

TABLE D'ÉQUIPEMENT

Les prix indiqués sont exprimés en crédits galactiques. Ils peuvent varier en fonction des endroits.

Note : les tarifs ci-dessous correspondent à des articles standard et sont donc susceptibles d'être modifiés selon les options et caractéristiques particulières d'un objet spécifique.

- 1 Disponible dans toute la Galaxie Connue.
- 2 Seulement disponible dans les grandes villes, les astroporcs ou la planète d'origine.
- 3 Article particulier, uniquement disponible sur sa planète d'origine.
- 4 Article rare et difficile à trouver.
- T Il faut souvent acquitter une taxe ou posséder un permis pour acheter cet article.
- R Vente restreinte sur la plupart des planètes. Cet article ne peut pas, en principe, être vendu sans une autorisation spéciale.
- X Article illégal sur la plupart des planètes.

ARMES DE COMBAT RAPPROCHÉ

Armes blanches	Disp.	Prix	Diff.	Dom.
Baïonnette	2, T	75	Facile	VIG+1D
Bâton	1	15	Très facile	VIG+1D
Couteau	1	25	Très Facile	VIG+1 à VIG+1D
Gaderffii	3	50	Facile	VIG+1D
Gourdin	1	15	Très Facile	VIG+1D
Hachette	1	35	Facile	VIG+2
Lance	1	60	Facile	VIG+1D+1
Pique de force	2, R	500	Moyenne	VIG+2D
Sabre-laser	4, X	—	Difficile	5D
Vibro-hache	2, R	500	Moyenne	VIG+2D à VIG+3D+1
Vibro-lame	2, T	250	Moyenne	VIG+1D+2 à VIG+3D

ARMES DE COMBAT À DISTANCE

Armes archaïques	Disp.	Prix	Portées	Dom.
Arbalète	1, T	200	3-10/30/50	2D+2
Arc long	1, T	200	3-10/30/100	2D+2
Fusil	2, R	300	3-30/100/300	3D+1
Mitraillette	2, R	600	3-10/30/100	4D
Mousquet	2, R	250	3-10/30/100	3D
Pistolet	2, T	300	3-10/30/60	3D
Pistolet à poudre	2, R	200	3-4/8/12	2D+2

Blasters	Disp.	Prix	Portées	Dom.
Arbalète wookiee	3, R	900†††	3-10/30/50	4D
BLAF	2, X	5 000	3-75/200/500	8D
Blaster de chasse	2, T	500	3-30/100/300	4D
Blaster de sport	1, T	350	3-10/30/60	3D+1
Blaster mitrailleur léger	2, X	2 000	3-50/120/300	6D
Blaster mitrailleur lourd	2, R	5 000	3-75/200/500	8D
Blaster mitrailleur moyen	2, X	3 000	3-60/150/400	7D
Carabine blaster	2, T, R ou X	900	3-25/50/250	5D
Fusil anti-émeute	2, R	750	3-10/30/60	8D†
Fusil blaster	2, X	1 000	3-30/100/300	5D
Fusil blaster de sport	1, T	900	3-40/120/350	4D+1
Mini-blaster	2, R ou X	275	3-4/8/12	3D
Pistolet blaster	1, T, R ou X	500	3-10/30/120	4D
Pistolet blaster lourd	1, T, R ou X	750	3-7/25/50	5D
Pistolet paralysant	1, T	200	3-10/20/40	3D†

Artillerie blaster	Disp.	Prix	Portées	Dom.
Canon à ions léger	2, R	14 000	10-500/2/10 km	7D††&
Canon à ions lourd v-150 Kuat	3, X	500 000 (neuf) 100 000 (occasion)	atmosphère/ orbite basse (1)/ orbite haute (3)	12D†††&
Canon laser Atgar 1.4 FD	2, R ou X	10 000 (neuf) 2 000 (occasion)	10-500/2/10 km	2D+2††
Canon laser léger	2, R	5 000	10-500/2/10 km	4D††
Canon laser lourd	2, R	10 000	50-600/5/25 km	6D††
Canon laser moyen	2, R	7 500	20-600/3/16 km	5D††
Lance-missiles à concussion	2, R	1 500	—	—
Missiles à concussion	2, R	750	50-100/300/700	8D††
Lance-torpilles à protons	2, R	2 000	—	—
Torpilles à protons	2, R	500	50-100/300/700	9D††

