

LIVRE 3 ÉQUIPEMENT

Dans une galaxie de merveilles technologiques, les seules limites aux types d'équipement disponibles commercialement dépend des inventeurs, des marchands et des corporations qui les produisent et les transportent. La plupart des objets proposés dans ce chapitre sont disponibles légalement auprès de revendeurs partout dans la galaxie.

L'ARGENT

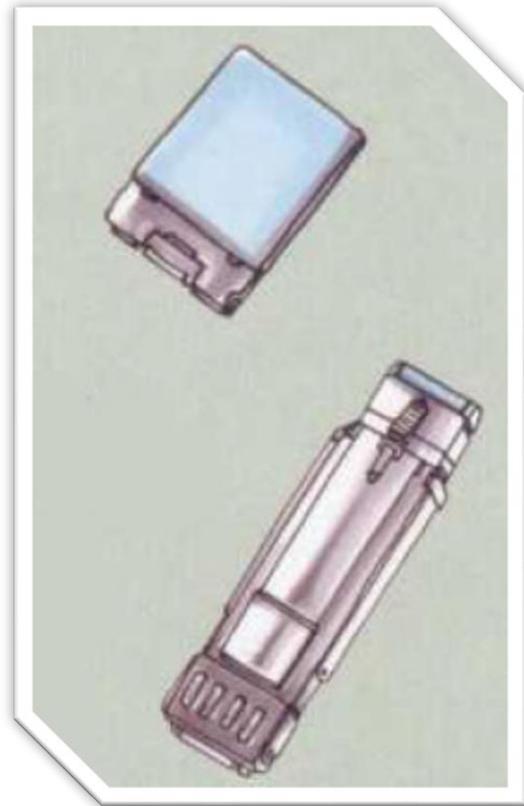
L'économie galactique tourne autour de la richesse et de la production de milliards de mondes. A travers l'histoire de l'espace connu, l'argent a connu bien des noms, mais on s'y est souvent référé sous l'appellation de « crédits ». A la chute de l'Ancienne République et lors de l'avènement de l'Empire Galactique, les crédits républicains (aussi appelés les dataris) n'ont plus eu cours au-delà des mondes du Noyau et de la Bordure Intérieure. A la place, des monnaies locales sont devenues populaires. Le plus souvent, les gens qui vivent et travaillent dans des régions éloignées préfèrent se référer à une monnaie sonnante et trébuchante au détriment de systèmes de paiement électroniques.

Cela a changé lorsque l'Empire a accédé au pouvoir. Lors de l'ère de la Rébellion, les crédits impériaux étaient acceptés partout. L'Alliance elle-même utilisait cette devise car elle était standardisée partout dans la galaxie jusqu'à ce que l'Empire tombe.

La Nouvelle République, bien entendu, a lancé ses propres crédits après la victoire sur Endor et la mise en place du nouveau gouvernement galactique. Toutefois, sur des planètes isolées et dans certains secteurs, des systèmes monétaires propres ont vu le jour et les restes de l'Empire utilisent encore leurs anciennes devises. Les taux de change fluctuaient énormément durant cette période. Les crédits de la Nouvelle République furent établis dix ans après la bataille d'Endor et sont rapidement devenus la monnaie standard dans toute la galaxie.

TRANSPORT DES CRÉDITS

La méthode la plus courante pour transporter des crédits est la crédipuce ou le créditube. Ces appareils contiennent un algorithme de mémoire sécurisé qui tient compte de l'état d'un compte bancaire et peut effectuer des opérations basiques comme les retraits et les encaissements.



L'autre forme de monnaie est physique. On parle alors de crédits standards. Il s'agit d'une série de plaquettes de formes et de tailles variées affichant chacune une valeur nominale. Bien que certaines plaquettes puissent représenter de grosses sommes d'argent, seules de petites transactions comme le paiement des consommations dans une cantina ou de biens de première nécessité sur un marché sont payés de cette façon dans les mondes les plus civilisés, leur transport étant nettement moins aisé que celui des crédipuces ou créditubes.

Bien entendu, il existe quantité d'autres façons de transporter de l'argent. Certaines matières sont jugées assez précieuses et leur valeur assez stable pour qu'on puisse les fondre en lingots ou en

plaquettes d'une certaine valeur. Mais si on les accepte le plus souvent en paiement de services ou de bien particulièrement coûteux, ils sont faciles à voler et à refondre et ne constituent donc pas vraiment un avantage en matière de sécurité.

LA RICHESSE ET LES CRÉDITS

Certains personnages pratiquent également le troc, surtout s'ils disposent d'un vaisseau. Han Solo, par exemple, pratiquait la contrebande de biens de spatioport en spatioport avant de rejoindre l'Alliance. D'autres personnages peuvent être des marchands légitimes, achetant ou échangeant des denrées contre d'autres produits. Certaines guildes et gouvernements régulent le commerce. Des chartes et des licences sont accordées, le cargo est régulièrement inspecté, des routes commerciales sont établies et des taxes portuaires fleurissent. En règle générale, si de petits transporteurs peuvent attirer occasionnellement l'attention des autorités portuaires au cours d'inspections musclées, les marchands indépendants bénéficient d'une certaine liberté dans l'accomplissement de leurs affaires.



