

STAR WARS[®]
AUX CONFINES[™]
DE L'EMPIRE

LE JEU DE RÔLE







SYMBLES ET DÉS

	Les symboles de succès sont annulés par les symboles d'échec . S'il reste au moins un symbole de succès , le test est réussi.
	Les symboles de triomphe comptent comme autant de symboles de succès et peuvent avoir des conséquences positives importantes.
	Les symboles d'avantage se traduisent par des effets secondaires positifs, même si le test est raté. Ils annulent et sont annulés par les symboles de menace .
	Les symboles d'échec annulent les symboles de succès . S'il y a assez de symboles d'échec pour annuler tous les symboles de succès , le test est raté.
	Les symboles de désastre comptent comme autant de symboles d'échec (ils annulent donc les symboles de succès) et peuvent avoir des conséquences négatives redoutables.
	Les symboles de menace se traduisent par des effets secondaires négatifs, même si le test est réussi. Ils annulent et sont annulés par les symboles d'avantage .



Dé de capacité Dé de maîtrise Dé de difficulté Dé de défi Dé de fortune Dé de d'infortune Dé de Force

UTILISATION DES ET AU COMBAT (PAGE 206)

Coût	Options
ou	Éliminer 1 point de stress (cette option peut être choisie plusieurs fois). Ajouter au test du personnage allié actif suivant. Remarquer un détail important du conflit en cours, comme l'emplacement du panneau de contrôle d'une porte anti-explosion ou le point faible d'un speeder d'attaque. Infliger 1 blessure critique en cas d'attaque réussie infligeant des dégâts supérieurs à l'encassement de la cible (coût en variable). Activer un attribut de l'arme (coût en variable).
ou	Exécuter une manœuvre gratuite immédiate (sans dépasser la limite de deux manœuvres par tour). Ajouter au prochain test du personnage visé. Ajouter au prochain test de n'importe quel personnage allié, y compris le personnage actif.
ou	Annuler les bonus défensifs de l'ennemi visé (comme la défense que procure un abri, du matériel ou la manœuvre de posture défensive) jusqu'à la fin du round en cours. Passer outre les effets environnementaux pénalisants tels que les mauvaises conditions météorologiques, une gravité nulle ou autres désagréments du type jusqu'à la fin du prochain tour du personnage actif. Lorsqu'une cible subit des dégâts, l'attaque neutralise l'adversaire ou un élément de son équipement au lieu de lui infliger des blessures ou du stress. Il peut s'agir d'un tir dans la jambe qui l'entrave, d'un comlink bloqué, etc. Le MJ et le joueur doivent se mettre d'accord, sachant que c'est le MJ qui choisit les effets (la table des blessures critiques peut donner de bonnes idées). Ces effets sont censés être temporaires et modérés. Bénéficier de +1 en défense au corps à corps ou à distance jusqu'à la fin du prochain tour du personnage actif. La cible lâche une arme tenue, de corps à corps ou à distance.
	Améliorer 1 dé de difficulté du prochain test du personnage visé. Améliorer 1 dé du prochain test de n'importe quel personnage allié, y compris le personnage actif. Effectuer une action cruciale pour renverser le cours de la bataille, comme tirer sur le panneau de contrôle des portes anti-explosion pour les refermer.
	Lorsqu'une cible subit des dégâts, l'attaque détruit un de ses éléments d'équipement, en faisant exploser son blaster ou en coupant son générateur de bouclier personnel, par exemple.

