

STAR WARS UNCHAINED
EPISODE III
L'EQUIPEMENT



VADER

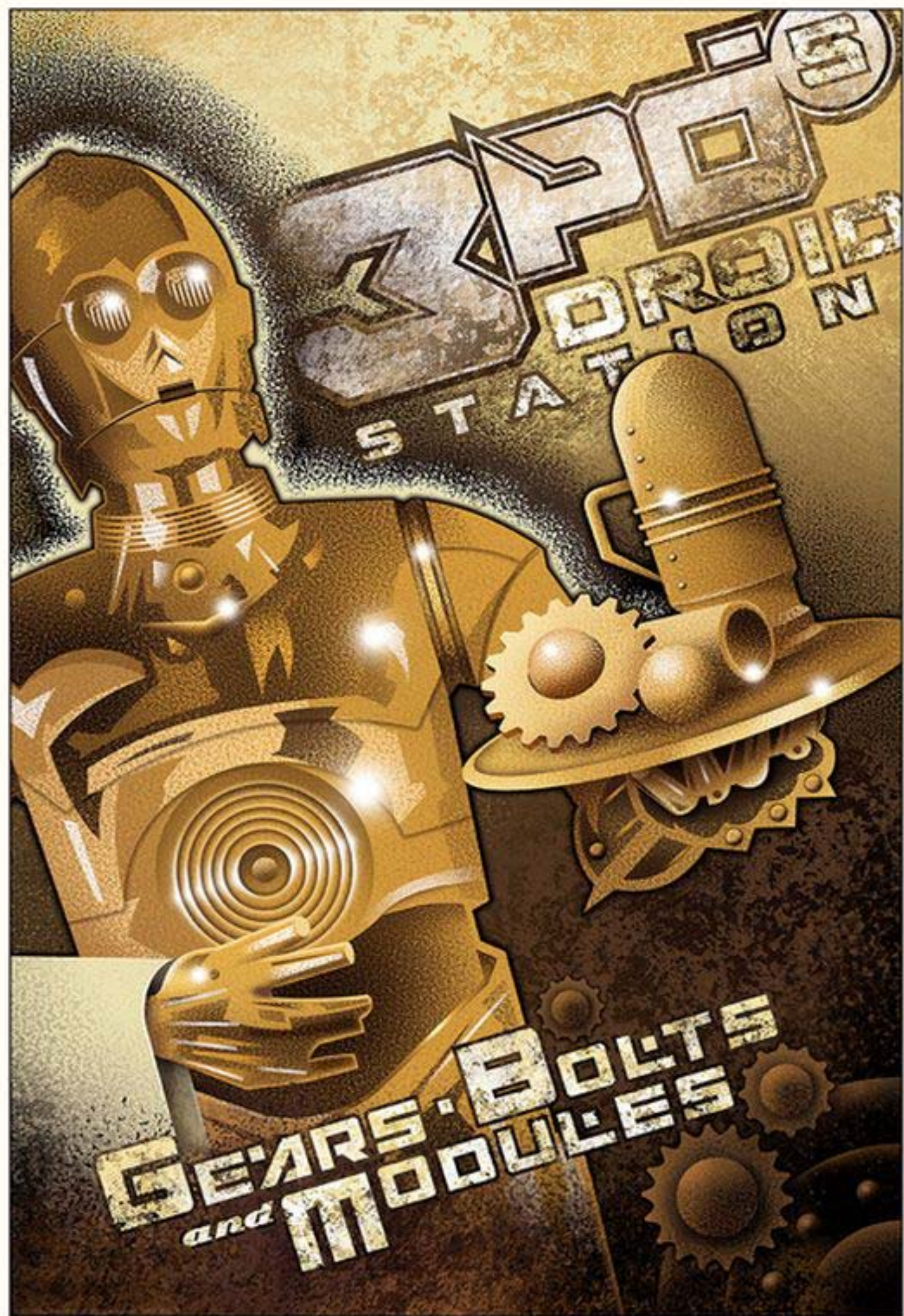
SPEED SHOP



FEATURING

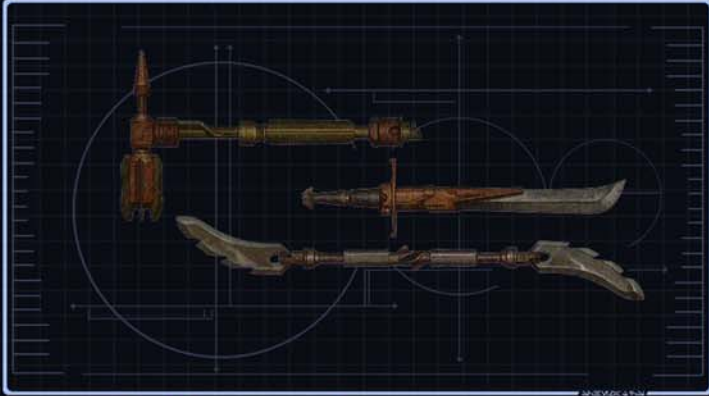
DRIVE

TECHNOLOGY



Les Armes Disque Lance

Cette arme de jet est constituée d'un anneau métallique qui dispose de quatre grandes dents acérées et dont les extrémités étaient des lames aiguisées. Au centre de l'arme, une double poignée en forme d'anneau permettait une prise en main efficace pour le lancer. Arme de prédilection des Zeison Sha. Sa forme aérodynamique en faisait une arme facile à manier et qui pouvait même être guidée ou ramenée à l'aide de la télékinésie.



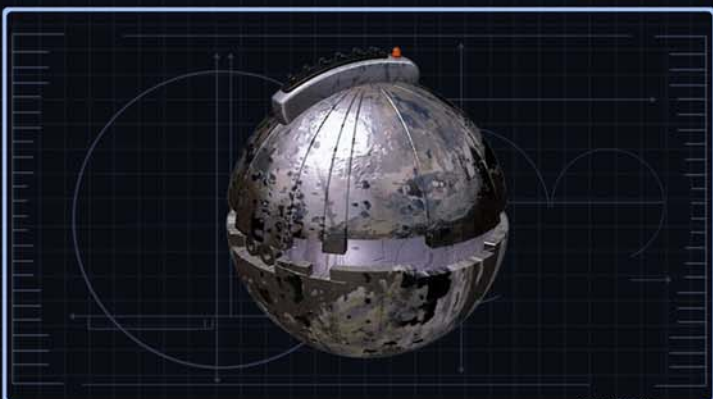
Les Armes Vibrantes

Une lame attachée à un manche vibre des milliers de fois à la seconde grâce à un générateur ultrasonique. Ainsi, une attaque à la vibrolame est beaucoup plus dangereuse qu'une attaque au couteau, la première pouvant couper la plupart des matériaux (y compris les armures blindées) aussi aisément que si c'était du beurre. C'est pour cette raison qu'elles sont la plupart du temps illégales sur beaucoup de planètes.



Les Arbalètes Wookie

L'arbalète wookiee est née sur Kashyyyk. On ne sait pas avec certitude par contre si les Wookies l'ont inventée ou si on la leur a apportée. Une arme puissante qui peut être chargée pour tirer en même temps plusieurs projectiles dans différentes directions sur le plan horizontal. Cette arme est lourde comme la plupart des armes utilisées par les Wookies mais la masse musculaire de ces derniers leur permet de s'en servir facilement malgré tout.



Les Détonateurs

Les Détonateurs à Charge Electrostatique ou DCE sont des grenades qui lors de leur explosion émettent une charge électrostatique capable de détruire les systèmes électroniques ou au pire de les rendre inutilisables.