VENDRE DES OBJETS

Les personnages accumuleront des objets jusqu'à ce qu'ils n'en aient plus l'utilité. Ils souhaiteront alors peut-être s'en séparer. Mais plutôt que de les laisser traîner quelque part ou de les jeter, ils préféreront sans doute les revendre. Le marché de la seconde main est florissant partout dans la galaxie et il est rare que les marchands refusent de racheter des biens usagés pour peu qu'ils fonctionnent ou soient facilement réparables. En règle générale, le prix de rachat sera égal à la moitié du prix de l'objet neuf, réduit à l'unité inférieure.

Contrairement à ce que l'on pourrait croire, des objets ainsi rachetés et/ou réparés ne seront pas nécessairement vendus moins chers que les objets neufs. Ils retrouveront le plus souvent leur place sur les étals des marchands aux côtés d'objets de première main. Dans certains cas, toutefois, les commerçants peuvent pratiquer des promotions ou des prix préférentiels sur des objets usagés, peut-être pour libérer de la place dans leurs stocks ou en prévision de la sortie d'un nouveau modèle. Dans un tel cas, le client pourra réaliser de bonnes affaires en achetant des biens parfaitement utilisables – pour peu que le vendeur soit honnête – pour un prix réduit, généralement de l'ordre de 75% du prix initial.

Biens divers	Prix
Animal, commun	100
Animal, exotique	2.000
Animal, bétail	500
Art, commun	100
Art, qualité	1.000
Art, précieux	10.000
Bacta, 1L	100
Carburant, 1L	50
Eau, 1L	1
Epice, commune, 1kg	1.000
Epice, exotique, 1g	20
Gemme, semi-précieuse, 1g	100
Gemme, précieuse, 1g	1.000
Gemme, exotique, 1g	10.000
Hologrid	10
Métal, commun, 1 Tm	2.500
Métal, semi-précieux, 1kg	200
Métal, précieux, 1kg	10.000
Minerais, commun, 1 Tm	1.500
Nourriture, commune, 1kg	10

STAR WARS CHRONICLES – LIVRE III

Nourriture, qualité, 1kg	20
Nourriture, exotique, 1kg	50
Textile, commun, 1m	5
Textile, qualité, 1m	20
Textile, exotique, 1m	100

LES ARMES

La galaxie est un endroit dangereux. La plupart des gens possèdent une arme d'une sorte ou d'une autre et ceux qui voyagent dans l'espace portent souvent un blaster ou une autre arme comme moyen de défense. La légalité d'une arme dépend de l'endroit où vous vous trouvez. Personne ne se retournera sur un personnage portant ostensiblement un blaster à la ceinture dans les rues de Mos Espa ou de Nar Shadaa. Le même personnage ferait par contre mieux de cacher son arme dans les salons feutrés d'une métropole comme Coruscant.



CARACTÉRISTIQUES DES ARMES

Lorsque vous choisissez une arme pour votre personnage, observez bien les différentes

données proposées sur le tableau des armes de mêlée ou sur celui des armes à distance. Les caractéristiques de ces armes sont présentées ci-dessous.



DM : c'est le montant des dommages infligés par l'arme à chaque touche. Pour les armes de mêlée, ajoutez également le modificateur de Force de l'attaquant.

Prix : c'est le prix de l'arme en crédits.

LES ARMES DE MÊLÉE

Arme de mêlée	Prix	Dom
Atlatl	50	2D4
Bâton	65	1D6
Bâton électrique	3000	2D6
Baïonnette	50	1D8
Ceste	100	2D4
Couteau	25	1D4
Gant de combat	150	+1
Lance	60	1D8
Mains nues (P)	-	1D3
Mains nues (M)	-	1D4
Massue	50	1D8
Matraque	15	1D6
Pique de force	500	2D8
Sabre laser, court	2.500	2D6
Sabre laser	3.000	2D8
Sabre laser, double	7.000	2D8
Vibrobaïonnette	350	2D6
Vibrodague	200	2D4
Vibrohache	500	2D10
Vibrolame	250	2D6

Atlatl : c'est une arme gungan qui permet d'ajouter de la vitesse et de la puissance à un

projectile, permettant à l'utilisateur de lancer des balles d'énergie bien plus loin. S'il est contraint à la mêlée, le porteur peut s'en servir comme d'un gourdin.

Bâton électrique : c'est une arme double, chaque extrémité se terminant par un générateur de charge qui se décharge à l'impact, provoquant des blessures de choc électrique. Les générateurs peuvent être programmés pour étourdir la cible.

Ceste : le ceste est un bâton flexible destiné à lancer des balles d'énergie. Il peut aussi servir de bâton de combat en mêlée.