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ (PAGE 17)

Niveau de difficulté	Dés	Exemple
Simple	—	Tâche routinière, qui pose rarement problème. En règle générale, pas de jet nécessaire, à moins que le MJ ne souhaite connaître l'ampleur de la réussite, ou que la présence de dés d'infortune indique la possibilité de complications.
Facile		Crocheter une serrure primitive, soigner de simples égratignures et contusions, trouver de quoi se remplir le ventre sur une planète où la nourriture ne manque pas, ou toucher une cible située à portée courte.
Moyen		Crocheter une serrure normale, recoudre une petite plaie, trouver de quoi manger et s'abriter sur une planète au climat tempéré, toucher une cible située à portée moyenne, ou tenter de frapper une cible quand on est au contact.
Difficile		Crocheter une serrure complexe, réduire une fracture ou suturer une vilaine plaie, trouver de la nourriture et un abri sur une planète hostile, ou toucher une cible située à portée longue.
Intimidant		Crocheter une serrure des plus sophistiquées, exécuter une opération chirurgicale ou greffer un implant, trouver de quoi manger et s'abriter sur une planète désertique, ou toucher une cible située à portée extrême.
Exceptionnel		Crocheter une serrure dénuée de mécanisme apparent, cloner un nouveau corps, trouver de quoi manger et s'abriter sur une planète dénuée d'atmosphère respirable.

DIFFICULTÉ DES ATTAQUES À DISTANCE (PAGE 205)

Portée	Difficulté
Au contact	Facile (), plus modificateurs dépendant de l'arme utilisée (cf. page 210).
Courte	Facile ()
Moyen	Moyenne ()
Longue	Difficile ()
Extrême	Intimidante ()

La difficulté des attaques au contact (Corps à corps, Pugilat) est toujours **Moyenne** .

MODIFICATEURS PAR DISTANCE (PAGE 210)

Condition	Modificateur
Au contact, avec Distance (armes légères)	difficulté +
Au contact, avec Distance (armes lourdes)	difficulté +
Au contact, avec Artillerie	Impossible d'effectuer des tests d'Artillerie lorsqu'on est au contact avec un adversaire.

UTILISATION DES ET AU COMBAT (PAGE 207)

Coût	Options
ou	Le personnage actif subit 1 point de stress (cette option peut être choisie plusieurs fois). Le personnage actif perd tout le bénéfice d'une manœuvre effectuée précédemment (comme une mise à l'abri ou une posture défensive) jusqu'à ce qu'il l'exécute à nouveau.
ou	Un adversaire peut immédiatement exécuter une manœuvre gratuite en réponse au test du personnage actif. Ajouter au prochain test du personnage visé. Le personnage actif ou un personnage allié subit à sa prochaine action.
ou	Le personnage actif tombe à terre. Le personnage actif favorise son ennemi pour la rencontre en cours (exemple : il détruit accidentellement la console de contrôle d'une passerelle par laquelle il comptait s'enfuir).
	L'arme à distance du personnage tombe immédiatement à court de munitions et ne peut plus être utilisée jusqu'à la fin de la rencontre. Améliorer 1 dé de difficulté du prochain test d'un personnage allié, y compris du personnage actif. L'outil ou l'arme de corps à corps dont se sert le personnage est endommagé (cf. page 159).

ARMES À DISTANCE (PAGE 160)