Explosifs	Disp.	Prix	Portées	Rayon déf.	Dom.
Charge explosive	1, R	100	—	—	1D
Détonateur à retardement	1, R	50	—	—	—
Détonateur à télécommande	2, R	100	—	—	—
Détonateur standard	1, R	50	—	—	—
Détonateur thermal	2, X	2 000	3-4/7/12	0-2/8/12/20	10D/8D/5D/2D
Grenades	1, R	200	3-7/20/40	0-2/4/6/10	5D/4D/3D/2D
Lance-grenades	2, X	500	0-250/350/500	—	—
Mine antipersonnel	2, X	500	—	0-2/4/6/10	5D/4D/3D/2D
Mine antivéhicule	2, X	750	—	0-2/4/6/10	5D/4D/3D/2D††

ÉQUIPEMENTS DIVERS

Protection	Disp.	Prix	Physique	Énergie
Armure de chasseur de primes	2, R	2 500	+2D	+1D
Armure de soldat de choc	3, X	2 500	+2D	+1D
Casque protecteur	1	300	+1D	+1
Veste protectrice	1	300	+1D	+1

Matériels en tous genres	Disp.	Prix
Bandolière à munitions	1	100
Bloc de données	1	100
Chronomètre	1	25
Fusée individuelle	2, R	400
Fusées de signalisation	1	5
Macrojumelles	1	100
Masque respiratoire	1	50
Pack énergétique pour blaster	1, R	25
Pack sensoriel	2, R	650
Propulseur dorsal	3, T ou R	1 800
Rations	1	200
Sac de couchage	1	15
Synthécorde	1	2
Tige enregistreuse	1	30
Tige lumineuse	1	10

Équipement médical	Disp.	Prix
Cuve à bacta	2	3 000
Médicaments	1	100
Medpac	1	100

Droïds	Disp.	Prix
Droïd astromec R2	2	4 525
Droïd de cinquième classe	1	1 000
Droïd de deuxième classe	2	4 000
Droïd de première classe	2	5 000
Droïd de protocole 6PO	2	3 000
Droïd de quatrième classe	2	3 000
Droïd de sécurité K4	2, R ou X	7 500
Droïd de troisième classe	2	3 000
Droïd explorateur 6G2 Arakyd	2	6 700
Droïd médical 2-1B	2	4 300
Droïd sonde Arakyd	2, T, R ou X	14 500
Effacement de la mémoire	1	50-500
Plot de sécurité	1	25
Réparations	1	50-500
Révisions	1	50-500
Télécommande	1	100

Dispositifs de communication	Disp.	Prix
Communicateur (individuel)	1	25
Communicateur (militaire)	2, R	100
Communicateur (véhicule)	1	300
Radio spatiale (grand modèle)	1	1 000
Radio spatiale (petit modèle)	1	100

Véhicules	Disp.	Prix neuf	Occasion	Location
9 000 Z004 Ubrikkian	2	15 000	5 000	90/jour
Airspeeder	1	25 000	10 000	200/jour
Automobile	1	6 000	1 500	50/jour
Barge à voiles	2	250 000	50 000	1 200 ou +/jour
Esquif	1	23000	11 500	800/jour
Faucon de Nuit 22B Ikas-Adno	2	6 250	1 000	40/jour
Fonceur	2	5 000	1 000	30/jour
Fonceur Oiseau Céleste	2	8 000	2 000	50/jour
Landspeeder	1	10 000	2 000	75/jour
Moto speeder	2	5 000	1 000	30/jour
Skyhopper T-16 Incom	2	30 000	7 000	400/jour
T-471 Incom	1	25 000	10 000	200/jour
Voiture des nuages	2	75 000	30 000	750/jour
Voiture des nuages Tempête IV	2	75 000	28 000	750/jour

