

Types de dés

			
Aptitude	Maîtrise	Fortune	
			Force
Difficulté	Défi	Infortune	

Symboles des dés

			
Succès	Avantage	Triomphe	Coté lumineux
			
Échec	Menace	Désastre	Coté obscur

Attributs des armes/armures

(Aux Confins de l'Empire : CE) (l'Ère de la rébellion : ER p168-171)

Ils sont soit passifs, soit déclenchés. Pour activer un attribut, il faut dépenser   (sauf indication contraire).**Automatique (déclenché)**

Pour chaque déclenchement ( ), l'arme inflige un coup supplémentaire égaux aux dégâts de base plus le nombre de  obtenus. Pour affecter plusieurs cibles, il faut le déclarer avant de faire le test. Le premier coup touche la cible ayant la meilleure défense et le plus haut niveau de difficulté. Les critiques se traitent indépendamment les uns des autres.

Bonne qualité (passif)

Ajoute un  à leurs tests d'attaques. Si arme, dégâts augmentés de 1. Si armure, Encaissement et Défense augmente de 1.

Brèche (passif)

Ignore 1 point de blindage (armure des véhicules), donc 10 points d'encaissement par niveau d'attribut.

Briseur (déclenché)

Inflige un niveau de dommage à un objet (intact / léger / modéré / grave / détruit). S'active avec un , peut-être activé plusieurs fois.

Cadence lente (passif)

Nombre de round pour faire feu à nouveau.

Choc (déclenché)

Victime étourdie (pas d'action) pour un round par niveau.

Cortosis (passif)

Si arme, immunise à effet Briseur. Si armure, immunise à Brèche et Perforant.

Déflexion (passif)

Augmente défense distance de 1 par niveau.

Dégâts étourdissants (passif)

Passe d'un mode à l'autre en Broutille. Portée courte maximum.

Déploiement (passif)

Nombre de manœuvre nécessaire égal au niveau de l'attribut avant de pouvoir tirer.

Désorientation (déclenché)

Victime désorientée (ajoute  à ses jets) pendant un nombre de round égal au niveau de l'attribut.

Enchevêtrement (déclenché)

Cible immobilisée (ne peut pas effectuer de manœuvre) pendant un nombre de round égal au niveau de l'attribut. Test d'Athlétisme difficile ( ) pour se libérer.

Encombrant (passif)

Doit avoir une Vigueur supérieure ou égale à son niveau d'attribut. Pour chaque point manquant, le personnage ajoute 1 dé de difficulté.

Étourdissement (déclenché)

Subit des dommages de stress.

Imprécis (passif)

Ajoute , pour chaque niveau d'attribut, aux tests d'attaques.

Incendiaire (déclenché)

Subit dégâts de base pendant un round par niveau d'attribut. Dommages infligés avant que la cible agisse. Pour éteindre, test **Coordination** Moyen ( ) si sol dur, Facile () si sol mou. Si origine chimiques, flammes impossible à éteindre.

Ionique (passif)

Infligent stress mécanique aux engins, droïdes, etc.

Jumelé (déclenché)

Utilise   pour tir additionnel. Le nombre de coups maximum pouvant être ajouté est égal au niveau de l'attribut. Affecte que la cible initiale. Chaque coup inflige les dommages de bases augmentés des  obtenus.

Mauvaise qualité (passif)

Ajoute automatiquement un  aux tests. Si arme, dommage diminue de 1. Si armure, encombrement et défense augmente de 1. Si l'armure n'a pas de défense, c'est l'encaissement diminué de 1 (minimum 0).

Munitions limitées (passif)

Nombre d'attaques égal au niveau de l'attribut. S'applique aux grenades à « usage unique ».

Parade (passif)

Augmente défense corps à corps de 1 par niveau d'attribut.

Perforant (passif)

Ignore 1 point d'encaissement par niveau d'attribut. Si Perforant 3 et cible encaissement 2, alors encaissement ignoré et point en surplus ne sert à rien.

Précis (passif)

Ajoute  par niveau d'attribut aux tests d'attaque.

Projectile guidé (déclenché)

Si test attaque raté, le personnage utilise    pour refaire un test. Difficulté dépend de la différence entre le gabarit de l'arme (0) et celui de la cible (ER p250) et utilisation de leurres. Possibilité de faire plusieurs d'attaque de cette façon.

Renversement (déclenché)

Utilise , plus un  par point de gabarit de la cible, pour mettre à terre la cible.

Sanguinaire (passif)

Ajoute dix fois le niveau de l'attribut aux tests de critiques.

Souffle (déclenché)

Attaque de zone où tout le monde au contact de la cible initiale, encaisse les dommages de base augmentés des  obtenus. Si endroit confinés, MJ peut décider que tous les occupants sont affectés. Si cible manquée, le personnage qui manie l'arme peut déclencher attribut pour affecter cible en utilisant   .

Tracteur (passif)

Si attaque réussit, le pilote doit réussir un test de **Pilotage** d'une difficulté égale au niveau de l'attribut pour fuir.