Nom	Compétence	Dégâts	Crit.	Portée	Enc	Emp	Prix	Rareté	Spécial
Armes énergétiques									
Blaster de poche	Distance (Lég.)	5	4	Courte	1	1	200	4	Réglage étourdissant
Pistolet blaster léger	Distance (Lég.)	5	4	Moyenne	1	2	300	4	Réglage étourdissant
Pistolet blaster	Distance (Lég.)	6	3	Moyenne	1	3	400	4	Réglage étourdissant
Pistolet blaster lourd	Distance (Lég.)	7	3	Moyenne	2	3	700	6	Réglage étourdissant
Carabine blaster	Distance (Lou.)	9	3	Moyenne	3	4	850	5	Réglage étourdissant
Fusil blaster	Distance (Lou.)	9	3	Longue	4	4	900	5	Réglage étourdissant
Fusil blaster lourd	Distance (Lou.)	10	3	Longue	6	4	1500	6	Automatique, Encombrant 3
Blaster léger à répétition	Distance (Lou.)	11	3	Longue	7	4	(I) 2250	7	Automatique, Encombrant 3, Perforant 1
Blaster lourd à répétition	Artillerie	15	2	Longue	9	4	(I) 6000	8	Automatique, Encombrant 5, Perforant 2, Sanguinaire 1
Arbalète	Distance (Lou.)	10	3	Moyenne	5	2	1250	7	Encombrant 3, Renversement
Blaster à ionisation	Distance (Lég.)	10	5	Courte	3	3	250	3	Désorientation 5, Dégâts étourdissants (contre les droïdes uniquement)
Pistolet disrupteur	Distance (Lég.)	10	2	Courte	2	2	(I) 3000	6	Sanguinaire 4
Fusil disrupteur	Distance (Lou.)	10	2	Longue	5	4	(I) 5000	6	Encombrant 2, Sanguinaire 5
Armes à percussion									
Pistolet à percussion	Distance (Lég.)	4	5	Courte	1	0	100	3	
Fusil à percussion	Distance (Lég.)	7	5	Moyenne	5	1	250	3	Encombrant 2
Armes de jet									
Bolas / Filet	Distance (Lég.)	2	-	Courte	1/3	2	20	2	Enchevêtrement 3, Renversement, Munitions limitées 1
Explosifs et autres armes									
Détonateur thermique	Distance (Lég.)	20	2	Courte	1	0	(I) 2000	8	Brèche 1, Munitions limitées 1, Sanguinaire 4, Souffle 15
Grenade à fragmentation	Distance (Lég.)	8	4	Courte	1	0	50	5	Munitions limitées 1, Souffle 6
Grenade étourdissante	Distance (Lég.)	8	Aucun	Courte	1	0	75	4	Désorientation 3, Dégâts étourdissants, Munitions limitées 1, Souffle 6
Lance-flammes	Distance (Lou.)	8	2	Courte	6	2	1000	6	Incendiaire 3, Souffle 8
Lance-missiles	Artillerie	20	2	Extrême	7	4	(I) 7500	8	Brèche 1, Déploiement 1, Encombrant 3, Munitions limitées 6, Projectile guidé 3, Souffle 10

ARMES DE CORPS À CORPS (PAGE 161)

Nom	Compétence	Dégâts	Crit.	Portée	Enc	Emp	Prix	Rareté	Spécial
Armes de pugilat									
Coup-de-poing	Pugilat	+1	4	Au contact	1	0	25	0	Désorientation 3
Gants à décharges	Pugilat	+0	5	Au contact	0	1	300	2	Étourdissement 3
Armes de corps à corps									
Bâton Gaderffii	Corps à corps	+2	3	Au contact	3	0	100	2	Désorientation 3, Parade 1
Couteau de combat	Corps à corps	+1	3	Au contact	1	0	25	1	
Lance de force	Corps à corps	+3	2	Au contact	3	3	500	4	Perforant 2, Réglage étourdissant
Matraque	Corps à corps	+2	5	Au contact	2	0	15	1	Désorientation 2
Sabre laser	Sabre laser	10	1	Au contact	1	0	(I) 10000	10	Brèche 1, Briseur, Sanguinaire 2
Vibroépée	Corps à corps	+2	2	Au contact	3	3	750	5	Parade, Perforant 2, Sanguinaire 1
Vibrohache	Corps à corps	+3	2	Au contact	4	3	750	5	Briseur, Perforant 2, Sanguinaire 3
Vibrolame	Corps à corps	+1	2	Au contact	1	2	250	3	Perforant 2, Sanguinaire 1
Armes improvisées									
Petite	Corps à corps	+1	5	Au contact	1	-	-	-	-
Moyenne	Corps à corps	+2	5	Au contact	3	-	-	-	Encombrant 2
Grande	Corps à corps	+3	5	Au contact	4	-	-	-	Encombrant 4

LES ATTRIBUTS D'ARME

Vous trouverez ci-dessous un résumé des attributs des armes. Référez-vous au livre de base pour leur description complète. Sauf mention spéciale, les attributs déclenchés nécessitent l'utilisation de ☹.