Pique de force : c'est un bâton d'un mètre de long se terminant par des pointes électriques. Un boîtier permet de régler l'arme sur « mortelle » ou « étourdissante ». Bien qu'il s'agisse initialement d'une arme vibrante, la pique de force délivre aussi une décharge électrique, infligeant à la fois des dommages perforants et d'énergie.

Sabre laser : le sabre laser est l'arme des Jedi et de la plupart des utilisateurs de la Force. Il est la plupart du temps composé d'un pommeau projetant une lame d'énergie pure. La lame est générée par une batterie d'énergie et focalisée à travers un cristal. Le sabre peut pénétrer à peu près n'importe quelle matière (à l'exception d'une autre lame laser, des boucliers de force et de quelques autres matériaux). Le pommeau fait son poids et l'emploi de la lame est relativement malaisé sans un entraînement conséquent. C'est une arme défensive et offensive à la fois.

Les sabres à deux lames sont composés de deux sabres soudés au niveau des pommeaux. Chaque sabre est alors doté d'une cellule d'énergie propre. Les sabres de petite taille possèdent également une batterie spéciale du même prix que les autres sabres.

Vibroarmes : les armes vibrantes ou vibroarmes sont des armes blanches qui contiennent d'une à deux batteries d'énergie permettant aux lames de vibrer à très grande vitesse pour en augmenter le tranchant. Seule la vibrohache en utilise deux.



De tout temps, des manufactures par centaines ont inondé le marché de toute une série d'armes à distance. Cela va du petit pistolet discret au canon monté sur trépied.

Les armes improvisées

Alors que certaines armes sont faites pour être lancées, il est possible de lancer à peu près tout ce qui passe à votre portée. Les armes improvisées (bouteilles, outils, pierres...) subissent une pénalité de -5 au jet d'attaque.

La portée des armes

Les armes disposent toutes d'une portée maximale au-delà de laquelle elles perdent leur efficacité. Cette portée sera exprimée en mètres dans le tableau des armes à distance.

Arme à distance	Prix	Dom	Dis
Arbalète wookiee	1.500	3D10	80
Arc	300	1D6	100
Balle d'énergie (E)	20	2D8	10
Blaster E-Web à répétition	8.000	3D12	80
Blaster léger à répétition	1.200	3D8	80
Blaster lourd à répétition	4.000	3D10	500
Canon blaster	3.000	3D12	500
Carabine blaster	900	3D8	300
Détonateur thermique (E)	2.000	8D6	-
Filet	25	Spé	10
Fronde	35	1D4	25
Fusil à énergie	300	2D8	300
Fusil à ion (I)	800	3D8	300
Fusil blaster	1.000	3D8	300
Fusil blaster de sport	800	3D6	200
Grenade étourdissante (E)	250	Spé	25
Grenade à fragmentation (E)	200	4D6	25

LES ARMES À DISTANCE

STAR WARS CHRONICLES – LIVRE III

Grenade ion (I)	250	4D6	25
Lance-flamme	1.000	3D6	12
Lance-grenade	500	Spé	50
Lance-missile (E)	1.500	6D6	500
Pistolet à ion (I)	250	3D6	80
Pistolet blaster	500	3D6	80
Pistolet blaster de sport	300	3D4	60
Pistolet blaster lourd	750	3D8	80

A côté du nom de certaines armes, vous trouvez parfois une lettre entre parenthèses.

(E) : une arme explosive possède un effet de zone. Le rayon d'action de cet effet est égal au nombre de dés du code de DM de l'arme. Par exemple, une balle d'énergie a un rayon de 2 mètres alors qu'une grenade à fragmentation aura un rayon de 4 mètres.

(I) : une arme ionique effectue peu de dommages à un être de chair et de sang. Il ne subira en effet que 1D6 DM. Les appareils électroniques comme les droïdes et les véhicules, par exemple, subiront les pleins dommages. De plus, comparez le jet d'attaque avec la Défense Corporelle ou la résistance de ces appareils afin de déterminer s'ils sont mis hors d'usage pour une durée égale aux dégâts encaissés en minutes.

Certains dégâts sont dits « spéciaux » (Spé). Voici le détail les concernant.

Filet : un filet est une arme archaïque visant à immobiliser une cible. Un jet d'attaque réussi implique que la cible est empêtrée dans le filet et doit effectuer un test de DEX pour s'en dépêtrer. Ce test consomme une action de mouvement par tour. Sa difficulté est égale au total du jet d'attaque de l'assaillant.

Grenade étourdissante : voir ci-dessous, « le mode étourdissant ».

LE MODE ÉTOURDISSANT

Tous les blasters et quelques autres armes disposent d'un mode étourdissant. Une action de mouvement OU d'attaque est nécessaire pour passer d'un mode normal au mode étourdissant si

le choix est permis (une grande étourdissante n'a qu'un mode étourdissant). Si une arme est utilisée dans ce mode de fonctionnement, elle n'infligera aucun DM à la cible. Au lieu de quoi, le jet d'attaque sera reporté sur la Défense Corporelle de la cible. Si celle-ci est égale ou dépassée, alors la victime sera étourdie pour 2D6 tours.