Vaisseaux spatiaux	Disp.	Prix neuf	Occasion	Location
Navette interplanétaire	2, T	85 000	20 000	1 000/jour
Navette à hyperpropulsion	2, T	120 000	25 000	1 200 ou +/jour
Explorateur Solitaire-A	2, T	125 000	30 000	1 200 ou +/jour
Cargo Ghtroc 720	2, T	98 500	23 000	1 200 ou +/jour
Transport léger standard YT-1 300	2, T	100 000	25 000	1 200 ou +/jour
Aile-A	3, X	175 000	Ind.	Ind.
Aile-B	3, X	220 000	Ind.	Ind.
Aile-X	3, X	150 000	75 000	Ind.
Aile-Y	2, T ou R	135 000	65 000	Ind.
TIE/ln	1, X	60 000	25 000	Ind.
Intercepteur TIE	2, X	120 000	75 000	Ind.
Z-95 Chasseur de Tête	1, T ou R	Ind.	45 000	Ind.
Corvette corellienne	2, R	3 500 000	1 500 000	Ind.

† Dommages paralysants
 †† Dommages à l'échelle des speeders
 ††† Vendu uniquement aux Wookiees
 †††† Échelle des vaisseaux de guerre & Dommages ionisants
 Ind. = indisponible

STAR WARS®

ÉCRAN DU MAÎTRE DE JEU

• REVISÉ •



STAR WARS®

ÉCRAN DU MAÎTRE DE JEU

• REVISÉ •

par Stephen Crane, Pablo Hidalgo, Peter Schweighofer,
Bill Smith et George R. Strayton

"Alors que vous foncez au travers du canyon, votre speeder racle la paroi et vous manquez d'en perdre le contrôle. De son côté, la moto-jet impériale franchit le goulet d'étranglement et ouvre le feu sur vous ! Attendez une minute, je crois qu'il y a quelque chose dans les règles concernant les manœuvres..."

Il n'est pas facile de maîtriser une partie de Star Wars, quand vous êtes constamment obligé de feuilletter le livre de règles. Eh bien, désormais, vos parties ne connaîtront plus de ralentissements indésirables, grâce à cet écran très pratique, sur lequel ont été réunies les tables, règles et caractéristiques les plus utiles.

Il est accompagné d'un livret de 64 pages bourré d'éléments pouvant être employées dans n'importe quelle aventure :

- Plus d'une douzaine de fiches de personnages.
- Des listes de compétences et de pouvoirs de la Force.
- Les caractéristiques de jeu des personnages, vaisseaux spatiaux et véhicules les plus courants.
- Des formulaires spéciaux destinés à faciliter la création de vaisseaux, planètes, cartes de secteurs, etc.
- Des renseignements concernant les lois impériales (et les peines encourues par ceux qui les enfreignent).
- Une chronologie de la *Guerre des Étoiles* !

Pour un maître de jeu et un ou plusieurs joueurs.

À partir de 14 ans.

Un supplément pour

STAR WARS®

Le Jeu de Rôle de *La Guerre des Étoiles*
conçu par



TM ou ® & © 1998 Lucasfilm, Ltd. Les titres ainsi que les noms des personnages et des endroits sont protégés par toutes les lois applicables aux marques commerciales.

Tous droits réservés.

Utilisés par autorisation.

Édition française par

Jeux Descartes Éditeur.

