

Armes à feu

Les armes à feu se trouvent principalement sur les mondes à fort retard technologique. Même si leur conception reste simple, il ne faut pas les sous estimer car elles peuvent facilement tuer un homme. Certains mondes à haute technologie ne pensent pas forcément à installer des appareils capable de détecter ce genre d'armes dans leurs spatio-ports...

Colt Magnum

Modèle : *Magnum M3 des Industries Colt*

Type : *Revolver de gros calibre*

Echelle : *Personnage*

Compétence : *Arme à feu : Pistolet*

Munitions : *6*

Prix : *500 crédits*

Disponibilité : *3*

Cadence de tir : *1*

Portées : *2-10/15/30m*

Dommages : *5D ; -1D si la cible porte une armure*

Note : *Un revolver de gros calibre utilisé sur les planète en retard technologique.*

Fusil M4 Colt

Modèle : *Fusil mitrailleur M4 des Usines Colt*

Type : *Fusil mitrailleur*

Echelle : *Personnage*

Compétence : *Arme à feu : Fusil M4*

Munitions : *30*

Prix : *500 crédits*

Disponibilité : *1*

Cadence de tir : *1*

Portées : *3-10/20/50m*

Dommages : *5D*

Tir automatique : *-1D aux jets de tir, +1D aux dommages*

Note : *Un fusil mitrailleur type qu'on trouve sur les mondes à retard technologique.*

Fusil SPAP 12

Modèle : *Fusil à pompe des Usines Colt*

Type : *Fusil à pompe*

Echelle : *Personnage*

Compétence : *Arme à feu : Fusil à pompe*

Munitions : 7

Prix : *400 crédits*

Disponibilité : 1

Cadence de tir : 1

Portées : *1-3/10/20m*

Dommages : *6D*

Note : *Un fusil à pompe type qu'on trouve sur les mondes à retard technologique.*

Fusil Tusken

Modèle : *Fusil Tusken du Peuple des Hommes des Sables*

Type : *Fusil à balles*

Echelle : *Personnage*

Compétence : *Arme à feu : Fusil Tusken*

Munitions : 18

Prix : *1000 crédits*

Disponibilité : 3

Cadence de tir : 1

Portées : *5-20/50/100*

Dommages : *4D+2, -1D si la cible porte une armure*

Note : *L'arme traditionnelle des Pillards Tusken, ou Hommes des Sables, de la planète Tatooine.*

Pistolet 92 FS

Modèle : *Pistolet 92FS de Beretta*

Type : *Pistolet à balles*

Echelle : *Personnage*

Compétence : *Arme à feu : Pistolet*

Munitions : 15

Prix : *300 crédits*

Disponibilité : 3

Cadence de tir : 1

Portées : *2-10/15/30 m*

Dommages : *4D, -1D si la cible porte une armure*

Note : *Un pistolet de calibre 9mm qu'on trouve sur les mondes à retard technologique.*

Armes de corps à corps

Les armes de corps à corps sont encore grandement utilisées dans la Galaxie et pas seulement sur les mondes primitifs. Les troupes d'assaut de la marine républicaine se servent souvent de ce type d'arme.

Bâton de combat Echani

Modèle : *Bâton de combat Echani*

Type : *Arme antique*

Echelle : *Personnage*

Compétence : *Combat Echani : Bâton de combat Echani*

Prix : *Indisponible à la vente*

Disponibilité : *4, X*

Difficulté : *Moyennement difficile*

Dommages : *+5D en Vigueur*

Note : *Les Echani formaient un ordre secret de combattants datant d'avant les Guerres Sith. Leurs armes venaient d'une technologie dépassant toutes les autres. Aujourd'hui ces armes sont très, très rare et leurs prix peuvent atteindre des sommes folles. La puissance de l'arme vient de deux mini générateurs gravitationnelles se trouvant à chaque extrémité de l'arme. Sur simple pression ils peuvent augmenter le poids de l'arme ou on contraire la rendre plus légère que le vent. Le bâton de combat Echani est aussi facilement dissimulable car il peut être « replié » en un tube de 20 centimètres. Une simple secousse de la main déploie l'arme. Comme toutes armes Echani, le bâton peut contrer les sabre-laser voir même les tirs d'énergie.*

Bâton électrostatique

Modèle : *Bâton électrostatique des Ateliers Bakoid*

Type : *Bâton de combat*

Echelle : *Personnage*

Compétence : *Armes blanche : Vibropique*

Prix : *Indisponible à la vente (entre 20 000 et 50 000 crédits sur le marché des collectionneurs)*