LES EXPLOSIFS

Parfois, une mission requiert l'usage d'armes plus destructrices que les blasters ou même les grenades. Les explosifs ne peuvent être lancés et utilisés comme des grenades. Placer correctement un explosif requiert un test en mécanique.

Lorsqu'il est activé, un explosif déclenche son compte-à-rebours. Les compteurs habituels permettent jusqu'à une heure de délai. Pour des délais plus longs, des compteurs spéciaux sont requis. Sur un jet réussi en mécanique, les explosifs ignorent la réduction des dommages des objets auxquels ils sont attachés. Sur de très bons jets de dés, il est même possible d'en augmenter les dommages. Plusieurs explosifs réglés pour exploser en même temps font plus de dégât : à chaque fois que vous doublez la charge, ajoutez deux dés de dommages. Par exemple, une double charge de détonite occasionnera 7D6 de dommages au lieu de 5D6 pour une simple charge.

Explosif	Prix	Dommages	Type
Charge explosive	1.500	10D6	E
Détonite	500	5D6	E
Compteur	250	-	-

LES ARMURES

Les armures protectrices existent bel et bien dans l'univers de la Guerre des Etoiles, mais seules les plus légères sont réellement courantes. Les armures lourdes sont souvent considérées comme trop encombrantes et trop chères pour la majorité des gens, à moins qu'elles ne soient rendues nécessaires pour une fonction précise, comme leur résistance à l'environnement.

STAR WARS CHRONICLES – LIVRE III

Dans certains cas, une armure peut s'apparenter à un équipement purement militaire et faire office d'uniforme (une armure de stormtrooper ne peut être achetée sur le marché conventionnel et en porter une sans être un soldat impérial est considéré comme un acte de trahison et passible de mort).



CARACTÉRISTIQUES DES ARMURES

Les armures possèdent les caractéristiques suivantes :

Prix : le prix de l'armure. Notez que toutes les armures ne sont pas disponibles sur le marché légal.

Réduction des dommages (RD) : la valeur protectrice de l'armure est à retrancher aux DM occasionnés par une attaque. Dans le cas de certaines attaques (comme un coup de sabre laser), la RD n'est pas prise en compte, sauf capacité spéciale de l'armure.

Bonus de Défense Réflexe (DR) : les armures rendent également leurs porteurs plus difficiles à toucher. Lorsque l'on porte une armure, on ajoute ce bonus à sa Défense Réflexe.

Bonus de Défense Corporelle (DC) : certaines armures confèrent un niveau de protection dans certains environnements et permettent à leurs porteurs de survivre à des températures élevées ou au vide intersidéral. Ce bonus s'applique à la Défense Corporelle. Les armures disposant d'un tel bonus sont considérées comme hermétiques.

Bonus de Dextérité maximum (BDM) : lorsque l'on porte une armure, on n'est pas aussi libre de ses mouvements qu'on le voudrait. Cet indice représente le bonus de Dextérité maximum applicable lorsqu'on porte un certain type d'armure. Si le modificateur de Dextérité du personnage est supérieur au BDM, il sera considéré comme égal au BDM tant que le personnage porte cette armure.

Armure	Prix	RD	DR	DC	BDM
Légère					
Combi de combat	2.000	3	+3	-	+4
Combi spatiale	1.500	3	+3	+1	+4
Veste protectrice	500	2	+2	-	+5
Moyenne					
Bataille	7.000	5	+8	+2	+2
Cérémonie	5.000	5	+7	-	+2
Corélienne	10.000	5	+7	-	+3
Trooper	8.000	4	+6	+2	+3
Mandalorienne	N.C.	8	+6	+2	+4
Lourde					
Armure de combat	15.000	6	+10	+4	+1
Armure spatiale	12.000	6	+9	+3	+1

AUTONOMIE DES ARMURES

Les armures dotées d'un Bonus de Défense Corporelle sont considérées comme hermétiques

et peuvent donc protéger le porteur dans l'espace, dans l'eau ou dans la plupart des environnements hostiles. Du moins, pour une période limitée. La seule exception est l'armure stormtrooper, utilisée par le gros des forces armées impériales. Seules des versions spéciales de cette armure sont parfaitement hermétiques (comme celles des troopers de l'espace ou aquatiques). Le coût augmente alors de 3.500 crédits.

Pour les autres armures, la durée standard d'autonomie est de 10 heures. Mais il est possible d'augmenter cette autonomie en adjoignant une série de systèmes experts à l'armure. Par tranche de 10 heures supplémentaires, comptez 1.000 crédits de plus.

ARMURES MANDALORIENNES

Une armure mandalorienne est une chose rare, précieuse et extrêmement utile. Elles sont si résistantes qu'elles peuvent arrêter la lame d'un sabre laser et dévier un tir de blaster. Elles ne se vendent cependant pas dans le commerce. Les Mandaloriens les portent et veillent à ce que nul autre ne le fasse. Une telle armure survit souvent à son porteur et est personnalisée de telle façon qu'on se souvienne de lui, même si un autre Mandalorien en hérite plus tard.