Le détonateur flash n'est pas une arme infligeant des dégâts, elle sert surtout à faire diversion. Lorsque le détonateur explose, il émet une lumière très puissante et un son strident très fort. Ainsi, toute créature se trouvant à proximité se retrouve temporairement aveuglée et sourde.

Le détonateur Sonique est activé puis jeté. Il peut s'accrocher à presque toutes les surfaces et exploser au bout de 10 secondes ou lorsque la cible passe à proximité. Il peut également exploser immédiatement après l'impact sur la cible.

Le détonateur thermique est une grenade très puissante et destructrice équipée d'un système à retardement.

Les Armes Blasters

les blasters représentent certainement un des marchés les plus diversifiés de la galaxie, bien plus que les navires spatiaux par exemple. Si les géants de l'armement comme BlasTech Industries, Merr-Sonn Munitions et Czerka sont indétrônables, ils se partagent sans difficulté un marché gigantesque avec des firmes d'importance certaine comme le Conglomérat de Défense Draerien ou Golan Armements. Certaines corporations comme Soro-Suub et Loronar ont des intérêts diversifiés qui incluent plusieurs séries d'armes très répandues dans la galaxie. Il faut également compter avec un nombre incroyable de fabricants de taille plus modeste comme Kelvarek Consolidated Arms, Taim & Bak, Malaxan Firepower et des firmes au service d'intérêts criminels comme le Syndicat Tenloss ou le Bha'lr Noir. Enfin, certains constructeurs de navires spatiaux comme les Chantiers Navals Kuat par exemple produisent également quelques modèles d'armes embarquées pour certains de leurs appareils.



La technologie blaster est omniprésente dans l'industrie de l'armement depuis des millénaires et elle est utilisée depuis les minuscules blasters de poche jusqu'aux super-armes de l'ère impériale comme les Superlasers Mark I et Mark II capables d'anéantir une planète.