Disponibilité : *4, X*

Difficulté : *Moyenne Difficile*

Dommages : *Vigueur +4D*

Note : *Cette arme fut créée par les Séparatistes durant les Guerres Cloniques afin que leurs troupes mécanisées puissent se battre contre les jedis au corps à corps mais son coût élevé a empêché d'en équiper tous les droids. Les deux extrémités du bâton sont parcouru par un champ électrostatique qui permet de bloquer un sabre-laser. Après la chute de l'Ordre Jedi ses armes disparurent faute de sabre-laser à parer...*

Lame Echani

Modèle : *Epée mono filament Echani*

Type : *Epée rare*

Echelle : *Personnage*

Compétence : *Combat Echani : Lame Echani*

Prix : *Indisponible à la vente*

Disponibilité : *4, X*

Difficulté : *Moyenne*

Dommages : *Vigueur +4D*

Note : *Les Echanis formaient un ordre secret de combattants datant d'avant les Guerres Sith. Leurs armes venaient d'une technologie dépassant toutes les autres. Aujourd'hui ces armes sont très, très rare et leurs prix peuvent atteindre des sommes folles. Les lames Echani peuvent facilement contrer une attaque de sabre-laser sans abîmer l'arme.*

Lame Zabrack

Modèle : *Lame traditionnelle Zabrack*

Type : *Bâton de combat*

Echelle : *Personnage*

Compétence : *Arme blanche : Bâton de combat*

Prix : *1 500 crédits*

Disponibilité : *3*

Difficulté : *Moyenne*

Dommages : *Vigueur +3D*

Note : *Les Lames Zabrack sont des bâton ferrés avec une lame à chaque extrémité. Les Zabacks ont même développé un art martial basé sur l'utilisation de cette arme.*

Pique de force

Modèle : *Pique de force Rancor X3 de Merr-Sonn*

Type : *Pique de force*

Echelle : *Personnage*

Compétence : *Arme blanche : Pique de force*

Prix : *1000 crédits*

Disponibilité : *2, F, R ou X*

Difficulté : *Moyenne*

Dommages : *Vigueur +3D*

Note : *Les piques de force sont de longues armes d'hast qui libèrent une décharge énergétique lors de l'impact. Les Gardes Impériaux servaient de cette arme pour protéger les hauts dignitaires impériaux.*

Ryakk

Modèle : *Lame traditionnelle wookie*

Type : *Epée large*

Echelle : *Personnage*

Compétence : *Arme blanche : Ryakk*

Prix : *3 000 crédits (à cause de sa rareté)*

Disponibilité : *3*

Difficulté : *Moyenne*

Dommages : *Vigueur +2D+1*

Note : *Une lourde lame archaïque et traditionnelle courante dans le peuple wookie. Il faut une grande force pour manier cette arme en combat.*

Sabre laser

Modèle : *Sabre-laser standard*

Type : *Sabre-laser à une main*

Echelle : *Personnage*

Compétence : *Sabre-laser*

Prix : *Indisponible à la vente*

Disponibilité : *4, X*

Difficulté : *Moyennement difficile*

Dommages : *5D*

Note : *L'arme de prédilection des Jedis. Chaque sabre-laser est fabriqué par son propriétaire et il est donc unique.*

Stun Baton

Modèle : *Stun Baton de Merr-Sonn*

Type : *Stun Baton*

Echelle : *Personnage*

Compétence : *Arme blanche : Stun Baton*

Prix : *300 crédits*

Disponibilité : *R*

Difficulté : *Facile*

Dommages : *Vigueur +2D+2 (Stun)*

Note : *Une arme non létale efficace. Elle peut être utilisée comme un simple gourdin causant Vigueur +1D de dommage physique.*

Tige électrochoc

Modèle : *Assommeur de Blas Tech*

Type : *Electro-matraque*

Echelle : *Personnage*

Compétence : *Arme blanche : Tige électrochoc*

Munitions : *100*

Prix : *500 crédits*

Disponibilité : *2*

Dommages : *4D (stun)*

Note : *Cette arme se présente sous la forme d'une badine de 10cm qui atteint une longueur de 25cm quand l'arme se déploie*