La RD d'une armure mandalorienne vaut pour toutes les attaques, mais elle est totale contre les sabres lasers, en raison d'une particularité chimique du beskar, le métal dont elle est faite. Autrement dit, un sabre laser ne peut percer une armure mandalorienne.

EQUIPEMENT STANDARD

Outre les armes et les armures, les personnages voudront sans aucun doute s'équiper d'une série de gadgets utiles comme des communicateurs, des datapads ou bien d'autres choses encore. On ne sait jamais de quoi on peut avoir besoin dans un monde comme celui de la Guerre des Etoiles. Pour vous faciliter les choses, la liste des équipements ci-après a été subdivisée en plusieurs catégories.



Accessoires pour armes et armures : il s'agit des ustensiles pouvant servir aux porteurs d'armes et d'armures.

Appareils de communication : ce sont des appareils permettant de communiquer à distance comme les comlinks ou les émetteurs.

Appareils de détection et de surveillance : cette catégorie englobe les détecteurs et les enregistreurs utilisés pour sécuriser un lieu.

Appareils de survie : ce sont les appareils qui permettent de pallier aux périls de l'environnement comme les respirateurs aquatiques ou les combinaisons spatiales.

Appareils informatiques : il s'agit des appareils permettant le transport et le traitement de données numériques comme les datapads ou les holoprojecteurs.

STAR WARS CHRONICLES – LIVRE III

Matériel de voyage : c'est l'ensemble des outils ou des objets utiles en voyage.

Matériel médical : cette catégorie reprend les kits médicaux ou les produits destinés à soigner.

Outils : cette catégorie reprend divers outils utiles à tout bricoleur.

Vêtements : ce sont les habits de tous les jours ou d'apparat.

Équipement	Prix
Accessoires pour armes et armures	
Affichage tête haute	4.000
Appareil de visée standard	100
Appareil de visée avancé	1.000
Bandoulière	20
Holster caché	50
Holster normal	25
Appareils de communication	
Balise holo-traçante	300
Balise de repérage	250
Boîte vocale	200
Codeur de poche	400
Comlink courte-portée	25
Comlink longue-portée	250
Appareils de détection et de surveillance	
Audiocordeur	25
Bâton de lumière	10
Cage énergétique	2.500
Détecteur de Force	3.500
Electrojumelles	1.000
Holocordeur	100
Lanterne à fusion	25
Senseurs	1.500
Vidéocordeur	50
Appareils de survie	
Combinaison de vol	1.000
Filtre atmosphérique	25
Masque respiratoire	200
Respirateur aquatique	350
Appareils informatiques	
Codocylindre	500
Crédipuce	100
Datacartes, vides	10
Datapad	1.000
Holoprojecteur	1.000
Ordinateur portable	5.000
Matériel de voyage	
Chaîne (3m)	25
Jetpack	300
Rations de voyage	5
Synthécorde (45m)	20
Valise de survie	1.000

Vêtements toutes températures	100
Matériel médical	
Bacta (1L)	100
Kit chirurgical	1.000
Kit médical	600
Medpac	100
Prothèse cybernétique	1.500
Réservoir de bacta (vide)	100.000
Outils	
Adhésif	5
Amplificateur de force	2.200
Batterie d'énergie	10
Boîte à outils	250
Ceinture de duel	200
Extincteur	50
Générateur énergétique	750
Kit de sécurité	750
Menottes	50
Vêtements	
Bottes	25
Ceinturon (utilitaire)	50
Chapeau	20
Chaussures de base	20
Chaussures de luxe	150
Fourrure épaisse	75
Gants	15
Habits de tous les jours	45
Habits luxueux	500

Adhésif : cette matière révolutionnaire permet de coller une charge de 90 kilos éternellement ou une charge de 150 kilos pendant 5 tours. Sa Force est de 20 et une tentative pour le décoller nécessite un test en Force DD20. Un rouleau contient 30 mètres d'adhésif de 5 cm de large.

Affichage à tête haute : une fois installé sur le casque d'une armure, cet appareil électronique garantit un bonus d'équipement de +2 sur les jets de Perception également par faible luminosité. De plus, l'appareillage comprend un comlink main libre. Les armures stormtroopers et toutes leurs variantes possèdent de tels systèmes. Installer un tel système prend une heure et nécessite un DD20.

Amplificateur de force : cet artefact, issu de la technologie de la planète Eriadu, se présente sous la forme d'un gantelet parcouru de lignes bleues. Il génère de micro-champs répulseurs afin d'assister les actions du porteur en combat. Il offre au corps à corps un bonus de +2 sur les jets

STAR WARS CHRONICLES – LIVRE III

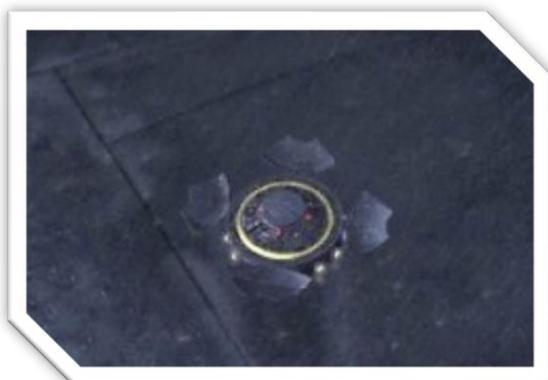
d'attaque de mêlée à mains nues et de +1 en cas d'utilisation d'une arme de mêlée.