Un grand nombre d'armes blaster individuelles sont également pourvues d'un réglage permettant un faisceau d'intensité moindre, destiné à étourdir la cible. De tels faisceaux s'avèrent relativement peu efficaces contre des créatures de grande taille ou particulièrement résistantes qu'il est parfois préférable de neutraliser avec des armes non-létales performantes. La plupart des chasseurs de primes ou des services de police prennent soin d'inclure dans leur arsenal des armes non mortelles destinées à la capture de certains individus bien que sur le terrain nombre d'agents préfèrent disposer d'une arme dont le réglage (mortel ou étourdissant) peut facilement être modifié en fonction des circonstances.

Le Sabre Laser



Avant de devenir cette arme légendaire que nous connaissons, la naissance du sabre laser est un mystère. Certains pensent qu'il a été inventé par des techniciens proches des Jedi dans le but de soutenir un siège. D'autres affirment qu'il fut conçu sur Ossus, planète où se trouvent les cristaux adegan, par des Maîtres Jedi. Toujours est-il que les premières conceptions du sabre laser remplacèrent les katanas Jedi vers l'an -15 500 et qu'elles étaient grossières. A l'époque de la Grande Guerre de l'Hyperespace, les Jedi utilisaient des armes nécessitant une batterie relativement lourde, portée sur le côté et rattachée à l'arme par un long cordon. Ce fut avec ces armes archaïques que l'Ordre affronta l'Empire Sith de Naga Sadow. De nombreux guerriers Massassiss tombèrent sous ces lames énergétiques.

A l'époque d'Exar Kun et de Revan, les sabres laser avaient évolué. La grosse batterie encombrante qu'on portait sur le dos avait laissé sa place à une simple petite cellule intégrée directement dans le manche du sabre. C'est le sabre laser standard. Les Chevaliers de l'Ancienne République le maniaient avec beaucoup de dextérité. C'est également à cette époque que des variantes commencèrent à apparaître, comme le double lame qui fut créé au départ par le Seigneur Kun.

Après la Guerre des Clones et la Grande Purge Jedi, voir un sabre laser était extrêmement rare. L'arme était devenue une relique, un symbole d'une autre époque. Durant les heures sombres de la Guerre Civile Galactique, une des seules lames qui brillait était celle du Seigneur Sith Dark Vador pour le compte de l'Empereur et de son Empire. Avec la résurrection de l'Ordre Jedi sous la tutelle de Luke Skywalker, le sabre laser retrouva ses lettres de noblesse. La fabrication d'une de ces armes à cette époque était difficile, à cause du manque d'informations causé par Dark Sidious. Mais, grâce aux savoirs laissés par quelques Jedi, comme Obi-Wan Kenobi avec son journal ou Nejaa Halcyon dont les connaissances ont été stockées par son meilleur ami Rostek Horn, des Jedi comme Skywalker et Corran Horn purent concevoir leur propre arme. De plus, le Nouvel Ordre put compter sur les centaines de sabres laser en état de marche que Maître Ood conserva pendant plus de 3000 ans. De plus, il est arrivé qu'une personne parvienne à construire un sabre Jedi sans aucun enseignement et autres, comme Jaden Korr. Plus tard, le sabre ne se cantonna plus uniquement aux Jedi et aux Sith, mais aussi aux Chevaliers Impériaux avec leur lame blanche.

Quelles que soient les différentes épreuves rencontrées par ces différents ordres, le sabre laser brillera toujours, pour le bonheur ou le malheur de la galaxie.

Les Armures Ubese

Une armure Ubese est construite sur mesures pour son propriétaire. Elle est l'équivalent d'une armure de combat légère avec une protection améliorée contre les environnements hostiles qui la rend deux fois plus résistante aux radiations et vapeurs toxiques qu'une armure standard. Toutes les armures Ubese incluent un modulateur vocal qui donne à la voix murmurante naturelle de l'Ubese un ton électronique neutre. La conception des armures est telle qu'il est difficile de deviner le sexe du porteur si l'on n'a pas l'habitude des petits détails traditionnels incorporés dans le design.



