement en éviter un, donc lancez en deux ou plus pour améliorer vos chances de toucher. Ils sont pratiquement inutiles contre les vaisseaux de guerre avec des écrans. Il y a des possibilités d'avoir d'autres types de missile à concussion : les missiles "intelligents" peuvent pister un vaisseau, ils ont un contrôle de tir de 4D et un déplacement de 15 par round pour 10 round. Les missiles "savants" ont la même capacité mais ne s'activent que s'ils ont manqués leur cible, au second round ils deviennent intelligents s'ils manquent encore leur cible.
- **Missile Ouragan** : ce missile, en plus des dommages occasionnés par l'impact, possède la particularité d'être à charge creuse, ce qui provoque un impact bien plus supérieur. Cet impact oblige le pilote à effectuer un jet de pilotage supérieur aux dommages encaissés, sans quoi, il perd le contrôle de son vaisseau. En terme de jeu, le pilote doit effectuer un jet de pilotage supérieur aux dommages reçus pour reprendre le contrôle de son vaisseau au round suivant et il ne pourra pas effectuer d'esquive pour le round en cours.
- **Missile Vampire** : ce missile a été conçu pour vampiriser les sources d'énergie du vaisseau. Son guidage thermique l'oriente vers les propulseurs et lors de l'impact, par un procédé complexe, il libère une vague d'énergie négative qui va littéralement vampiriser les propulseurs. En terme de jeu, en plus des dommages infligés, le vaisseau perd la somme de 4 points en vitesse et 2D en maniabilité le round suivant.
- **Missile Léger** : c'est un simple missile de faible puissance.
- **Missile Lourd** : c'est un simple missile de forte puissance.
- **Pisteur à Proton** : ce sont des armes inhabituelles qui n'infligent aucuns dommages. À la place, il place un pisteur sur le vaisseau qu'il a touché, permettant de le pister partout dans la galaxie, à partir de l'Holonet. Par contre, les récepteurs sont tellement dispendieux qu'ils sont rarement utilisés.
- **Missile Boron** : ce type de missile a été développé pour percer la coque des vaisseaux de guerre. Par contre, leurs prix étaient tellement élevés qu'ils ont rarement été utilisés.
- **Lance Missiles** : c'est le tube lance missiles, il est disponible en deux formats : un qui peut contenir 4 missiles et l'autre 16 missiles. Mais il y a aussi une version qui peut contenir 30 missiles (7,500 Crédits et ils ne peuvent être montés que sur des vaisseaux de guerre).

Torpilles : les torpilles utilisent des règles différentes en combat (voir Résoudre une attaque à la page 110 de *Star Wars : Le jeu de rôle, Seconde Édition*). En plus du prix du lance torpille, il faut acheter les torpilles eux-mêmes. Le coût d'un vaisseau n'inclut pas le prix de ses torpilles. Les versions lourdes peuvent être tirées d'un lance torpilles normal – ils ont seulement une tête d'explosive plus puissante. Les prix donnés sont pour des torpilles qui possèdent un système de visés moyen. Pour des torpilles avec un système de visés marginal, il faut déboursier 200 crédits de moins (1D au lieu de 2D), pour des torpilles avec un bon système de visés, il faut déboursier 200 crédits de plus (3D au lieu de 2D). Pour des torpilles avec un système de visés supérieur, il faut déboursier 500 crédits de plus (4D au lieu de 2D). Les torpilles diffèrent des missiles dans le fait qu'elles ont une tête chercheuse. La torpille une fois lâchée va continuer à suivre la trace du vaisseau jusqu'à sa destruction ou la panne de propulseur de la torpille. En effet, une torpille reste en jeu 3 rounds, puis devient inoffensive.