Appareil de visée standard/avancé : un tel appareil installé sur une arme permet de réduire la distance de la cible d'une catégorie. La version avancée garantit le même effet par faible luminosité. Installer cet appareil demande dix minutes et un DD10.

Audiocordeur : cet appareil permet d'enregistrer du son. Sa capacité est de plusieurs heures et la qualité de l'enregistrement est parfaite. Il peut être activé à distance (200m) si on lui adjoint un système de télécommande (+15 crédits).



Balise holo-traçante : c'est un petit appareil incurvé doté d'un écran et d'un bouton de réglage qui permet, en quelques secondes, de trouver la source de l'hologramme le plus proche. Il permet donc de situer avec exactitude (à l'échelle d'une planète) la source d'émission d'une transmission holographique. On peut généralement porter ces appareils sur un bracelet, à la façon d'une montre.



Balise de repérage : ce petit boîtier sorti des ateliers Neuro-Saav est un standard de

l'équipement pour tout chasseur de prime ou tout espion qui se respecte. Doté d'une surface aimantée, il se colle facilement à la carlingue de tout appareil et sa relative petite taille lui permet de passer inaperçu (DD25 pour le trouver si on cherche activement). L'appareil émet une onde qui permet de suivre le vaisseau ainsi marqué à la trace. Sa portée varie en fonction de la qualité de la production, entre 20 et 50 années-lumière.

Bandoulière : il s'agit d'un cordon solide s'adaptant à la majorité des armes et permettent de les porter facilement en bandoulière.

Bâton de lumière : il s'agit de bâtons de 25 à 40 cm qui, une fois secoués, émettent une vive lueur de couleur variée éclairant jusqu'à 10 mètres.

Batterie d'énergie : cette petite batterie fournit l'énergie nécessaire à la majorité des appareils électriques. Techniquement, il s'agit d'un petit disque. On peut recharger une batterie avec un chargeur, qui coûte 100 crédits.



Boîte à outils : vous avez besoin d'une boîte à outils pour réparer un droïde ou un véhicule endommagé. Il contient généralement des outils pour démonter, analyser, modifier et remonter la plupart des appareils. Bien qu'ils puissent être dangereux, ces outils, s'ils sont utilisés comme armes, subissent un malus de -5 sur les jets

STAR WARS CHRONICLES – LIVRE III

d'attaque. Leurs dommages sont alors le plus souvent d'1D6.

Boîte vocale : ce petit appareil est destiné à aider les espèces incapables de parler le basic. Il contient une douzaine de phrases préenregistrées en basic couvrant les besoins de base d'un individu comme « j'ai faim », « j'ai besoin d'aide », « je cherche un spatioport » et d'autres choses du même genre. On en vend dans tous les bons spatioports.

Cage énergétique : ces cages individuelles peuvent contenir un individu de taille moyenne à grande derrière des barreaux énergétiques. Quiconque touche ces barreaux subit un choc électrique équivalent à une attaque +6 contre la Défense Corporelle. En cas d'échec, la cible est étourdie 1D6 rounds. Elles sont fournies avec une télécommande qui permet d'activer ou de désactiver les barreaux.

Ceinture de duel : vendues par paire, ces ceintures sont reliées, une fois activées, par un filament d'énergie inoffensif qui ne peut s'étirer à plus de six mètres (une fois la distance atteinte, il se rétracte violemment). Elles sont utilisées dans le cadre de combats sportifs (ou illégaux, c'est selon) pour éviter que l'un des deux combattants cherche à fuir. On peut les toucher sans danger d'électrocution.

Chaîne : solide et métallique, la chaîne a une réduction des dommages de 10 et a 5 points de vie par maillon. Sa FOR est de 40. Elle peut être brisée sur un DD30 en FOR.

Codeur de poche : ce petit appareil s'ajuste à un comlink standard ou à un autre appareil de communication et code le signal à la sortie et décide le signal à l'entrée. Ils fonctionnent au minimum par deux et doivent être réglés en synchronisation. La difficulté pour décoder le signal est de DD30.

Codocylindre : ces petits tubes sont des supports numériques intelligents se connectant sur les entrées droïdes de la plupart des ordinateurs. Ils peuvent contenir un nombre impressionnant de données. Leur Intelligence est de 10 et leur Défense Mentale de 15. Leur attitude par défaut

est hostile. Un code d'accès doit être choisi par le propriétaire.

Combinaison de vol : ce vêtement en une pièce est doté d'un casque et permet de survivre dans des environnements hostiles jusqu'à dix heures. Il protège également des trop fortes accélérations ou décélérations. Elle garantit également un bonus d'équipement de +1 en Défense Corporelle.