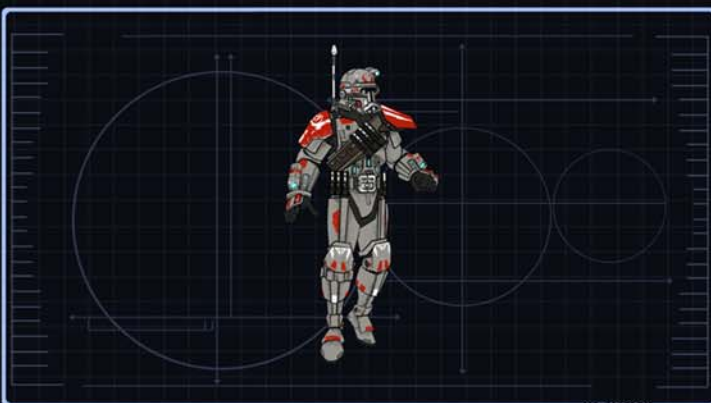
Les Armures de Troopers

Les expériences menées par la République sur une nouvelle génération de fusils blasters lourds se sont avérées concluantes, suscitant un engouement certain dans toute la galaxie pour les armes plus lourdes, plus puissantes, mais aussi plus polyvalentes. Le maniement de ces machines de guerre nécessitant beaucoup de force et d'entraînement, ces armes sont rarement utilisées hors du contexte militaire. Les ingénieurs de la République ont également beaucoup travaillé à la conception de nouveaux équipements défensifs pour l'élite des soldats de la République, et notamment d'armures garantissant une protection et une flexibilité maximales dans divers types d'environnements.



Les Armures des Chasseurs de Primes

La préparation est la meilleure défense des chasseurs de primes qui optent pour un équipement à la pointe de la technologie. Des artisans passent des mois, voire des années, à confectionner à la main les armures lourdes des chasseurs, veillant à leur résistance supérieure à tout type d'arme et à leur flexibilité et leur versatilité. Mais l'attaque est tout aussi cruciale que la défense et tout chasseur de primes a besoin d'un arsenal puissant pour se tirer d'une situation délicate. Il n'est pas rare qu'un chasseur de primes dépense autant de crédits pour un blaster sophistiqué qu'un autre individu pour un vaisseau spatial.



Les Armures des Contrebandiers

Les contrebandiers ne portent ni armure sophistiquée ni fusil blaster surpuissant, mais sont néanmoins équipés pour faire face au danger. Leurs tenues personnalisables alliant confort et flexibilité leur confèrent légèreté et agilité. Armés généralement d'un blaster à tir rapide ou deux, les contrebandiers disposent de l'arsenal nécessaire pour se tirer d'affaire. Bien qu'ils ne semblent accorder que peu d'importance à leur apparence, les contrebandiers sont pourvus d'un charme naturel qui viennent souligner leurs élégantes tenues.



Les Armures des Agents de l'Empire

L'Empire mise tout sur les prouesses de ses agents et ne rechigne pas à la dépense pour lui fournir un équipement à la hauteur de son talent. Ses tenues sophistiquées associées à une maille de haute qualité lui confèrent protection et liberté de mouvement. Bon nombre des tenues de l'agent sont équipées de technologies de communication avancées et d'accessoires lui servant d'interface avec toutes sortes de réseaux informatiques et de systèmes de sécurité.

Les Armures des Utilisateurs de la Force

Depuis des décennies, la galaxie est déchirée par la guerre, et malgré le Traité de Coruscant, les Utilisateurs de la Force ne se font aucune illusion quant au danger ambiant. Bien que les robes traditionnelles des Utilisateurs de la Force puissent être fabriquées dans divers matériaux, allant du tissu léger au cuir épais, certains optent pour des pièces d'armures lourdes, voire des armures complètes, sur le champ de bataille.





Droïde Assassin IG



Alors que les droïdes assassins avaient été déclarés hors-la-loi depuis longtemps, le superviseur impérial Gurdun relança la production en secret avec le projet Phlutroïd : son idée était de lâcher un bataillon d'exterminateurs mécaniques sur la galaxie dans le but d'éliminer toute trace de la Rébellion. L'ingénieur en chef des Laboratoires Mécaniques Holowan, Loruss, fut chargé de la conception d'une toute nouvelle variété de droïdes assassins : la série IG. Les droïdes IG sont de véritables arsenaux ambulants, dotés d'une vibrolame de type "boucher", d'un lance-grenades à fragmentation, d'un lance-flamme, d'un paralyseur sonique, d'un lasso d'entrave, d'un pistolet à fléchettes empoisonnées, d'un vaporisateur de gaz trion, de lasers miniatures de découpe, d'un inhibiteur neuroleptique, d'un canon à pulsations, de blasters à répétition et d'un bâton vaporisateur Stokhli. En ce qui concerne le reste de leur équipement, ils sont dotés de détecteurs optiques, audios, magnétiques, de mouvement, de chaleur et d'ondes radio, cet ensemble périphérique composant leurs senseurs. Les droïdes IG sont aussi capables d'élever leur température extérieure de plusieurs centaines de degrés et de renvoyer des tirs de blasters à l'aide d'un réflecteur situé dans la paume de leurs mains droites. Ils possèdent également une armure résistante aux tirs de blasters, une interface informatique, et des servocâbles à l'épreuve de l'acide, ce qui vient parfaire leur panoplie de machines à tuer.