Automatique (déclenché) : ajoutez 1 ♦ aux tests d'attaque ; peut être déclenché à plusieurs reprises pour générer plusieurs coups.

Bonne qualité (passif) : ajoutez ☹ au résultat de tous les tests d'attaque. Les dégâts de base ou la défense augmentent de 1.

Brèche (passif) : ignorez 1 point d'armure (10 points d'encaissement) par niveau d'attribut.

Briseur (déclenché) : déclenchez pour endommager une arme ou un objet.

Cadence lente (passif) : après utilisation, nécessite d'attendre un nombre de rounds égal au niveau d'attribut avant de pouvoir tirer à nouveau.

Choc (déclenché) : déclenchez pour étourdir la cible pendant un nombre de rounds égal au niveau d'attribut.

Cortosis (passif) : les armes sont immunisées contre l'attribut Briseur, les armures contre les attributs Brèche et Perforant.

Déflexion (passif) : le niveau d'attribut s'ajoute à la défense à distance.

Dégâts étourdissant (passif) : les attaques infligent du stress et non des blessures. L'encaissement de la cible réduit ces dégâts normalement.

Déploiement (passif) : nécessite un nombre de manœuvres de préparation égal au niveau d'attribut avant de pouvoir être utilisée.

Désorientation (déclenché) : déclenchez pour désorienter la cible pendant un nombre de rounds égal au niveau d'attribut.

Enchevêtrement (déclenché) : déclenchez pour immobiliser la cible pendant un nombre de rounds égal au niveau d'attribut.

Encombrant (passif) : nécessite une Vigueur supérieure ou égale au niveau d'attribut, sinon ajoute à tous les tests un nombre de dés de difficulté égal à la différence.

Étourdissement (déclenché) : déclenchez pour infliger un nombre de points de stress égal au niveau d'attribut.

Impécis (passif) : ajoutez aux tests d'attaque un nombre de ☹ égal au niveau d'attribut.

Incendiaire (déclenché) : déclenchez pour faire subir à la cible les dégâts de base de l'arme pendant 1 round par niveau d'attribut.

Ionique (passif) : inflige des dégâts au seuil de stress mécanique.

Jumelé (déclenché) : déclenchez pour générer des coups supplémentaires frappant la même cible. Peut se déclencher un nombre de fois égal au niveau d'attribut.

Mauvaise qualité (passif) : ajoutez ☹ au résultat de tous les tests. Les dégâts de base ou la défense sont diminués de 1 (diminuez l'encaissement de 1 si l'armure ne confère pas de défense).

Munitions limitées (passif) : l'arme doit être rechargée après avoir effectué un nombre d'attaques égal au niveau d'attribut.

Parade (passif) : le niveau d'attribut s'ajoute à la défense au contact.

Perforant (passif) : ignore un nombre de points d'encaissement égal au niveau d'attribut.

Précis (passif) : ajoutez ☹ par niveau d'attribut aux tests d'attaque.

Projectile guidé (déclenché) : déclenchez en dépensant ☹☹. Si l'attaque est manquée, faites-en une supplémentaire en lançant un nombre de dés d'aptitude égal au niveau d'attribut.

Renversement (déclenché) : nécessite 1 ☹ par point de gabarit au-delà de 1. Une fois l'attribut déclenché, la cible se retrouve à terre.

Sanguinaire (passif) : ajoute 10 fois le niveau d'attribut au jet de blocus critique lorsque l'arme en inflige une.

Souffle (déclenché) : déclenchez pour faire subir aux personnages contact avec la cible un nombre de blessures égal au niveau d'attribut.

Tracteur (passif) : si la cible est atteinte, elle est immobilisée jusqu'à ce qu'un test soit réussi pour la dégager.

