

BASIC ESPACE

Races	2
Professions	2
Compétences Spécifiques.....	3
Pouvoirs Psis.....	4
Vaisseaux et Véhicules	7
Armes et Armures.....	11



RACES

PAS DE PANIQUE

Vous pouvez créer les races que vous voulez. Certaines seront fortes, d'autres, pas. Certaines seront agiles d'autres as etc... En général les humains n'auront pas de modificateurs. Pour les ET, vous pouvez allouer jusqu'à 3 points de bonus dans les caractéristiques, et jusqu'à 30% à ajouter dans les compétences.

NOTE SUR L'APPARENCE

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

PROFESSIONS

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

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

AGENT DE RENSEIGNEMENT

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

ARISTOCRATE

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

CHASSEUR DE PRIMES

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

CHEVALIER PSI (POU (15 OU PLUS))

Athlétisme; Droit et Usages; Esquive; Leadership; Vigilance; Sabre Laser; 1 Compétences Psi

CONTREBANDIER

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

DIPLOMATE

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

EXPLORATEUR

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

GANGSTER / HORS LA LOI

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

HACKER

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

HOMME D'AFFAIRE

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

PILOTE

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

PIRATE

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

PSI (POU 15 OU PLUS)

Culture générale, Droit et Usages, Sagacité, Bibliothèque, 2 au Choix; 1 Compétence Psi au Choix.

SCIENTIFIQUE

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

SOLDAT

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

TECHNICIEN

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

COMPETENCES SPECIFIQUES**ASTROGATION (00%)**

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

BIBLIOTHEQUE (25 %)

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

DEMOLITION (00%)

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

JEU (15%)

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

LANGAGE E.T. (20%)

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

MEDECINE (00%)

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

PILOTAGE DE VAISSEAUX (00%)

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

PROGRAMMATION ET REPARATION DE DROIDS (00%)

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

PROGRAMMATION ET REPARATION D'ORDINATEURS (20 %)

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

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

RACES E.T. (20 %)

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

RENSEIGNEMENTS (15 %)

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

REPARATION DE REPULSEURS (05 %)

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

REPARATION DE VAISSEAUX (00 %)

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

REPULSEURS (20 %)

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

RESISTANCE DES HEROS (00%)

Cette compétence sert surtout à éviter que tous les personnages se baladent en armure de plates. Cette compétence ne peut être utilisée que si le personnage ne porte pas d'armure de quelque forme que se soit (même un écran). S'il doit subir des blessures, un jet réussit à ce moment là sous cette compétence lui permet de soustraire le chiffre des dizaine de sa compétence aux dégâts. En clair, il bénéficie d'une "Armure" de 1/10 de sa compétence.

SCIENCE PURE (00 %)

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

SCIENCES SOCIALES (00 %)

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

SECURITE (00%)

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

SYSTEMES PLANETAIRES (00%)

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

TECHNOLOGIES (10%)

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

POUVOIRS PSIS

LES COMPETENCES PSIS

Les pouvoirs Psis sont divisés en plusieurs compétences relatives à certains domaines de ces pouvoirs:

Biokinésie

Le personnage est capable de manipuler les tissus vivants. Que se soit pour soigner que pour infliger des dégâts. Sur lui ou sur une cible...

Cryokinésie

Le personnage est capable de manipuler la température vers le bas. Cela peut aller de la création d'une couche de glace sur le sol à celle d'un cercueil de glace autour d'un mec...

Electrokinésie

Le personnage est capable de manipuler l'électricité et l'électromagnétisme. Il peut par exemple court-circuiter un dispositif électronique, balancer des éclairs, manipuler par télékinésie des métaux magnétiques ou même à plus fort niveau, se changer lui-même en électricité et parcourir des fils électriques...