Droïde Astromécanos Type R

Les droïdes astromécanos d'Industrial Automaton les plus répandus sont de loin ceux de la série R2. Ces droïdes, beaucoup plus compact que leurs prédécesseurs R1, sont équipés de nombreux outils. Bien que conçus à l'origine comme des unités de diagnostic et de réparation, les R2 peuvent également être utilisés pour effectuer des tâches variées, comme la collecte d'informations.

La série R2 fut conçue pour s'adapter parfaitement aux slots standards des chasseurs stellaires militaires. Installée dans un slot d'astromécano, une unité R2 peut surveiller les informations de vol, isoler et réparer des problèmes techniques, et dévier les circuits énergétiques des systèmes de bord. Grâce à son processeur évolué, une unité R2 peut effectuer plus de 10.000 opérations par seconde afin d'anticiper des problèmes potentiels. Les R2 peuvent également stocker jusqu'à dix jeux de coordonnées pour les vols en hyperspace et sont capables d'effectuer des manœuvres rudimentaires comme la mise en route et l'arrêt des moteurs, et le déplacement au sol.

Les R2 sont programmés avec des spécifications de plus de 700 configurations de vaisseaux différentes. Ils sont équipés de nombreux capteurs, qui comprennent un émetteur-récepteur à spectre entier, des détecteurs de formes de vie, ainsi que des senseurs électromagnétiques, des capteurs de chaleur et de mouvement. Un capteur vidéo extensible peut être utilisé pour inspecter de petits espaces.



Droïde Médic 2-1B



Le droïde 2-1B qui allait devenir le médecin le plus célèbre de la galaxie fut construit par la corporation Geentech en même temps que des centaines de ses semblables, quelques années après l'avènement de l'Empire Galactique, en 19 avant la Bataille de Yavin. Dès sa sortie d'usine, il fut incorporé à un lot de droïdes vendus à l'Empire ; ils avaient bien sûr pour mission d'épauler les services de soins impériaux dans leurs missions quelles qu'elles soient.

La première affectation de 2-1B fut la planète Firro, un monde de la Bordure Extérieure, que l'Empire convoitait. Il servit tout d'abord dans un hôpital de campagne chargé de soigner les soldats impériaux blessés dans les combats. Quand les derniers défenseurs de la planète eurent été capturés ou tués, 2-1B gagna une autre unité dont la mission était cette fois-ci de prodiguer des soins minimalistes à la population locale dans le but de donner une bonne image de l'Empire. Le droïde médical accomplit sa tâche avec le dévouement et l'efficacité habituels des droïdes mais certaines restrictions que lui imposaient ses supérieurs au niveau du temps et de la quantité de médicaments à accorder à chaque patient le dérangeaient quand même quelque peu.

Droïde Protocolaire 3PO

La série 3PO de Cybot Galactica est un des atouts commerciaux majeurs du géant de la robotique depuis une centaine d'années.

Le concept de base visait à produire un droïde domestique multifonctions destiné à une clientèle assez aisée, une machine capable d'agir non seulement comme interprète mais aussi comme majordome et secrétaire particulier. Le résultat fut à la hauteur des espérances.

Doté d'un cerveau positronique Verbobrain AA1 et d'un module linguistique Tranlang III, le modèle 3PO possède en mémoire plus de 6 millions de formes de communication verbales, écrites ou électroniques et peut extrapoler à partir de cette base pour comprendre de nouveaux langages inconnus. Le Verbobrain AA1 leur donne également des facultés cognitives supérieures et presque tous les 3PO dont on ne purge pas la mémoire très régulièrement développent rapidement des idiosyncrasies, des tics et même des émotions originales et parfois presque aussi conflictuelles que celles que l'on peut trouver chez un être organique.

Par ailleurs, les 3PO sont également abondamment pourvus en données culturelles, historiques et protocolaires pour remplir leurs fonctions. Leur vocabulaire perfectionné leur permet également de produire une grande variété de sons naturels ou artificiels et leurs imitations sont très difficiles à identifier sans équipement spécialisé.