BLESSURES CRITIQUES (PAGE 217)

1d100	Gravité	Résultat
01-05	Facile (◆)	Petite entaille : la cible subit 1 stress.
06-10	Facile (◆)	Ralentissement : la cible ne pourra agir à son prochain tour que durant le dernier créneau d'initiative allié.
11-15	Facile (◆)	Choc : la cible lâche ce qu'elle tient.
16-20	Facile (◆)	Distraction : la cible ne peut exécuter de manœuvre gratuite à son prochain tour.
21-25	Facile (◆)	Déséquilibre : la cible ajoute ■ à son prochain test de compétence.
26-30	Facile (◆)	Blessure Accablante : prenez un point de Destin côté lumineux et retournez-le côté obscur (l'inverse dans le cas d'un PNJ).
31-35	Facile (◆)	Étourdissement : la cible est étourdie jusqu'à la fin de son prochain tour.
36-40	Facile (◆)	Piqûre : la cible ajoute 1 dé de difficulté à son prochain test.
41-45	Moyenne (◆◆)	Renversement : la cible se retrouve à terre et subit 1 stress.
46-50	Moyenne (◆◆)	Mal de Crâne : la cible ajoute 1 dé de difficulté à tous ses tests d'Intelligence et de Ruse jusqu'à la fin de la rencontre.
51-55	Moyenne (◆◆)	Blessure Effroyable : la cible ajoute 1 dé de difficulté à tous ses tests de Présence et de Volonté jusqu'à la fin de la rencontre.
56-60	Moyenne (◆◆)	Blessure Lancinante : la cible ajoute 1 dé de difficulté à tous ses tests de Vigueur et d'Agilité jusqu'à la fin de la rencontre.
61-65	Moyenne (◆◆)	Hébètement : la cible est désorientée jusqu'à la fin de la rencontre.
66-70	Moyenne (◆◆)	Confusion : la cible retire tous les □ de ses tests de compétence jusqu'à la fin de la rencontre.
71-75	Moyenne (◆◆)	Paralysé : la cible perd sa manœuvre gratuite jusqu'à la fin de la rencontre.
76-80	Moyenne (◆◆)	Aux Abois : la cible ouvre sa garde, offrant aussitôt à l'attaquant une attaque gratuite contre elle avec la même réserve de dés que l'attaque responsable.
81-85	Moyenne (◆◆)	Hors d'Haleine : jusqu'à la fin de la rencontre, la cible ne peut s'infliger volontairement du stress pour activer une capacité ou bénéficier de manœuvres supplémentaires.
86-90	Moyenne (◆◆)	À Mal : la cible ajoute 1 dé de difficulté à tous ses tests de compétence jusqu'à la fin de la rencontre.
91-95	Difficile (◆◆◆)	Exténuation : la cible subit 1 stress chaque fois qu'elle exécute une action.
96-100	Difficile (◆◆◆)	Infirmité : l'un des membres de la cible (choisi par le MJ) est infirme jusqu'à ce qu'on le soigne ou le remplace. La cible ajoute 1 dé de difficulté à tous les tests faisant intervenir ce membre.
101-105	Difficile (◆◆◆)	Mutilation : la cible perd définitivement l'un de ses membres (choisi par le MJ). À moins qu'elle ne dispose d'une prothèse cybernétique, elle ne pourra plus exécuter d'action faisant intervenir ce membre. Toutes ses autres actions reçoivent ■.
106-110	Difficile (◆◆◆)	Blessure Épouvantable : lancez 1d10 pour désigner l'une des caractéristiques de la cible : 1-3 pour Vigueur, 4-6 pour Agilité, 7 pour Intelligence, 8 pour Ruse, 9 pour Présence, 10 pour Volonté. Tant que cette blessure critique n'a pas été soignée, la caractéristique en question est réduite d'un point.
111-115	Difficile (◆◆◆)	Invalidité : tant que cette blessure critique n'est pas soignée, la cible ne peut effectuer plus d'une manœuvre à son tour.
116-120	Difficile (◆◆◆)	Aveuglé : la cible est privée de la vue. Améliorez 2 dés de difficulté sur tous ses tests (3 dés pour les tests de Perception et Vigilance).
121-125	Difficile (◆◆◆)	Perte de Connaissance : la cible est étourdie jusqu'à la fin de la rencontre.
126-130	Intimidante (◆◆◆◆)	Blessure de Cauchemar : lancez 1d10 pour désigner l'une des caractéristiques de la cible : 1-3 pour Vigueur, 4-6 pour Agilité, 7 pour Intelligence, 8 pour Ruse, 9 pour Présence, 10 pour Volonté. Réduisez d'un point la caractéristique en question, de façon permanente (conservez un minimum de 1).
131-140	Intimidante (◆◆◆◆)	Hémorragie : à chaque round, la cible subit 1 blessure et 1 stress au début de son tour. Elle subit une blessure critique par tranche de cinq blessures reçues au-delà de son seuil de blessure. Lancez alors les dés et consultez cette table : si par ce biais elle retombe sur ce résultat, relancez les dés.
141-150	Intimidante (◆◆◆◆)	La Fin est Proche : la cible va mourir après le dernier créneau d'initiative du prochain round.
151+	-	Mort : décès irréversible.