Lors du tir d'une torpille, si le tireur ne parvient pas à toucher le vaisseau, la torpille peut avoir accroché la signature radar du vaisseau adverse. Pour cela, il faut que le tir soit d'un tiers au maximum inférieur à la difficulté (exemple : Difficulté 30 pour toucher un vaisseau, le jet du tireur est de 22, la torpille accroche la signature. Si le jet avait été de 19 ou moins, la torpille est considérée comme un missile et est perdue).

Une fois accroché, il reste deux rounds pour que la torpille poursuive son œuvre de destruction. Le tireur peut utiliser sa compétence d'armes et ajouter l'ordinateur de visée de la torpille (elles ont toutes 1D en Ordinateur). S'il parvient à surpasser le jet d'esquive de son adversaire, la torpille touche et effectue ses dommages normalement. Un tireur peut suivre plusieurs torpilles par round, en réduisant de 1D sa compétence pour chaque torpilles supplémentaire.

Il n'est pas possible de modifier l'ordinateur de visée d'une torpille, car les fabricants ont tout spécialement conçu celles-ci pour qu'elles soient inefficaces si on devait les ouvrir.

- **Torpille à Proton** : les torpilles à proton font partie des armes les plus puissantes des chasseurs et ils sont généralement utilisés en complément des canons laser. Deux de ses armes ont une puissance explosive supérieure à l'effet combiné des quatre canons laser d'une Aile-X. Chaque torpille à protons est protégé par

une enveloppe énergétique afin d'éviter toute détonation accidentelle en cas de collision avec des débris. Des ordinateurs de guidage sophistiqués permettent aux torpilles à protons de suivre leur cible avec une précision étonnante (il est de 1D+2).

Le système de guidage d'une torpille à proton a tendance à s'embrouiller lorsqu'il perd la trace de sa cible initiale et risque de prendre en chasse le premier vaisseau passant à sa portée. Les torpilles à proton peuvent être lancées même si le système de guidage est désactivé, mais il s'avère extrêmement difficile de détruire un vaisseau ennemi en utilisant cette méthode.

- **Torpille à Concussion** : a rapide et manœuvrable, ses torpilles ont été développées pour détruire des chasseurs stellaires. Les chasseurs possédant des écrans nécessiteront plus d'un coup pour être détruit. Un bon pilote dans un chasseur agile peut normalement en éviter une, donc lancez en deux ou plus pour améliorer vos chances de toucher. Ils sont pratiquement inutiles contre les vaisseaux de guerre avec des écrans.
- **Torpille Ouragan** : cette torpille, en plus des dommages occasionnés par l'impact, possède la particularité d'être à charge creuse, ce qui provoque un impact bien plus supérieur. Cet impact oblige le pilote à effectuer un jet de pilotage supérieur aux dommages encaissés, sans quoi, il perd le contrôle de son vaisseau. En terme de jeu, le pilote doit effectuer un jet de pilotage supérieur aux dommages reçus pour reprendre le contrôle de son vaisseau au round suivant et il ne pourra pas effectuer d'esquive pour le round en cours.
- **Torpille Vampire** : cette torpille a été conçue pour vampiriser les sources d'énergie du vaisseau. Son guidage thermique l'oriente vers les propulseurs et lors de l'impact, par un procédé complexe, il libère une vague d'énergie négative qui va littéralement vampiriser les propulseurs. En terme de jeu, en plus des dommages infligés, le vaisseau perd la somme de 4 points en vitesse et 2D en maniabilité le round suivant.
- **Torpille Légère** : c'est une simple torpille de faible puissance.
- **Torpille Lourde** : c'est une simple torpille de forte puissance.
- **Torpille Énergétique** : elle ressemble à une torpille à proton (étant son prédécesseur).
- **Torpille à Impulsion Électromagnétique** : c'est une torpille qui draine temporairement l'énergie nécessaire pour les systèmes d'armement durant 4 rounds. Elles sont particulièrement contre les chasseurs et les vaisseaux de guerre dont les écrans sont inopérants. Leurs effets sont cumulatifs.
- **Torpille à Ion** : reproduit les effets d'un canon à ion. Elles sont particulièrement contre les chasseurs et les vaisseaux de guerre dont les écrans sont inopérants.
- **Torpille au Plasma T-33** : ce type de torpille est souvent appelé "la tueuse d'écrans". La T-33 a été développée pour exploser aux abords des écrans du vaisseau ennemi, créant un immense champ de radiation. Ce champ est plusieurs fois supérieures à celui émis par un canon à ion et très efficace pour détruire les écrans de la cible. Ce qui permet aux canons laser de finir le travail. Une seule torpille peut être montée sur un chasseur.
- **Lance Torpilles** : a c'est le tube lance torpilles, il est disponible en deux formats : un qui peut contenir 4 torpilles et l'autre 16 torpilles. Mais il y a aussi une version qui peut contenir 30 torpilles (7,500 Crédits et ils ne peuvent être montés que sur des vaisseaux de guerre). Il est possible de modifier l'apparence d'un lance torpilles en lance missiles, cela coûte 5,000 Crédits et un jet de *Réparation de Vaisseaux* difficulté de 22, car les lance torpilles sont restreint à l'usage militaire.