Télépathie

Le personnage peut parler mentalement, lire des émotions, ou à plus fort niveau, dominer mentalement une personne

Télékinésie

Le personnage est capable de manipuler des objets par la seule force de sa pensée. Cela peut aller du déplacement d'une cuillère à celui d'un vaisseau...

PES

La Perception Extra Sensorielle permet au personnage d'avoir une empathie sensorielle très puissante. Il peut d'une part utiliser cette compétence à la place de toute compétence de perception. De plus, la PES donne accès à des pouvoirs comme la Clairvoyance, la Clairaudiance, la modification de ses sens pour par exemple voir dans le noir, ou encore de sentir la vie, la post cognition et la prémonition...

Pyrokinésie

Le personnage manipule la température en allant vers le haut. Ceci lui donne des pouvoirs qui peuvent aller de l'allumage d'un incendie à la projection d'une boule de feu, en passant par la fonte de métaux...

MAITRISER LES POUVOIRS PSIS

Lorsqu'un personnage acquière une compétence Psi, il maîtrise tous les pouvoirs et aspects qui lui sont rattachés. Avec l'accord du MJ, il peut même en inventer sur le tas. Plus l'effet à un impacte important sur la "réalité" de l'univers, plus le jet est difficile. Quoi qu'il en soit, chaque utilisation de la Force nécessitera la dépense de 1 PE. Ses points se régénèrent entièrement tous les 24 heures standard, ou durant une heure de méditation. Certaines utilisations de pouvoirs Psis pourront provoquer une opposition mentale ou physique de la cible. Dans ce cas, en plus du jet sous la Compétence Psi, il faudra réussir un jet d'opposition POU / POU ou POU / FOR, ou POU / CON. Pour les jets on se basera sur le tableau ci-dessous:

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

VAISSEAUX ET VEHICULES

ECHELLE

Les véhicules ont des échelles associées à un modificateur

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

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

Plus petit contre plus gros

ATTAQUE

Lors d'un combat entre deux véhicules si le plus petit tire sur le plus gros, son jet d'attaque en % gagne un bonus égal à la différence entre les deux échelles. Exemple, si un Airépulseur de la garde planétaire de Sigma V tire sur un Tank de l'alliance Oligarchique Stellaire, le pilote de l'airépulseur ajoute +10% à son jet d'attaque (20-10 = 10)

DEFENSE

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

Plus Gros contre plus Petit

ATTAQUE

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

DEFENSE

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

ARMEMENT DES VEHICULES

Puissance de l'Armement

On n'entrera pas dans les détails techniques de l'armement. Bien sur, un chasseur spatial standard possède 4 canons lasers, bien sur un Croiseur des marches possède au moins 50 batteries de Turbolaser.

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

Dans l'échelle d'un chasseur spatial, on peut dire qu'un courrier est Faiblement Armé; un chasseur spatial Moyennement Armé; un intercepteur lourd puissamment Armé, et un yacht personnel est non Armé.

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

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

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

Type d'armement

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

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

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

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

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

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

Dégâts

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

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

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

ECRANS

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

EFFETS SECONDAIRES

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

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

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

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

PERSONNAGE CONTRE VEHICULE ET VIS VERSA

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

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

VITESSE ET MANIABILITE:

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

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

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

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

- Sa vitesse optimale (c'est-à-dire la vitesse à laquelle le véhicule a une meilleure maniabilité) la vitesse optimale donne une maniabilité de (+10%);