Vibro-couteau

Modèle : *Vibro-couteau Lame d'Acier de Merr-Sonn*

Type : *Vibro-lame*

Echelle : *Personnage*

Compétence : *Arme blanche : Vibro-couteau*

Prix : *500 crédits*

Disponibilité : *2, F, R ou X*

Difficulté : *Facile*

Dommages : *Vigueur +1D*

Note : *Un vibro-couteau classique de la taille d'un poignard.*

Vibro-hache

Modèle : *Vibro-hache Perforeur d'Acier de Merr-Sonn*

Type : *Vibro-hache*

Echelle : *Personnage*

Compétence : *Arme blanche : Vibro-hache*

Prix : *800 crédits*

Disponibilité : *2, F, R ou X*

Difficulté : *Moyenne*

Dommages : *Vigueur +3D*

Note : *Une vibro-hache souvent utilisée par les races extraterrestres les plus fortes. Les Gamoriens raffolent de cette arme.*

Vibro-lame

Modèle : *Vibro-lame Dent d'Acier de Merr-Sonn*

Type : *Vibro-lame*

Echelle : *Personnage*

Compétence : *Arme blanche : Vibro-lame*

Prix : *600 crédits*

Disponibilité : *2, F, R ou X*

Difficulté : *Moyenne*

Domages : *Vigueur +2D*

Note : *Une vibro-lame classique de la taille d'une épée.*

Pistolet blaster

Les pistolets blasters sont les armes les plus courantes dans la Galaxie. Son port est interdit, ou réglementé, dans les grandes planètes du Noyau mais cela est rarement le cas dans les planètes de la Bordure Extérieure. Il existe trois type de pistolets blaster :

- les pistolets blaster standard qui équipent un grand nombre de personne
- les mini-blaster qui sont des armes pouvant tenir dans une paume humaine et qui sont donc très réglementés
- les pistolets blaster lourd qui sont souvent illégaux et qu'on trouve seulement dans l'armée et le milieu underground

Pistolets blaster standard

Les pistolet blaster standard sont très courant dans la Galaxie. De nombreux civils possèdent une telle arme. L'Empire avait essayer de réduire leur nombre mais en vain.

Pistolet blaster 44

Modèle : *Pistolet blaster modèle 44 de Merr-Sonn*

Type : *Pistolet blaster*

Echelle : *Personnage*

Compétence : *Blaster : Pistolet blaster*

Munitions : *100*

Prix : *500 crédits*

Disponibilité : *2*

Cadence de tir : *1*

Portées : *3-10/30/120 m*

Dommages : *4D*

Note : *Un autre standard du pistolet blaster. Il équipe de nombreuses armées à travers la Galaxie.*

Pistolet blaster auto DL 54

Modèle : *Pistolet blaster auto DL 54*

Type : *Pistolet blaster mitrailleur*

Echelle : *Personnage*

Compétence : *Blaster : Pistolet blaster*

Munitions : *50*

Prix : *1000 crédits*

Disponibilité : *3, R ou X*

Cadence de tir : *1*

Portées : *3-10/30/120 m*

Dommages : *4D*

Note : *L'originalité du DL 54 est de pouvoir tirer en rafale. Son coût élevé la pas vraiment rendu populaire. L'arme permet de tirer deux fois sans pénalités d'actions multiples. Vous pouvez faire d'autres actions multiples de façon classique.*

Pistolet blaster DD6

Modèle : *Pistolet blaster DD6 de Merr-Sonn*

Type : *Pistolet blaster*

Echelle : *Personnage*

Compétence : *Blaster : Pistolet blaster*

Munitions : *100*

Prix : *600 crédits*

Disponibilité : *2*

Cadence de tir : *1*

Portées : *3-10/30/120 m*

Dommages : *4D+1*

Note : *Le pistolet blaster DD6 est légèrement plus puissant que les modèles standards.*

Pistolet blaster de Scout

Modèle : *Pistolet blaster modèle Scout de Blas Tech*

Type : *Pistolet blaster*

Echelle : *Personnage*

Compétence : *Blaster : Pistolet blaster*

Munitions : *100*

Prix : *500 crédits*

Disponibilité : *4, R*

Cadence de tir : *1*

Portées : *3-10/30/120 m*

Dommages : *4D+1*

Note : *L'arme de service des Eclaireurs de choc de l'Empire. L'arme est plus compacte et plus puissante qu'un simple pistolet blaster.*