Canons à Ion : les canons à ion font partis des armes les plus importantes utilisées par les factions militaires.

Les canons à ion sont très similaires aux canons laser, mais leurs rayons d'énergie, qui apparaît normal, invalide l'électronique et les systèmes informatiques du vaisseau touché au lieu d'infliger des dommages physiques. Les décharges ioniques surcharge et font sauter les circuits, les ordinateurs, les systèmes de vol, les senseurs, les écrans, les armes et même les systèmes de communications et de life-support. Les canons à ion sont idéals pour neutraliser un vaisseau sans endommager sa cargaison.

Tandis que les décharges à faible puissance occasionne que des pannes mineures, une décharge puissante peut invalider les mêmes systèmes pour plusieurs minutes. Les systèmes internes s'éteignent, des jeux d'éclairs bleuté se projettent sur les panneaux de contrôle et les interfaces électroniques. (Parfois les canons laser

causent des effets d'ionisation). Comme les décharges ioniques ne sont pas interceptées par les écrans, les vaisseaux sont sans défense contre les décharges ioniques.

- **Canon à Ion Léger** : ce sont les plus petits Canons à Ion des vaisseaux.
- **Canon à Ion Moyen** : ce sont les canons à Ion les plus utilisés sur des vaisseaux stellaires.
- **Canon à Ion Lourd** : ce sont les Canons à Ion les plus lourds utilisés sur des vaisseaux stellaires. Il existe aussi une version très lourde qui est surtout utilisés comme défense planétaire.
- **Emp Gun** : ce sont les armes ioniques les plus puissantes, ils ne sont montés que sur des stations spatiales.

Exotiques : Les armes exotiques sont les armes qui n'entrent pas dans les catégories précédentes.