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

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

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

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

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

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

RAYONS TRACTEURS

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

EXEMPLES DE VEHICULES

Répulseur

Echelle: Répulseur

Armement : Aucun

VO: 3; VC: 4; VP: 5

Motospeeder

Echelle: Répulseur

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

VO: 4; VC: 5; VP: 6

Fonceur

Echelle: Répulseur

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

VO: 3; VC: 5; VP: 7

Airépulseur

Echelle: Répulseur

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

VO: 3; VC: 5; VP: 7

Voiture des Nuages

Echelle: Répulseur

Armement : Défensif Faible

VO: 3; VC: 5; VP: 7

Esquif

Echelle: Répulseur

Armement : aucun

VO: 3; VC: 4; VP: 5

Barge a voiles

Echelle: Répulseur

Armement : Défensif Faible

VO: 2; VC: 3; VP: 4

Exotank

Echelle: Répulseur

Armement : Soutient Puissant

VO: 2; VC: 3; VP: 4

APC

Echelle: Tank

Armement : Soutient Faible

VO: 3; VC: 5; VP: 7

Tank

Echelle: Tank

Armement : Soutient Puissant

VO: 1; VC: 2; VP: 4

Intercepteur Rapide

Echelle: Chasseur Spatial

Armement de Chasse Faible

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

Equipement: Hyper Propulseurs; Ecrans; Droïd type astro (fait office Navordinateur pour 3 destinations pré programmées de mécano et de copilote).

Intercepteur Lourd

Echelle: Chasseur Spatial

Armement: Soutient et Chasse Puissant

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

Equipement: Hyper Propulseurs; Ecrans; Droïd type Astro (fait office Navordinateur pour 3 destinations pré programmées de mécano et de copilote).

Chasseur Bombardier

Echelle: Chasseur Spatial

Armement: Soutient Moyen

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

Equipement: Hyper Propulseurs; Ecrans; Droïd type D2 (fait office Navordinateur pour 3 destinations pré programmées de mécano et de copilote).

chasseur / intercepteur Spatial Moderne

Echelle: Chasseur Spatial

Armement: Chasse Moyen

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

Equipement: Hyper Propulseurs; Ecrans; Droïd type Astro (fait office Navordinateur pour 3 destinations pré programmées de mécano et de copilote).

Chasseur stellaire Ancien modèle

Echelle: Chasseur Spatial
 Armement: Chasse Léger
 VO: 6; VC: 7; VP: 9 / Trans-atmosphérique
 Equipement: pas d'HP

Intercepteur stellaire ancien modèle

Echelle: Chasseur Spatial
 Armement: Chasse Moyen
 VO: 6; VC: 8; VP: 10 / trans-atmosphérique
 Equipement: pas d'HP

Bombardier

Echelle: Chasseur Spatial
 Armement: Soutient Puissant
 VO: 4; VC: 6; VP: 8 / Trans-atmosphérique
 Equipement: pas d'HP

Vaisseau de Transport léger

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

Barge Spatiale

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

Cargo

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

Navette de Débarquement

Echelle: Transport léger
 Armement: Défense Faible
 VO: 3; VC: 5; VP: 7 / Trans-atmosphérique
 Equipement: 24 mecs et leur équipement

Corvette d'interception

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

Corvette de soutien

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

Vaisseau Container

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

Frégate d'Escorte

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

Paquebot

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

Destroyer des Marches

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

Destroyer Stellaire

Echelle: Vaisseau de Guerre
 Armement: Soutient Puissant
 VO: 3; VC: 5; VP: 7 / Spatial
 Equipement: HP; Navordinateur; HP de Secours;
 Rayon tracteur.

Super Destroyer Stellaire

Echelle: Super Destroyer
 Armement: Soutient Puissant
 VO: 3; VC: 5; VP: 7 / Spatial
 Equipement: HP; Navordinateur; HP de secours;
 Rayon tracteur.

Planétoïde de Combat

Echelle: Planétoïde de combat
 Armement: Soutient Puissant
 VO: 2; VC: 3; VP: 4
 Equipement: HP; Navordinateur; HP de secours;
 Rayon tracteur.

ARMES ET ARMURES

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

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

Armures	Protection	Malus agilité
Ecran personnel puissant	+2	-
Ecran personnel	+1	-
Exo squelette assisté	8	-5%
Armure Lourde	8	-10%
Armure Moyenne	6	-5%
Armure légère	4	-
Veste protectrice	2	-