1, rue du Colonel Pierre Avia,

75503 Paris cedex 15.



89 F - M431



9 782740 801550

ISBN : 2-7408-0155-6

FICHES DES PERSONNAGES JOUEURS

Fiches	DEX	SAV	MÉC	PER	VIG	TEC
Adepte revvien du Tyia <i>Contrôle 1D, Sens 1D, Altération 1D ; voie du Tyia.</i>	2D+1	3D+1	2D	2D+1	3D	2D
Bureaucrate de la Nouvelle République*	2D	4D	3D	3D+2	2D+1	3D
Capitaine impérial à la retraite*	2D+2	3D	3D+2	3D+1	2D+1	3D
Chasseur de primes	4D	2D+2	2D+2	3D	3D+2	2D
Chasseur de primes iotrain*	4D	2D+2	2D+2	3D	3D+2	2D
Contrebandier	3D+1	2D+1	3D+2	3D	3D	2D+2
Copilote wookiee*	2D+2	2D	3D	2D	5D	3D+1
Cyberpirate*	3D+2	2D	3D+2	3D	2D+2	3D
Droïd de protocole	1D	3D	1D	1D	1D	1D
Répartir 17D entre les compétences.						
Éclairé cynique*	2D+2	5D	2D	3D	3D	2D+1
Éclairé laconique*	2D+2	4D	3D	2D	3D	3D+1
Étudiant extraterrestre de la Force <i>Contrôle 1D, Sens 1D, Altération 1D</i>	2D+1	3D+1	2D	2D+1	3D	2D
Ewok	3D+2	2D	2D+2	4D	3D	2D+2
Explorateur curieux*	2D+1	3D+2	3D	4D	2D	3D
Gosse	3D+2	2D+2	3D	3D+2	2D+1	2D+2
Guerrier ewok*	3D+2	2D	3D+2	4D+1	1D+2	2D+2
Historien pantoufflard*	3D	4D	2D+2	3D+2	2D+2	2D
Hors-la-loi	4D	3D	2D+2	2D	3D+1	3D
Indigène coriace*	3D+2	2D	2D+1	3D+2	4D	2D+1
Jedi exalté <i>Sens 1D</i>	3D+2	2D+1	2D+2	3D	3D	2D+1
Jedi mineur <i>Contrôle 1D</i>	3D	3D+2	2D	3D+1	2D+2	2D+1
Jedi raté <i>Contrôle 1D, Sens 1D</i>	2D+2	3D+1	2D	3D+1	2D+2	2D
Jeune Jedi <i>Contrôle 1D, Sens 1D, Altération 1D</i>	3D	2D	2D	4D	2D	2D
Jeune sénateur	3D	4D	2D+2	3D+1	3D	2D
Joueur professionnel	3D+2	3D	2D+1	4D	2D+2	2D+1
Mécanicien taciturne*	2D+1	4D	2D+2	2D+1	2D+2	4D
Mercenaire*	3D+2	2D+2	2D+2	2D+1	3D+2	3D
Mon Calamari	3D+1	3D+1	2D+1	2D+1	3D	3D+2
Négociant sullustain*	2D+1	2D+2	4D+1	3D	2D	3D+2
Noble arrogant*	3D+1	3D+1	2D+2	4D	2D+2	2D
Pilote impétueux	3D	2D	4D	3D	3D	3D
Pilote inexpérimenté de la Nouvelle République	3D	2D	4D	3D	3D	3D
Pirate	3D+2	2D	3D+2	3D	2D+2	3D
Serviteur loyal*	3D	2D+2	3D	3D	3D+1	3D
Vieux sénateur*	3D	4D	3D	4D	2D	2D
Wookiee	2D+2	2D	3D	2D	5D	3D+1

* Tiré de l'Écran du Maître de Jeu de Star Wars, révisé.

COMPÉTENCES IMPORTANTES

Voici quelques-unes des compétences les plus importantes que sont susceptibles de posséder les personnages de Star Wars. Chacune permet d'accomplir des choses bien précises...

Compétences de **Dextérité** :

Arme Blanche : utiliser des armes de combat rapproché.

Blaster : tirer avec un blaster.

Esquive : éviter les tirs qui vous sont adressés.

Parade Arme Blanche : bloquer une attaque portée avec une arme blanche (si vous-même en possédez une).