- **Charge Sonique** : cette arme possède un potentiel de destruction phénoménal, capable de pulvériser les vaisseaux les plus résistants. Elle se largue par l'arrière et reste sur le sillage du vaisseau. Elle explose un round après et touche tous les vaisseaux à distance à moins qu'ils ne réussissent un jet d'esquive de 40. La charge sonique est à utiliser lors d'une poursuite. En effet, elle ne se déclenche qu'après un round, soit en terme de jeu d'une portée (pour une poursuite, portée longue, moyenne ou courte). Ainsi si un vaisseau est en portée moyenne et que son poursuivant reste à la même portée, la charge explose dans le vide. Si la portée se réduit d'un cran, le vaisseau entre dans la zone d'effet et peut être touché par l'explosion. Il est possible au vaisseau larguant la charge sonique de réduire son allure pour réduire la distance afin de déclencher l'explosion, mais sur un jet en Recherche de 15, le pilote peut se rendre compte de la manœuvre et réduire lui aussi les gaz afin d'éviter l'explosion. lorsqu'une charge sonique est larguée, elle n'est détectable que si le pilote ou le copilote réussit un jet en Recherche d'une difficulté de 20.
- **Mine** : traverser un champ de mines n'est pas chose aisé et seul un pilote confirmé peut passer au travers sans y laisser quelques plumes. Pour chaque mine larguée, le pilote doit ajouter +2 à son jet d'esquive lorsqu'un vaisseau adverse lui tire dessus alors qu'il est dans le champ de mines. Si le jet d'esquive surpasse le tir de l'adversaire, il évite celui-ci. Mais s'il est inférieur à la difficulté du tir modifié par l'ajout des mines, le vaisseau esquive le tir, mais percute une mine provoquant son explosion.
- **Rayon Tracteur** : le rayon tracteur n'est pas à priori une arme, mais il peut en devenir une. Si le rayon parvient à saisir un vaisseau, ce qui ne peut être le cas qu'en courte portée, il immobilise celui-ci. Le pilote ne pouvant plus ajouter la maniabilité de son vaisseau, la difficulté est de 15 plus le jet d'esquive de l'appareil.
- **Lance Leurre** : le lance leurre est utilisé spécifiquement pour contrer les torpilles. Lorsqu'une torpille a accroché un vaisseau, celui-ci peut balancer un leurre. Si le score obtenu par le lance leurre est supérieur au score obtenu par la torpille, le leurre se met sur la trajectoire et occasionne l'explosion de la torpille. Si le score est inférieur, les paillettes explosent sans autre conséquence.
- **Projecteur de Puits Gravifiques** : sont des appareils immenses servant à générer des puits gravifiques artificiels en hyperspace, simulant la présence de corps célestes. Il devient donc impossible pour un vaisseau de rester en hyperspace. Il ne crée aucune interférences en espace normale. Il faut 1 minute pour réchauffer le projecteur qui doit fonctionner 5 minutes avant d'être éteint, ce qui prend une autre minute. La portée est courte. Si un vaisseau a plus d'un projecteur, il peut les utiliser en même temps, augmentant la portée de l'interférence, par exemple un Interdictor a quatre projecteurs, donc la portée sera longue. Les vaisseaux émergent à la limite de la portée. Leur utilisation est restreinte aux militaires.
- **Générateur de Pulsion de Masse** : c'est une arme Hapan semblable aux projecteurs de puits gravifiques. Chaque lanceur peut contenir jusqu'à mines à pulsion de masse. Les mines durent une minute. La portée est courte. Seul les Hapans utilisent cette technologie et elle est restreinte à l'usage des militaires.
- **Mine à Pulsion de Masse** : c'est un puits gravifique sous la forme d'une mine.

Les Ordinateurs de Visés

Les Ordinateurs de visés sont adaptés sur chaque système d'arme, ne pouvant assister qu'une seule batterie. Le propriétaire du vaisseau ne peut avoir accès qu'à des Ordinateurs de Visés autorisés par les fédérations du commerce. Ce qui limite la puissance de ces ordinateurs à 3D maximum, le reste étant considéré comme du matériel militaire. Le propriétaire du vaisseau peut adapter les ordinateurs lui-même ou louer les services d'un atelier.