Comlink : il s'agit d'un petit appareil se présentant sous la forme d'un tube de cinq à dix centimètres de long. Ils peuvent être réglés sur différentes fréquences et agissent comme des radios de poche permettant à deux appareils d'entrer en communication. Un comlink courte-portée fonctionne sur 50 km en moyenne. Un comlink longue-portée agit efficacement sur 200 km.



Crédipuce : il s'agit d'une puce électronique assurant les services d'une carte de crédit et tenant compte en temps réel de l'état de vos comptes bancaires.

Datcartes (vides) : il s'agit de supports de données numériques utilisés dans les datapads classiques.

Datapad : cet ordinateur portable assure toutes les fonctions classiques d'un ordinateur en plus d'une connectivité quasiment absolue. Son Intelligence est de 12. Il existe des versions moins chères (INT10, 100 crédits) qui ne sont pas aussi performantes.

STAR WARS CHRONICLES – LIVRE III

Détecteur de Force : cet appareil se présente sous la forme d'un boîtier central relié à deux capteurs qui ressemblent à des écouteurs. Il fut conçu par l'Empire galactique pour détecter les personnes sensibles à la Force. Il fonctionne grâce à des cristaux thaïssien qui entrent en résonance avec les énergies de la Force et permet même de visualiser l'allégeance de la cible (l'appareil s'éclaire en bleu pour le Côté Lumineux et en rouge pour le Côté Obscur).



Electrojumelles : ces jumelles permettent de voir avec précision un objet à distance, même par faible luminosité, et d'obtenir des renseignements sur la distance exacte, les sources de chaleur ou les infrarouges émis. Elles sont efficaces jusqu'à trois kilomètres.

Extincteur : utilisé pour éteindre les incendies (au rythme de 2m² par round), il produit un nuage de fumée extinctive très épais qui empêche de voir quiconque s'avance à l'intérieur (la personne à l'intérieur ne voit rien non plus). Le nuage s'étend sur 5m².

Filtre atmosphérique : il s'agit des filtres qui équipent les masques respiratoires. Ils ont chacun une durée de vie d'une heure.

Générateur énergétique : ces caissons portatifs permettent d'alimenter à peu près n'importe quel appareil, bâtiment, vaisseau en énergie. En fonction des besoins de la cible, le générateur peut se décharger plus ou moins vite et nécessiter un temps conséquent pour se recharger. Un petit appareil (jusqu'à un gros véhicule roulant) pour l'éternité, un chasseur spatial pour une journée et une frégate pour une heure. Si un générateur est détruit pendant qu'il est activé, il se produit une

explosion. Effectuez un jet d'attaque à +10 contre toutes les cibles à 10 mètres ou moins. En cas de succès, les cibles touchées encaissent 8D6 DM.

Holocordeur : cet appareil permet d'enregistrer une scène en trois dimensions, son compris, afin de la restituer en hologramme. La durée standard d'enregistrement est d'une heure. La cible doit être comprise dans un volume de 3 mètres cubes.

Holoprojecteur : cet appareil de petite taille peut projeter un hologramme stocké dans sa mémoire (de courte durée, 1h environ) ou via la connexion d'un comlink ou d'un datapad.

Holster normal/caché : les holsters permettent de transporter des armes à feu en toute sécurité. La version « cachée » vous offre un bonus de +5 sur vos jets de furtivité destinés à cacher une arme.

Jetpack : cet appareil de propulsion personnel permet à son utilisateur de voler sur de courtes distances. Les manœuvres de base ne requièrent aucun jet de pilotage, mais des manœuvres plus complexes se jouent au DD20. Il peut soulever jusqu'à 180 kilos et a une autonomie de dix tours, après quoi il faut remplacer sa batterie.

Kit chirurgical : ce petit trousseau contient les instruments nécessaires à la pratique de la chirurgie. La possession du kit ne signifie pas que l'on soit formé pour la chirurgie.

Kit de sécurité : ce kit est composé de toute une série d'outils destinés à crocheter des serrures mécaniques ou électroniques ainsi que des appareils de mesure et des senseurs. Ce genre d'appareillage est la plupart du temps soumis à licence, sans quoi sa possession pourrait sembler suspecte. Un tel kit est nécessaire pour certains tests de mécanique.

Lanterne à fusion : une lanterne très courante partout dans la galaxie. Elle émet lumière et chaleur sur une distance de 10m.

Masque respiratoire : ce masque recouvre le nez et la bouche et permet de filtrer l'atmosphère d'une planète pour la rendre respirable. Il a une autonomie limitée (une heure) et peut être adapté à n'importe quel casque ou combinaison. Les paramètres peuvent en être changés en fonction

STAR WARS CHRONICLES – LIVRE III

de la composition de ce que respire la créature qui le porte. Le filtre peut être remplacé toutes les heures sur un DD10 en mécanique.