LES ARMES A DISTANCE

Arme	Portée	Dégâts	CdT	Poids	Prix	Notes
Arbalète Wookie	12/24/48	2D6 + 2	2	8	1500	Rare/Limité – PA3 - Étourdir
Blaster, Automatique	24/48/96	2D6	3	10	4000	Peu Fréquent/Militaire – PA2 – Tir automatisé seulement
Blaster, Automatique, Léger	24/48/96	2D4	3	10	2000	Peu Fréquent/Militaire – PA2 – Tir automatisé seulement
Blaster, Automatique, Lourd	24/48/96	2D8	3	12	5000	Peu Fréquent/Militaire – PA3 – Tir automatisé seulement
Blaster, Canon	40/80/160	4D8	1	40	10000	Peu Fréquent/Militaire – PA4
Blaster, Carabine	12/24/48	2D8	2	2.2	900	Peu Fréquent/Limité - PA2 - Étourdir
Blaster, Fusil	18/36/72	2D6 + 2	2	4.5	1250	Peu Fréquent/Limité - PA2 - Étourdir
Blaster, Fusil, Lourd	18/36/72	2D8 + 2	2	6	1750	Peu Fréquent/Limité - PA3 - Étourdir
Blaster, Pistolet	12/24/48	2D6	1	1	300	Courant/Limité - PA2 - Étourdir
Blaster, Pistolet, Léger	12/24/48	2D4	1	1	200	Courant/Limité - PA1 - Étourdir
Blaster, Pistolet, Lourd	12/24/48	2D8	1	1.5	500	Courant/Limité - PA3 - Étourdir
Blaster, Pistolet, Mini	06/12/24	2D4	1	1	250	Courant/Limité - PA1 - Étourdir
Détonateur, DCE (Ion)	03/06/12		-	0.5	200	Courant/Limité
Détonateur, Flash	03/06/12		-	0.5	225	Courant/Limité - Aveugle & Sourd
Détonateur, Sonique	03/06/12		-	0.5	475	Courant/Militaire
Détonateur, Thermique	03/06/12	5D6	-	0.5	2125	Rare/Illégal - PA10
Disque Lame	06/12/24	2D6 + 2	1	2	3000	Rare/Limité - PA2 - +2 Lancer
Ion, Fusil	18/36/72	2D8 Ion	2	4	750	Courant/Limité - PA2 – Seulement sur Droïde & équipement électronique
Ion, Pistolet	12/24/48	2D6 Ion	1	1	375	Courant/Limité - PA1 – Seulement sur Droïde & équipement électronique
Lance Toile, Fusil	12/24/48	2D6	2	5	700	Courant/Limité - PA2 – Entrave : - 2 en Attaque si le Héros bouge pendant son Round de Tir.
Lance Toile, Pistolet	08/16/32	2D4	1	2	300	Courant/Limité - PA1 – Entrave : - 2 en Attaque si le Héros bouge pendant son Round de Tir.
Lance, Grenade	24/48/96	4D8	1	5	500	Peu Fréquent/Militaire – Gabarit Moyen – 4 Tirs – 1 Round de Recharge par tirs utilisés : - 2 en Attaque si le Héros bouge pendant son Round de Tir.
Lance, Missile	36/72/144	3D8	1	12	5000	Peu Fréquent/Militaire – PA33 – Petit Gabarit - 3 Tirs – 1 Round de recharge par tirs utilisés : - 2 en Attaque si le Héros bouge pendant son Round de Tir.
Lance, Missile, Léger	36/72/144	3D6	1	10	4000	Peu Fréquent/Militaire – PA22 – Gabarit Moyen - 3 Tirs – 1 Round de recharge par tirs utilisés : - 2 en Attaque si le Héros bouge pendant son Round de Tir.
Lance, Missile, Lourd	40/80/160	5D8	1	20	10000	Rare/Militaire – PA55 – Grand Gabarit - 4 Tirs – 1 Round de recharge par tirs utilisés : - 2 en Attaque si le Héros bouge pendant son Round de Tir.

LES ARMES DE CONTACT

Arme	Portée	For + Dégâts	CdT	Poids	Prix	Notes
Sabre Laser, Double	-	2D6 + 4	2	2	7000	Rare/* - Énergie – Ignore Armure
Sabre Laser, Une Main	-	2D6 + 4	-	1	3000	Rare/* - Énergie – Ignore Armure
Vibrolame - Dague	03/07/10	2D4	-	2	250	Peu Fréquent/Limité – Peut être lancé
Vibrolame - Épée	-	2D8	-	4	600	Peu Fréquent/Limité – PA 1
Vibrolame – Hache	-	2D6	-	5	500	Peu Fréquent/Limité – PA 1
Vibrolame – Lance	-	2D8	-	6	800	Peu Fréquent/Limité – Allonge - PA 2
Vibrolame – Marteau	-	2D6	-	5	600	Peu Fréquent/Limité – PA 2

