

Améliorations de vaisseaux et véhicules

(Aux Confins de l'Empire : CE) (l'Ère de la rébellion : ER p285-287)

L'installation d'un kit nécessite 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 vaisseaux/véhicules	Prix	Emp	Rareté	Effet	Mod possible [Nb max]
Armes améliorées	Sp	Sp	Sp	Voir tableau 7-17 ERp287	∅
Blindage renforcé	Gabarit x2 000	2	3	Blindage +1, Maniabilité -1	∅
Circuits hydroélectriques	1 000	2	7	Dégât divisé par 2 si dommage ionique. Maniabilité-1, Seuil stress -1	Défenseur choisit quel composant est touché par arme ionique [1], Seuil stress mécanique +1 [1]
Contre-mesures électroniques	3 000	1	6	Spécial, voir ER p287	Sp
Générateur de boucliers amélioré	3 800	2	5	Défense +1 sur zone au choix	Défense +1 sur zone au choix [2]
Générateur pour hyperdrive	6 400	1	4	Réduit classe hyperdrive de 1 (minimum 1)	Réduit classe hyperdrive de 1 (minimum 0,5) [2]
Hangar supplémentaire	Gabarit x5 000	2	3	Spécial, voir ER p286-287	Sp
Système de communication amélioré	4 800	1	6	Augmente d'un rang la portée des communications d'un vaisseau	Augmente d'un rang la portée des communications d'un vaisseau [2]
Système de visée améliorée	4 000	1	4	+1 dé Artillerie	Amélioré un dé de plus [1], Talent Tireur d'élite [1], Talent Visée juste [1]
Turbine ionique à haut rendement	5 300	1	5	+1 à la vitesse, -1 au Seuil de SM	∅

Cible verrouillée, p63-65

Kit vaisseaux/véhicules	Prix	Emp	Rareté	Effet	Mod possible [Nb max]
Bélier	6500	2	3	+2 Défense lorsque véhicule provoque une collision	+2 Défense lorsque véhicule provoque une collision [2]
Circuits renforcés	4500	2	5	+2 stress mécanique	+2 stress mécanique [2]
Circuits asservis	10 000	1	2	Voir texte	Voir texte
Contremesures physiques	2 200	1	4	Ajoute ■ aux tests d'Artillerie pour utiliser des missiles, roquettes ou torpilles	Ajoute ■ aux tests d'Artillerie pour utiliser des missiles, roquettes ou torpilles [1], Augmente de 1 dé la difficulté des tests déclenché par l'attribut Projectile guidé [1]
Emplacement pour droïde astromech	3 000	2	5	Voir droïdes p46-48	Nécessite gabarit 3+ Système d'éjection de droïde automatisé [1]
Lanceur de mines gravifique	3 500	1	6	-1 vitesse si Pilotage (planétaire) -1/2 vitesse si Pilotage (spatial)	Porté Proche Augmente portée à Courte [1]
Renfort de coque/quille	2 500/pt gabarit	2	4	+2 points de coque	+2 points de coque [2]

Table 7-17 (ER p287) + Table 7-1 (ER p240)

Arme vaisseau et véhicule	Prix	Rareté	Gabarit mini du vaisseau	Portée	Dmg	Crit	Attributs
Autoblaster	3 000	3	2	Proche	3	5	Automatique
Canon blaster (léger)	4 000	2	2	Proche	4	4	
Canon blaster (lourd)	5 000	3	3	Proche	5	4	
Canon ionique (léger)	5 000	5	2	Proche	5	4	Ionique
Canon ionique (moyen)	6 000	6	5	Courte	6	4	Ionique
Canon ionique (lourd)	7 500	7	6	Moyenne	7	4	Ionique, Cadence lente 1
Canon ionique (vaisseau de guerre)	10 000	8	8	Moyenne	9	4	Ionique, Cadence lente 2, Brèche 3
Canon laser (léger)	5 500	4	3	Proche	5	3	
Canon laser (moyen)	7 000	4	3	Proche	6	3	
Canon laser (lourd)	7 500	5	4	Courte	6	3	
Lance-missile à concussion	7 500	5	3	Courte	6	3	Brèche 4, Cadence lente 1, Munition limitées 3, Projectile guidé 3, Souffle 4
Lance-torpille à protons	(i) 9 000	7	3	Courte	8	2	Brèche 6, Cadence lente 1, Munition limitées 3, Projectile guidé 2, Souffle 6
Quad laser	8 000	6	4	Proche	5	3	Jumelé 3, Précis 1
Rayon tracteur (léger)	6 000	4	4	Proche	--	--	Tracteur 2
Rayon tracteur (moyen)	8 000	5	5	Courte	--	--	Tracteur 4
Rayon tracteur (lourd)	10 000	6	5	Courte	--	--	Tracteur 6
Turbolaser (léger)	(i) 12 000	7	5	Moyenne	9	3	Brèche 2 Cadence lente 1
Turbolaser (moyen)	(i) 15 000	7	6	Longue	10	3	Brèche 3, Cadence lente 1
Turbolaser (lourd)	(i) 20 000	8	6	Longue	11	3	Brèche 4, Cadence lente 2
Jumeler des armes du même type (confère attribut Jumelé, avec une valeur déterminée par le nombre d'armes supplémentaires)			Coût normal + coût chaque arme en plus				Déterminé par l'arme