Medpac : les medpacs sont des valises contenant tout le nécessaire pour la pratique de la médecine sur le terrain. Un medpac contient des bandages, du bacta, de la chair synthétique, des stimulants et d'autres médicaments utiles à la majorité des espèces. Même si votre test en médecine a échoué, le contenu du medpac est considéré comme perdu. Une même créature ne peut bénéficier des effets d'un medpac qu'une fois toutes les 24h.

Menottes : ces bracelets de duracier sont destinés à relier deux membres d'un individu pour l'entraver, ou de le relier à un objet du décor. La réduction des dommages des menottes est de 10, elles sont 20 points de vie et une Force de 40. Tenter de les briser requiert un test en Force DD30. Si on veut les crocheter, c'est un test en mécanique DD25.

Ordinateur portable : mieux encore que les datapads, ces ordinateurs sont intelligents (INT14) et rendent bien des services.

Prothèse cybernétique : les progrès de la cybernétique dans le monde de la Guerre des Etoiles permettent de remplacer des organes ou des membres défailants ou arrachés par des prothèses assumant leurs fonctions grâce à des capteurs à impulsion et des batteries longue durée. La prothèse complète comprend également une peau synthétique pour préserver l'apparence du bénéficiaire. Les personnes porteuses de prothèses cybernétiques subissent par contre les pleins dommages lorsqu'elles sont victimes d'armes à ions.

Rations de voyage : ces rations sont des barres compactes remplissant les besoins vitaux de la majorité des espèces. Elles n'ont pas beaucoup de goût mais assurent l'essentiel.

Réservoir de bacta : ce container spécial doit être rempli d'un puissant agent médical appelé le bacta, qui permet une guérison rapide des tissus organiques. Un réservoir de bacta peut être utilisé en plus de la chirurgie. Ses règles d'emploi sont

définies dans les règles sur les soins. Le bacta et le réservoir sont chers et ne se trouvent généralement que dans les hôpitaux, à bord de gros vaisseaux ou dans la majorité des bases militaires. Chaque heure de traitement consomme un litre de bacta, et chaque litre coûte 100 crédits. Un réservoir typique peut contenir jusqu'à 300 litres de bacta et ne peut fonctionner qu'à partir de 150 litres. Une seule créature peut être immergée à la fois, quelle que soit sa taille.



Respirateur aquatique : il s'agit de petits tubes dotés d'un embout que l'on place dans la bouche. Il permet de filtrer l'air contenu dans l'eau à la manière de branchies et enrichit le mélange pour un parfait confort en fonction des besoins de l'espèce. Son autonomie est de 2h.

Senseurs : ce boîtier rectangulaire est doté de toute une série de capteurs permettant de scanner son environnement pour obtenir des données sur la composition de l'atmosphère, les formes de vie à proximité, les sources de chaleur, les mouvements, etc. Il dispose de plusieurs écrans de lecture ainsi que de matériel d'échantillonnage.

STAR WARS CHRONICLES – LIVRE III

Synthécorde : cette corde synthétique est vendue en rouleaux de 45 mètres et est particulièrement solide. Sa FOR est de 30 et elle peut supporter des charges de 720 kilos.

Valise de survie : il s'agit d'une valisette remplie de choses utiles. Elle contient généralement deux cantines complètes dotées d'un système de purification de l'eau, des crèmes solaires, une semaine de rations de survie, deux bâtons de lumière, deux masques respiratoires, 24 filtres et des vêtements toutes températures.

Vêtements toutes températures : ces vêtements, souvent limités à un grand manteau moulant, protègent le porteur de l'environnement et des éléments, augmentant sa Défense Corporelle de +5 contre les fortes chaleurs ou le froid intense.

Vidéocordeur : cet appareil permet d'enregistrer une séquence audiovisuelle sur un support numérique d'une durée de six heures environ. La qualité de la restitution est très élevée.

SERVICES ET DÉPENSES

Voici une liste assez brève des services et dépenses usuelles auxquelles les personnages pourraient avoir à faire face. Voyez ces prix comme des moyennes. La loi de l'offre et de la demande a cours partout dans la galaxie.

Service	Prix
Location de véhicules (par jour)	
Moto speeder	20
Speeder, moyen	50
Speeder, luxueux	100
Airspeeder	500
Navette spatiale	1.000
Navette interstellaire	2.000
Logement (par nuit)	
Economique	20
Moyen	50
Haut-de-gamme	100
Luxueux	200
Nourriture (par repas)	
Economique	2
Moyen	10
Haut-de-gamme	50
Luxueux	150
Soins médicaux	
Traitement en réservoir bacta (1h)	300
Soins de longue durée (par jour)	300

Traitement au medpac	300
Chirurgie (par heure)	500
Soigner une maladie (par jour)	500
Soigner un empoisonnement (1h)	100
Soigner une irradiation (par jour)	1.000
Transport	
Taxi, local	10
Passeur, fond de cale (jusqu'à 5 jours)	500
Passeur, moyen (jusqu'à 5 jours)	1.000
Passeur, haut-de-gamme (idem)	2.000
Passeur, luxueux (idem)	5.000
Transport personnalisé (idem)	10.000