Ajoutez 10 au résultat du jet pour chaque blessure critique dont souffre déjà le personnage.

ACTIONS ET MANŒUVRES LORS DES RENCONTRES

Durant son tour, chaque personnage peut effectuer une action et une manœuvre. Il peut également subir 2 points de stress pour effectuer une manœuvre supplémentaire tant qu'il n'en fait pas plus de deux au total pendant son tour.

Manœuvres

Assister : confère un bonus au test d'un allié.

Gérer l'équipement : dégainer, rengainer, recharger ou poser des armes et des objets.

Interagir avec l'environnement : actions diverses, qu'il s'agisse de déplacer des objets ou d'appuyer sur les boutons d'un panneau de contrôle.

Monter ou descendre : monter sur un animal ou dans un véhicule, ou en descendre.

Posture défensive : subir un malus aux attaques au corps à corps en échange d'un bonus à la défense au corps à corps.

Préparation : utiliser une manœuvre pour préparer quelque chose (une arme dotée de l'attribut Déploiement, par exemple).

Se déplacer : se déplacer entre les niveaux de portée, ou changer de niveau de portée par rapport à un objet ou un personnage.

Se laisser tomber ou se relever : tomber volontairement à terre ou se remettre debout.

Viser : confère un bonus à la prochaine attaque.

Actions

Échanger une action contre une manœuvre : permet d'effectuer une manœuvre à la place d'une action.

Dépenser une action pour activer une capacité : certaines actions nécessitent de dépenser des actions, parfois sans requérir de test.

Activer un pouvoir de la Force : permet d'utiliser un pouvoir de la Force.

Effectuer un test de compétence : tout ce qui requiert un test de compétence nécessite une action, sauf indication contraire.

Effectuer un test de combat : permet d'effectuer un test de compétence soumis à des règles particulières pour attaquer quelqu'un.

ARMURES (PAGE 171)

Type	Défense	Encaissement
Armure de combat lourde	1	2
Armure laminée	0	2
Armure matelassée	0	2
Bouclier déflecteur individuel	2	0
Tenue d'exploration	0	1
Vêtements renforcés	1	1
Vêtements épais	0	1

RÉSULTATS DES DÉGÂTS CRITIQUES POUR LES VÉHICULES ET VAISSEAUX (PAGE 245)