1D	Par un atelier :	Le coût sera de 5,000 pour la pièce et de 500 pour la main d'œuvre
	Par soi-même :	La pièce coûte 2,500 et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 15
1D+1	Par un atelier :	Le coût sera de 6,500 pour la pièce et de 500 pour la main d'œuvre
	Par soi-même :	La pièce coûte 4,000 et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 17
1D+2	Par un atelier :	Le coût sera de 8,500 pour la pièce et de 500 pour la main d'œuvre
	Par soi-même :	La pièce coûte 6,000 et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 18
2D	Par un atelier :	Le coût sera de 10,000 pour la pièce et de 500 pour la main d'œuvre
	Par soi-même :	La pièce coûte 8,000 et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 20
2D+1	Par un atelier :	Le coût sera de 11,500 pour la pièce et de 500 pour la main d'œuvre
	Par soi-même :	La pièce coûte 10,500 et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 22
2D+2	Par un atelier :	Le coût sera de 13,500 pour la pièce et de 500 pour la main d'œuvre
	Par soi-même :	La pièce coûte 11,500 et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 23
3D	Par un atelier :	Le coût sera de 15,000 pour la pièce et de 800 pour la main d'œuvre
	Par soi-même :	La pièce coûte 13,000 et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 25
3D+1	Par un atelier :	Le coût sera de 16,500 pour la pièce et de 8,000 pour la main d'œuvre
	Par soi-même :	La pièce coûte 15,000 et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 27
3D+2	Par un atelier :	Le coût sera de 18,500 pour la pièce et de 8,000 pour la main d'œuvre
	Par soi-même :	La pièce coûte 16,500 et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 28
4D	Par un atelier :	Le coût sera de 20,000 pour la pièce et de 8,000 pour la main d'œuvre
	Par soi-même :	La pièce coûte 18,000 et un jet de <i>Réparation de Vaisseau</i> Difficulté 30

Quelques exemples d'armes

Canon Laser automatisé	
Model :	MetaCorp Interceptor Laser
Type :	Canon Laser Automatisé
Échelle :	Chasseur
Coût :	5,500 Crédits
Disponibilité :	2, T
Contrôle de tir :	6D
Portée :	1-3 / 5 / 15
Dommmages :	3D
<p>Ces petits lasers sont pleinement automatisés, ils ne requièrent aucun tireur. Ils peuvent être programmés pour attaquer un type précis de cible (chasseur, missile, etc.) ou en mode général, auquel cas ils attaqueront la cible la plus près (de taille chasseur ou moins). Si le vaisseau en a plusieurs, ils coordonneront leur attaque et n'attaqueront pas la même cible, sauf dans les cas où il y a plus de lasers que de cibles, cas où les lasers de plus attaqueront la cible la plus menaçante. Ces lasers peuvent abattre des missiles, dans le cas où un missile se dirigerait vers le vaisseau, roulez un jet de compétence d'armes. Si le jet est supérieur à celui du missile, il est détruit, sinon il est indemne. La plupart des missiles ont l'équivalent de 1D en coque, tout dommage supérieur à léger rend le missile inopérant. Ils sont disponibles à la vente aux civils. Il est nécessaire de posséder un permis coûtant 500 Crédits</p>	

Comar CIWS	
Model :	Comar SpaceGuard CIWS
Type :	Arme antimissile
Échelle :	Speeder
Coût :	30,000 Crédits (au marché noir seulement)
Disponibilité :	3, X
Contrôle de tir :	4D
Portée :	1 / 5 / 10 en espace 0.1 / 0.5 / 1 km en atmosphère
Dommmages :	Détruit missile (6D sur les autres cibles)
<p>L'arme antimissile de service Impérial pour les grands vaisseaux de guerre. Pour longtemps il n'y avait aucun efficace contre les missiles à l'exception d'éviter le missile, lâcher des contre-mesures ou même d'abattre le lanceur qu'il lance le missile. La marine Impériale a commencé des recherches pour trouver un moyen efficace de cont missiles, ils ont alors développé les CIWS (Close-In Weapon System). Il est illégal pour les civils de posséder un CIWS</p>	