** en fonction de l'époque*

LES ARMURES

Armure	V.A	Poids	Prix	Notes
Type Agent Impérial, Intermédiaire	3	15	500	Rare/Limitée - Agilité : -1 - Torse/Bras/Jambes
Type Agent Impérial, Moyen	2	10	275	Peu Fréquente/Limitée - Torse/Bras/Jambe
Type Agent Impérial, Léger	1	5	125	Courant/Licencié - Torse/Bras/Jambes
Type Contrebandier, Intermédiaire	2	10	245	Rare/Limitée - Agilité : -1 - Torse/Bras/Jambes
Type Contrebandier, Lourd	3	15	750	Rare/Illégal - Agilité : -1 – Tête/Torse/Bras/Jambes
Type Contrebandier, Moyen	1	5	115	Peu Fréquente/Limitée - Torse/Bras/Jambe
Type Contrebandier, Léger	0	5	75	Courant/Licencié - Torse/Bras/Jambes
Type Mandalorien, Combi. Spatiale	8	35	12000	Courant/Militaire - Agilité : -3 - Intégrale
Type Mandalorien, Lourd	5	20	7000	Courant/Militaire - Agilité : -2 - Intégrale
Type Mandalorien, Trooper	6	25	8000	Courant/Militaire - Agilité : -2 - Intégrale
Type U.Force, Intermédiaire	2	10	500	Rare/Limitée- Agilité : -1 - Capuche/Torse/Bras/Jambes
Type U.Force, Léger	0	5	50	Courant/Licencié - Capuche/Torse/Bras/Jambes
Type U.Force, Lourd	3	15	1250	Rare/Militaire - Agilité : -2 - Capuche/Torse/Bras/Jambes
Type U.Force, Moyen	1	5	100	Peu Fréquente/Limitée - Capuche/Torse/Bras/Jambe
Type Ubèse, Léger	2	10	300	Courant/Militaire - Agilité : -1 – Intégrale – Résistance Radiation et Vapeurs toxiques +2

RARETE DU MATERIEL ET PRIX D'ACHAT

Restriction / Évaluation	Frais de Licence	Coût au Marché Noir	Compétence Recherche	Délai de Livraison
Licencié / Courant	10 %	X2	-	01 Jour
Limité / Peu Fréquent	25 %	X3	- 1	02 Jours
Militaire / Rare	50 %	X4	- 4	07 Jours
Illégale / Légendaire	75 %	X5	- 8	30 Jours

EQUIPEMENT DIVERS

Armure	Poids	Prix	Notes
Cellule énergétique	1	10	Courant – Chargée, jetable, pour Arme énergétique ou autre équipement
Lanterne à fusion	2	10	Courant – 2 à 7 cases de rayon d'éclairage réglable. Autonomie 6H
ComLink CP	0.1	25	Courant - Émetteur/Récepteur audio/Vidéo personnel. Courte Portée 50 km
ComLink LP	1	250	Rare - Émetteur/Récepteur audio/Vidéo personnel. Courte Portée 200 km
Vox-Box	0.1	200	Courant : Traducteur primaire de 12 phrases afin de venir en aide et de retrouver son chemin. Existe en plusieurs langages.
Carte de Crédit	0.1	100	Courant : Moyen de paiement, Porte Monnaie électronique.
DataPad	0.1	1250	Courant : Tablette portative la plus puissante de l'univers, connectée sur Holonet.
Holocron	0.5	1000	Peu Fréquent : Enregistreur Holographique, son et vidéo, 200H max
Senseur	8	1500	Rare : Localisation thermique et énergétique
Kit Medical	20	600	Peu Fréquent Trousse médicale 10 doses : +2 Soins, Stabilise et prévient de la Mort, restaure les points de Blessure, ne régénère pas les Blessures.
Medpac	1	100	Courant : +2 Soins, Stabilise et prévient de la Mort, ne régénère pas de Points de Blessure. Annule la pénalité de -2 si le personnage n'a pas la compétence Soins.
Cape Tout Température	1.5	125	Courant:+2 Survie, variation température extrême Chaud/Froid
Ration de Survie	0.1	5	Courant – Portion journalière individuelle, Eau comprise.
Kit de Survie	10	1000	Peu Fréquent : +2 Survie, Fatigue Nourriture et Déshydratation
Jet Pack	30	1750	Rare – Propulseur Dorsal : 10 cases. 5 rounds consécutifs
Kit de Piratage/Sécurité	1	1150	Illégal : +2 Piratage
Kit Réparation	4	375	Courant : +2 Réparation
Ceinture Utilitaire	1	500	Courant – 5 emplacements pour petits objets : Grenade, Medpac, Ration etc...
Jumelle Électronique	2	495	Courant – télémétrie 1km, Zoom, Vision Nocturne, +2 Perception
Projecteur Holographique	0.5	1000	Courant : Tient dans la main et projette les hologrammes provenant des ComLinks

EQUIPEMENT

Afin de garder une certaine cohérence avec le livre de règle et le monde de Star Wars Unchained, nous partons du principe que les prix affichés en « Crédit Galactique (Cr) » ont la même valeur que le Dollars, donc :

- 1Cr est égal à 1\$

RARETE DU MATERIEL ET PRIX D'ACHAT

Dans l'univers de Star Wars Unchained, le matériel est classifié en fonction de sa rareté ainsi que de sa provenance.