D100	Sévérité	Résultat
1-9	Facile (◆)	Stress mécanique : le vaisseau ou le véhicule encaisse 1 point de stress mécanique
10-18	Facile (◆)	Bousculé : une petite collision ou explosion ébranle le véhicule. Tous les membres d'équipage sont désorientés pendant un round et encaissent 1 point de stress.
19-27	Facile (◆)	Perte d'alimentation dans les boucliers : la valeur de défense de la zone affectée est réduite de 1 jusqu'à ce que le dégât critique soit réparé. Si le vaisseau ne dispose pas de défense, il subit 1 point de stress mécanique à la place.
28-36	Facile (◆)	Dévié : une explosion particulièrement violente ou un impact fait changer le vaisseau ou le véhicule de cap. Son pilote ne peut pas faire de manœuvre lors de son prochain tour et doit réussir un test de Pilotage pour reprendre le contrôle. Le niveau de difficulté du test est déterminé par la vitesse actuelle de l'appareil.
37-45	Facile (◆)	Culbuté : les attaques du vaisseau ou du véhicule subissent deux dés d'infortune ■■ et les membres d'équipages sont immobilisés jusqu'à la fin du prochain tour du pilote.
46-54	Facile (◆)	Composant touché : un composant, choisi par l'attaquant, est désactivé et inutilisable jusqu'à la fin du prochain round. En fonction du gabarit de l'appareil, vous pouvez consulter la Table 7-10 ou la Table-11 pour obtenir une liste de composants.
55-63	Moyenne (◆◆)	Défaillance des boucliers : la caractéristique de défense de toutes les zones est réduite de 1 jusqu'à ce que le vaisseau soit réparé. Si l'appareil ou le véhicule ne dispose pas de défense, il subit 2 points de stress mécanique à la place.
64-72	Moyenne (◆◆)	Défaillance du naviordinateur : le naviordinateur de l'appareil (ou le droïde R2 le cas échéant) cesse de fonctionner, ce qui rend impossible tout saut dans l'hyperespace tant qu'il n'est pas réparé. Si le vaisseau ou le véhicule ne dispose pas d'un hyperdrive, ce sont les systèmes de navigation qui défont, et il doit donc voler ou rouler en aveugle.
73-81	Moyenne (◆◆)	Fluctuations énergétiques : le vaisseau ou le véhicule est victime d'accès soudains de surtension ou perd son alimentation de façon intermittente. Le pilote ne peut plus choisir d'infliger 1 point de stress mécanique à son vaisseau pour obtenir une manœuvre supplémentaire tant que ce dégât critique n'est pas réparé.
82-90	Difficile (◆◆◆)	Boucliers désactivés : la défense de la zone touchée tombe à 0 et celle des autres est réduite de 1 jusqu'à ce que le vaisseau soit réparé. Les points de défense de la zone sont complètement perdus, mais il est possible de protéger celle-ci en dérivant des points de défense affectés à d'autres parties de l'appareil, comme d'habitude. Si le vaisseau ou le véhicule ne dispose pas de défenses, il subit 4 points de stress mécanique à la place.
91-99	Difficile (◆◆◆)	Moteur endommagé : la vitesse maximale du vaisseau ou du véhicule est réduite de 1 jusqu'à ce que celui-ci soit réparé.
100-108	Difficile (◆◆◆)	Surcharge des boucliers : les boucliers de l'appareil défont complètement. La défense de toutes les zones tombe à 0. Ce dégât critique ne peut pas être réparé avant la fin de la rencontre et l'appareil encaisse 2 points de stress mécanique. Si le vaisseau ou le véhicule ne dispose pas de défenses, son blindage est réduit de 1 à la place.
109-117	Difficile (◆◆◆)	Arrêt du moteur : la vitesse maximale du vaisseau ou du véhicule est réduite à 0 jusqu'à ce que celui-ci soit réparé ; l'appareil poursuit sa trajectoire en raison de l'inertie. De plus, le vaisseau ne peut plus effectuer la moindre manœuvre.
118-126	Difficile (◆◆◆)	Défaillance d'un système majeur : un composant choisi par l'attaquant subit des dommages importants. Il ne fonctionne plus jusqu'à ce que le vaisseau soit réparé. Vous pouvez consulter la Table 7-10 ou la Table 7-11 pour obtenir une liste de composants, en fonction du gabarit de l'appareil.
127-133	Intimidante (◆◆◆◆)	Brèche majeure dans la coque : une plaie béante s'ouvre dans la coque, entraînant une dépressurisation. Dans le cas des engins de gabarit 4 ou moins, c'est tout l'intérieur du vaisseau qui est dépressurisé. Les navires de gabarit supérieur sont en revanche pourvus de compartiments complètement étanches et de nombreuses mesures de protection contre ces accidents qui leur permettent de se dépressuriser par section plutôt que dans leur ensemble. Le MJ doit déterminer quelles zones sont affectées, et celles-ci se vident de leur air sur un nombre de rounds égal à la caractéristique de gabarit du vaisseau. Les véhicules et les vaisseaux opérant dans l'atmosphère souffrent moins de ce résultat, mais la taille de la brèche entraîne néanmoins de grosses difficultés pour l'appareil, qui subit à la place les effets du dégât critique « déstabilisé ».
134-138	Intimidante (◆◆◆◆)	Déstabilisé : l'intégrité structurelle du vaisseau ou du véhicule est sérieusement menacée. Le Seuil de dégâts de coque de l'appareil est réduit de 2 jusqu'à ce que celui-ci soit réparé.
139-144	Intimidante (◆◆◆◆)	Au feu ! : un incendie ravage le vaisseau. L'appareil encaisse immédiatement 2 points de stress mécanique et quiconque se fait brûler subit des dégâts de feu, comme l'explique la page 214. Il est possible d'éteindre l'incendie en agissant rapidement et en utilisant les compétences appropriées, comme des tests de Vigilance et/ou de Calme (choix du MJ). Il faut ensuite 1 round par tranche de 2 points de gabarit du vaisseau pour éteindre le feu.
145-153	Intimidante (◆◆◆◆)	Dislocation : le véhicule ou le vaisseau a subi tant de dégâts qu'il commence à se disloquer et à partir en morceaux alors que l'équipage est encore à son bord. Il sera complètement détruit à la fin du prochain round, laissant une traînée de débris. Quiconque se trouve à bord de l'appareil dispose d'un round pour atteindre une capsule de survie, pour s'éjecter ou pour fuir par le sas le plus proche.
154+	—	Désintégré : le vaisseau ou le véhicule disparaît dans une explosion aussi puissante que spectaculaire. Il est complètement détruit et tous ses membres d'équipage sont tués sur le coup.