Parade Mains Nues : bloquer les attaques portées par un adversaire désarmé.

Compétences de **Savoir** :

Illégalité : connaissances concernant les organisations criminelles et les membres de la Frange, ainsi que l'attitude à adopter pour traiter avec eux.

Langages : parler et comprendre des dialectes étranges.

Races Extraterrestres : connaissances relatives aux créatures intelligentes n'appartenant pas à votre propre race (ainsi, par exemple, un Ewok utilise cette compétence pour déterminer ce qu'il sait sur les humains).

Survie : rester en vie dans des environnements hostiles, comme les déserts.

Systèmes Planétaires : connaissances portant sur les planètes et systèmes stellaires les plus divers.

Compétences de **Mécanique** :

Astrogation : calculer les coordonnées d'un trajet en hyperspace.

Canons de Vaisseau : manier les armes de bord d'un vaisseau.

Pilotage de Chasseur Stellaire : piloter des chasseurs spatiaux comme les Ailes-X et Ailes-Y.

Répulseurs : piloter des véhicules tels que les speeders des neiges, les airspeeders, les landspeeders et les voitures des nuages.

Transports Spatiaux : piloter des cargos (comme le *Falcon Millenium*) et tout autre engin spatial qui n'est ni un chasseur stellaire ni un (grand) vaisseau de guerre.

Compétences de **Perception** :

Discrétion : se déplacer sans être repéré.

Escroquerie : recourir au baratin pour se sortir d'une situation épineuse ou inciter quelqu'un à faire quelque chose pour vous.

Jeu : pratiquer les jeux d'argent.

Marchandage : conclure des accords.

Recherche : trouver des choses.

Compétences de **Vigueur** :

Combat Mains Nues : se battre sans armes.

Escalade/Saut : grimper et bondir.

Résistance : employer toutes les ressources de son corps et résister aux maladies.

Compétences de **Technique** :

Programmation/Réparation d'Ordinateur : utiliser, programmer et réparer les systèmes informatiques.

Programmation de Droïd : programmer des Droïds.

Réparation de Droïd : remettre en état des Droïds.

Premiers Soins : connaissance des techniques de premiers secours.

Réparation de Transport Spatial : remettre en état des cargos.

Réparation de Chasseur Stellaire : remettre en état des chasseurs stellaires.

Si vous voulez en savoir plus sur les compétences et la façon dont on les utilise, interrogez votre maître de jeu.

CRÉER UN PERSONNAGE

Choisissez une fiche.

Consultez "l'Aide du joueur de Star Wars."

Déterminez le nom, la taille, le poids, le sexe, l'âge et l'apparence de votre personnage.

Ce dernier commence avec cinq points de Personnage.

1. Choisissez des compétences. Vous disposez de 7D à répartir entre les compétences de départ de votre personnage, à raison de 1D ou 2D pour chacune.

Vous pouvez améliorer les compétences de la Force — *Contrôle, Sens et Altération* — qui sont déjà indiquées sur votre fiche.

Spécialités. En dépensant 1D de votre potentiel de 7D, vous pouvez attribuer trois *spécialités* à votre personnage.

Compétences avancées. Les compétences précédées d'un (A) sont dites "avancées". Demandez à votre maître de jeu comment vous pouvez les améliorer.

2. Décidez si votre personnage est sensible à la Force. Si vous décidez qu'il ne l'est pas, il commence avec 1 point de Force. Dans le cas contraire, il a droit à 2 de ces points, mais doit dès lors respecter strictement le code Jedi s'il ne veut pas basculer du Côté Obscur.

3. Dépensez des crédits pour acheter de l'équipement. Reportez-vous à la "Table des prix de l'équipement".

4. Choisissez des pouvoirs de la Force. Si votre personnage possède des compétences liées à cette énergie mystique (*Contrôle, Sens ou Altération*), il connaît obligatoirement un pouvoir. Interrogez votre maître de jeu sur ce point.

Voilà, vous êtes désormais prêt à jouer !