Comar CIWS	
Model :	Comar Goalkeeper CIWS
Type :	Arme antimissile
Échelle :	Blaster de Véhicule
Coût :	20,000 Crédits (au marché noir seulement)
Disponibilité :	3, X
Contrôle de tir :	2D
Portée :	1 / 5 / 10 en espace 0.1 / 0.5 / 1 km en atmosphère
Dommmages :	Détruit missile (4D sur les autres cibles)
<p>L'arme antimissile de service Impérial pour les petits vaisseaux de guerre et de support. Pour longtemps il n'y avait aucun moyen efficace contre les missiles à l'exception d'éviter le missile, lâcher des contre-mesures ou même d'abattre le lanceur avant qu'il lance le missile. La marine Impériale a commencé des recherches pour trouver un moyen efficace de contrer les missiles, ils ont alors développé les CIWS (Close-In Weapon System). Il est illégal pour les civils de posséder un CIWS.</p>	

Filet Conner	
Model :	SoroSuub Type IV Ship Restraining Net
Type :	Unité d'immobilisation de vaisseau
Échelle :	Chasseur
Coût :	5,000 Crédits par unité
Disponibilité :	2, R
Contrôle de tir :	2D
Portée :	1 / 5 / 10 en espace 0.1 / 0.5 / 1 km en atmosphère
Dommmages :	5D (Ionise les commandes du vaisseau)
<p>Le filet a 50 mètres de diamètre. Une version modifiée et améliorée de vieux filet immobilisateur, la version moderne n'est pas seulement pour les cibles terrestres, mais il peut aussi être utilisé dans l'espace. Une utilisation réussie a les mêmes effets qu'un canon à ion. Les dommages infligés ionisent les commandes du vaisseau cible. Le filet est alimenté par une pile qui a une durée de vie d'une heure qui peut être éteinte par un signal émis du vaisseau lanceur. La difficulté de base pour toucher avec un filet immobilisateur est Difficile.</p>	

Chain Gun	
Model :	Carshuul Munitions AK-30 Chain Gun
Type :	30 mm chain gun
Échelle :	Quadripode
Coût :	1,500 Crédits (250 Crédits pour une recharge)
Disponibilité :	2, T
Contrôle de tir :	4D
Portée :	0.1 / 0.3 / 0.7 km
Dommages :	4D+2 / 3D+2 / 2D+2
<p>Cette arme est capable de tirer 100 salves avant d'être rechargée. Elles sont normalement sur les vaisseaux qui font effectuer une attaque au sol. Les cartouches sont à l'uranium appauvries. Cette arme peut servir dans l'espace, même si sa portée est moindre que celle des lasers</p>	

Canon à Rail	
Model :	Lan Ships Railgun
Type :	Railgun
Échelle :	Chasseur
Coût :	1,500 Crédits
Disponibilité :	2
Contrôle de tir :	1D
Portée :	1-2 / 7 / 15 en espace 0.1-0.2 / 0.7 / 1.5 km en atmosphère
Dommages :	3D
<p>Le canon à rail est une arme silencieuse, le tir ne produit qu'une petite trace sur les senseurs. En tant qu'arme à projectile, le canon à rail ignore les écrans.</p>	

Bouclier à Ion	
Model :	RahlTech v-140 Ion Shields Generator
Type :	Bouclier à ion
Échelle :	Chasseur
Coût :	10,000 Crédits
Disponibilité :	4, X
Contrôle de tir :	-----
Portée :	10 mètres
Dommages :	7D (Ionise les commandes du vaisseau)
<p>Les boucliers à ion sont pour les chasseurs qui aiment bien se coller aux autres vaisseaux durant les combats. Le bouclier à ion fonctionne comme un canon à ion. Il réduit les écrans ennemis de moitié (3D devient 1D+2). Charger le bouclier 1 round pour 1D jusqu'à un maximum de 7 rounds. Le mouvement du vaisseau baisse de 3 durant qu'il est en train de charger (le mouvement ne peut descendre en bas de 2).</p>	