Quand vous effectuez un jet de dégât critique, ajoutez +10 pour chaque dégât critique affectant déjà le vaisseau ou le véhicule.

COMPARAISON DES GABARITS (PAGE 235)

Différence de gabarit	Difficulté
L'attaquant et la cible sont de même gabarit ou leurs gabarits ne diffèrent que de 1	Moyenne (◆◆)
Le gabarit de l'attaquant est inférieur de 2 ou plus à celui de la cible	Facile (◆)
Le gabarit de l'attaquant est supérieur de 2 à celui de la cible	Difficile (◆◆◆)
Le gabarit de l'attaquant est supérieur de 3 à celui de la cible	Intimidante (◆◆◆◆)
Le gabarit de l'attaquant est supérieur de 4 ou plus à celui de la cible	Exceptionnelle (◆◆◆◆◆)

DIFFICULTÉ DE CONTRÔLE DES DÉGÂTS (PAGE 234)

Stress mécanique actuel	Dégâts de coque actuels	Difficulté
Inférieur à la moitié du Seuil de stress mécanique	Inférieurs à la moitié du Seuil de dégâts de coque	Facile (◆)
Supérieur ou égal à la moitié du Seuil de stress mécanique	Supérieurs ou égaux à la moitié du Seuil de dégâts de coque	Moyenne (◆◆)
Supérieur au Seuil de stress mécanique	Supérieurs au Seuil de dégâts de coque	Difficile (◆◆◆)

DIFFICULTÉ DES TESTS DE MÉDECINE (PAGE 112)

État de Santé	Test de Médecine
Nombre de blessures inférieur ou égal à la moitié du seuil de blessure	Facile (◆)
Nombre de blessures supérieur à la moitié du seuil de blessure	Moyen (◆◆)
Nombre de blessures supérieur au seuil de blessure	Difficile (◆◆◆)
Récupérer d'une blessure critique	Niveau de gravité de la blessure critique en question