Afin de pouvoir posséder en toute légalité certains objets, celui-ci est soumis à une Licence correspondant au Port d'Arme à notre époque, ce qui engendre des frais supplémentaires afin que le Héros puisse posséder en toute légalité le dit matériel.

Rappelez vous de cette règle, vous avez le droit de tout faire, tant que vous ne vous faites pas prendre.

- Si le Héros ne possède pas de Licence, les autorités tel que la Police ou l'Armée, saisissent le matériel et le Héros risque la prison, une amende dans le meilleur des cas.
- Tant que le Héros appartient à un Corps d'Armée, troupes de la République ou Armée Impériale par exemple, il peut se procurer et avoir l'obtention d'une licence pour du matériel militaire, du moment qu'il puisse fournir ses papiers militaires.
- Pour tous les Héros civils, l'accès au matériel militaire est formellement interdit... (voir règle ci-dessus)
- Le matériel Illégal n'est pas forcément que du matériel clandestin mais il est possible qu'un Héros puisse être en possession d'un objet sans autorisation spéciale mais pouvant avoir des conséquences particulières.

La légalité est un terme générique destiné à être appliqué à Star Wars Unchained. Certains éléments peuvent être rendus Illégaux à posséder en fonction de l'époque dans laquelle le Héros vit. Par exemple dans les Temps Sombres et l'Ère de la Rébellion, la détention d'un Sabre Laser pouvait être illégal. Si vous étiez capturé par l'Empire à cette époque, vous pouviez être capturé, voir emprisonné ... dans le meilleur des cas encore une fois.

La rareté et la légalité des armes de contact se trouvant dans le livre de règles de Savage Worlds, reste à l'appréciation du Maître de Jeu. Toutes les armes à poudre ainsi que les armures motorisées du livre de règles de Savage Worlds n'existent pas dans Star Wars Unchained.

LES DROIDES

La plupart des droïdes présents dans Star Wars Unchained sont considérés comme des Extras, sauf, et il en fallait bien un, le Droïde Assassin qui est considéré comme un Joker.

DROIDES ASSASSIN IG

Droïde Assassin IG

Allure 6 cases

Traits

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d6	d8	d6	d6

Compétences : Combat D10, Perception D8, Discrétion D8, Tir D10

Atouts : Ambidextre, Assassin, Combat à deux Armes, Contre-Attaque, Vision Nocturne.

Défense

Parade	Résistance
7	5

Compétences :

2 Vibrolames Dague	Combat	Dégâts
	d10	2d4

Prix : 3000 Crédit

DROÏDE ASTROMECHANOS TYPE R

Droïde Astromécanos Type R

Allure 4 cases

Traits				
Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d4	d6	d6	d4

Compétences : Réparation D8, Pilotage D6, Perception D6, Piratage D6, Recherche D6

Défense	
Parade	Résistance
2	5

Prix : 2000 Crédit

1.

DROÏDE PROTOCOLAIRE 3PO

Droïde Protocolaire 3PO

Allure 4 cases

Traits				
Agi	Âme	For	Int	Vig
d4	d4	d4	d6	d4

Compétences : Persuasion D4, Intimidation d4, Connaissance Générale D8, Connaissance (Langue) D8

Défense	
Parade	Résistance
2	4

Prix : 3000 Crédit

DROÏDE MEDIC 2-1B

Droïde Médic 2-1B

Allure 4 cases

Traits				
Agi	Âme	For	Int	Vig
d4	d4	d4	d6	d4

Compétences : Soins D8, Recherche D6, Connaissance (Anatomie) D8

Défense	
Parade	Résistance
2	4

Prix : 3500 Crédit

CYBERNETIQUE/BIONIQUE

Non la Bionique, ce n'est pas une façon de se faire avoir naturellement, mais cela s'en rapproche. Nous allons d'ailleurs mettre une règle simple et efficace la dessus.

Dans Star Wars Unchained, la Cybernétique/Bionique

- Lorsque l'implant est conforme à la partie du corps modifiée, c'est à dire que l'implant a la même apparence et la même fonction que la partie remplacée, les attributs ne subissent pas de modifications.
- Lorsque l'implant remplace une partie du corps, modifie l'apparence et apporte de nouvelles fonctions :
- L'implant sera toujours visible, car il est obligatoirement plus volumineux que la partie remplacée.
- Pour chaque bonus apporté, que cela soit Traits ou fonction (Radar, Comlink, amélioration d'Attribut, etc ...), l'implant donnera un -1 en Charisme.
- Tous les tarifs restent à la discrétion du Maître de jeu et des circonstances, mais les prix constatés commencent à partir de 35000 Crédit pour l'implant de base sans l'intervention.