Canon à Rayon de Particules	
Model :	Trantor Staryards Partical Beam Cannon
Type :	Canon à rayon de particule
Échelle :	Chasseur
Coût :	8,500 Crédits
Disponibilité :	3, X
Contrôle de tir :	1D
Portée :	1-10 / 30 / 50 en espace 0.05-0.5 / 1.5 / 2.5 km
Dommages :	5D / 3D / 1D+2 et 3D (d'ionisation)
<p>Une arme spatiale efficace, mais inefficace en atmosphère. Les dommages sont selon les portées Courte / moyenne / Longue. Les dommages ionique s'appliquent à toutes les portées. Leur utilisation est restreinte aux militaires.</p>	

Pirater son système

La majorité des véhicules peuvent être pirater. Cela signifie qu'ils peuvent transférer jusqu'à 25% de son énergie à d'autres systèmes. Mais cela signifie qu'il prend son énergie à un autre endroit. Le transfert est considéré comme une action d'un round complet et aucune autre action ne sera possible durant ce tour (à l'exception de faire voler le vaisseau, bien sûr !) Aucun système d'armement ne sera disponible durant ce tour. Il est nécessaire d'attendre un autre round pour que le transfert soit complété. Tous les autres systèmes peuvent fonctionner durant ce temps, mais le système piraté ne sera disponible que le prochain round. L'énergie utilisée pour augmenter un système doit être prise ailleurs !

Les transferts suivants sont possibles :

- **Les écrans** : le code dé des écrans monte de 1D.
- **La puissance de feu** : l'énergie augmente la puissance des tirs jusqu'à 25%. Pour chaque 5%, il y a une chance sur 6 (cumulative) que l'arme surchauffe et devienne inutilisable jusqu'à ce qu'elle soit réparée par un jet de *Réparation d'Armes de Vaisseau* Difficulté de 15 (exemple : 15% = 3 chances sur 6).
- **Les Senseurs** : l'énergie augmente la puissance des Senseurs de 25% et ajoute 1D aux codes dé.

La Redondance

Il est aussi possible de faire de la redondance sur certains systèmes d'un vaisseau : c'est à dire de doubler le système en question (exemple : un Navordinateur de secours). Si le système principal tombe en panne, il suffit d'activer un interrupteur et le système de secours s'active. Dans le cas d'un système redondant, en cas d'ionisation, il y a seulement 1 chance sur 1D6 qu'il soit affecté. Le prix est le suivant : la pièce coûte le prix mentionné plus haut dans sa catégorie plus 100 crédits de main d'œuvre. Les systèmes qu'ils est possible de doubler sont les suivants : les Boucliers défecteurs, les Navordinateurs et le Life Support.

Portée des armes à l'échelle des chasseurs stellaires

Dans l'espace	Courte	Moyenne	Longue
Blaster	1-5	10	17
Canons à Ion	1-3	7	36
Canons Laser	1-3	12	25
Missiles	1-3	8	15
Torpilles	1	3	7
Dans l'atmosphère	Courte en M	Moyenne en M	Longue en M
Blaster	100-500	1,000	1,700
Canons à Ion	100-300	700	3,600
Canons Laser	100-300	1,200	2,500
Missiles	100-300	800	1,500
Torpilles	100	300	700

Portée des armes à l'échelle des vaisseaux de guerre

Dans l'espace	Courte	Moyenne	Longue
Canons à Ion	1-10	25	50
Missiles	2-12	30	60
Rayon Tracteur	1-5	15	30
Turbolaser	3-15	35	75
Dans l'atmosphère	Courte en M	Moyenne en M	Longue en M
Canons à Ion	100-1,000	2,500	5,000
Missiles	200-1,200	3,000	6,000
Rayon Tracteur	100-500	1,500	3,000
Turbolaser	300-1,500	3,500	7,500

En orbite	Courte en KM	Moyenne en KM	Longue en KM
Canons à lon	2-20	50	100
Missiles	4-24	60	120
Rayon Tracteur	2-20	30	60
Turbolaser	6-30	70	150

Ce document a été fait par Jean-François D.

