Types de dés

Aptitude	Maîtrise	Fortune	Force
Difficulté	Défi	Infortune	

Symboles des dés

Succès	Avantage	Triomphe	Coté lumineux
Échec	Menace	Désastre	Coté obscur

Améliorations armes et armures (Aux Confins de l'Empire : CE) (l'Ère de la rébellion : ER p199-206)

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

Kit d'arme	Prix	Emp	Rareté	Effet	Mod possible [Nb max]
Arme sur mesure	5 000	1	6	Attribut Bonne qualité	Ø
Bipied	100	1	1	Diminue attribut Encombrant de 2 lorsque bipied déployé sur surface stable	Ø
Canon à dispersion large	1 725	2	4	Attribut Souffle (4), réduit portée d'un niveau (mini contact)	Attribut Souffle +1 [2]
Canon accélérateur	1 750	2	4	+1 dommage, ■ à tous les tests entretien de **Mécanique** de l'arme	Dégâts +1 [2], Précis +1 [1], Perforant +1 [1]
Canon court	250	1	4	Réduit difficulté pour dissimuler arme. Réduit portée d'un niveau. Si arme déjà portée courte, ajoute ■.	Talent Arme en main [1]
Canon longue portée	1 200	2	4	Portée augmente d'un niveau. Gagne attribut Encombrant 2	Attribut Précis +1 [2], Talent Tireur d'élite [1]
Crosse/manche équilibré	1 500	2	5	Attribut Précis +1	Attribut Précis +1 [1], réduit valeur encombrement de jusqu'à mini 1 [1]
Harnais	500	2	2	Diminue valeur encombrement de 2	Talent Stabilité [1]
Lame crantée	50	1	1	Attribut Sanguinaire +1	Ø
Lame monomoléculaire	1 000	1	5	Niveau de critique diminue de 1, jusqu'à 1 mini	Attribut Perforant +1 [2]
Lance flamme amovible	(i) 3 000	2	5	Voir ERp202	Ø
Lance grenade amovible	(i) 2 000	2	5	Voir ERp202	Attribut Munitions limitées +1 [5]
Mire retirée	25	1	0	Talent Arme en main. +1 dé de difficulté à portée moyenne et plus.	Retiré 1 dé de difficulté aux tests visant à dissimuler l'arme [1]
Module de mise à feu pour blaster	500	1	4	Dégâts +1. ■ à tous les tests effectués avec cette arme	Dégâts +1 [2], Attribut Perforant +1 [2]
Poignée frontale	250	1	1	Difficulté au contact pour Distance (armes lourdes) passe de ♦♦♦ à ♦♦.	Talent Bout portant +1 [1], Attribut Précis +1 [1]
Sangle	100	1	0	Diminue valeur encombrement de 1	Talent Arme en main [1]
Tête lestée	250	2	3	Armes contondantes. Dégâts +1	Dégâts +1. Attribut Étourdissement +1 [1]
Trépied	250	2	3	Diminue valeur encombrement de 3. Arme peut pivoter mais pas déplacer.	Attribut Encombrant -1 [2]
Viseur multi-optique	2 000	1	3	Retire ■■ imposé par fumée, obscurité…	Compétence Perception [2]
Viseur télescopique	250	1	1	Retire 1 dé de difficulté à portée longue et extrême	Ø

Kit d'armure	Prix	Emp	Rareté	Effet	Mod possible [Nb max]
Armature en Cortosis	10 000	2	8	Attribut Cortosis	Ø
Armure sur mesure	5 000	1	6	Attribut Bonne qualité	Ø
Bouclier thermique	1 000	1	3	Retire 1 dé de difficulté au test de Résistance au feu, chaleur extrême. Retire ■■ aux tests effectués dans ces conditions.	Ø
Dispositif de camouflage optique	5 500	2	6	Améliore 2 dés d'aptitude Discrétion	Talent Expert en discrétion [1], Compétence Discrétion [1]
Dispositif de renfort musculaire	5 500	2	4	Vigueur +1, sans affecter encaissement et seuil blessure.	Compétence Athlétisme [2], Talent Stabilité [2]
Dispositif optique améliorée	1 750	1	3	Retire ■■ aux tests de Perception, Vigilance, combat, imposé par fumée, obscurité...	Compétence Vigilance [1]
Hermétique	1 000	1	3	Ignore effet vide et atmosphère toxique pendant 10 mn	Ø
Isolation au froid	1 000	1	3	Retire 1 dé de difficulté au test de Résistance au froid extrême. Retire ■■ aux tests effectués dans ces conditions.	Ø