Pistolet blaster DL18

Modèle : *Pistolet blaster DL18 de Blas Tech*

Type : *Pistolet blaster*

Echelle : *Personnage*

Compétence : *Blaster : Pistolet blaster*

Munitions : *100*

Prix : *500 crédits*

Disponibilité : *2*

Cadence de tir : *1*

Portées : *3-10/30/120 m*

Dommages : *4D*

Note : *Le pistolet blaster DL18 a été vendu en plusieurs millions d'exemplaires dans toute la Galaxie. Beaucoup de personnes, même des civils, possèdent cette arme.*

Pistolet blaster DL27

Modèle : *Pistolet blaster de sport DL27 de Blas Tech*

Type : *Pistolet blaster de sport*

Echelle : *Personnage*

Compétence : *Blaster : Pistolet blaster de sport*

Munitions : 75

Prix : 500 crédits

Disponibilité : 2

Cadence de tir : 1

Portées : 3-15/50/75m

Dommages : 3D+2

Note : *Un pistolet blaster conçu pour les civils même si nombre de ces derniers préfèrent un véritable pistolet blaster, comme le DL18.*

Pistolet blaster DL 30

Modèle : *Pistolet blaster Compact DL 30 de BlasTech*

Type : *Pistolet blaster compacte*

Echelle : *Personnage*

Compétence : *Blaster : Pistolet blaster*

Munitions : 75

Prix : 500 crédits

Disponibilité : 2, F, R ou X

Cadence de tir : 1

Portées : 3-10/25/60 m

Dommages : 4D

Note : *Ce pistolet blaster est moins populaire qu le DL 18 mais son originalité vient de sa petite taille, il reste toutefois plus grand qu'un mini-blaster. L'arme est appréciée par les gens voulant être discret comme les membres de la CorSec ou de la Sécurité Intérieure Impériale.*

Pistolet blaster M44

Modèle : *Pistolet blaster modèle M44 de Merr-Sonn*

Type : *Pistolet blaster*

Echelle : *Personnage*

Compétence : *Blaster : Pistolet blaster*

Munitions : 110

Prix : 480 crédits

Disponibilité : 1, F, R ou X

Cadence de tir : 1

Portées : 3-10/30/110

Dommages : 4D

Note : *Plus petit et moins populaire que le DL 18, il reste apprécié par les pilotes et les conducteurs qui ne peuvent s'encombrer d'armes trop grande.*

Pistolet blaster Republic

Modèle : *Pistolet blaster Republic de CAAK*

Type : *Pistolet blaster*

Echelle : *Personnage*

Compétence : *Blaster : Pistolet blaster*

Munitions : 75

Prix : 1000 à 2500 crédits (à cause du fait qu'il n'est plus fabriqué)

Disponibilité : 4

Cadence de tir : 1

Portées : 3-10/60/120

Dommages : 4D+1

Note : *Le pistolet blaster de l'armée de l'Ancienne République. Aujourd'hui on ne le trouve plus que chez les collectionneurs.*

Pistolet blaster Republic Mk2

Modèle : *Pistolet blaster Republic Mk2*

Type : *Pistolet blaster*

Echelle : *Personnage*

Compétence : *Blaster : Pistolet blaster*

Munitions : 100

Prix : 1000 crédits

Disponibilité : 2, T

Cadence de tir : 1

Portées : 3-15/60/120

Dommages : 4D+2

Note : *Le nouveau modèle du pistolet blaster de l'armée de la Nouvelle République.*

Pistolet blaster Scatter

Modèle : *Pistolet blaster Scatter de Merr-Sonn*

Type : *Pistolet blaster*

Echelle : *Personnage*

Compétence : *Blaster : Pistolet blaster*

Munitions : 35

Prix : 2000 crédits

Disponibilité : 4, R

Cadence de tir : 1

Portées : 3-10/60/120

Dommages : 5D

Note : *Ce blaster possède trois canons qui tirent à quelques centièmes de seconde d'écart provoquant de lourds dommages. Malgré le fait que l'arme ne soit pas un pistolet blaster lourd il est classé dans la même catégorie.*

Pistolet DH 17

Modèle : *Pistolet blaster DH 17 de BlasTech*

Type : *Pistolet blaster*

Echelle : *Personnage*

Compétence : *Blaster : Pistolet blaster*

Munitions : *100*

Prix : *525 crédits*

Disponibilité : *2, X*

Cadence de tir : *1*

Portées : *3-10/30/120 m*

Dommages : *4D*

Note : *Le pistolet DH 17, a ne pas confondre avec la Carabine DH 17, est l'arme des officiers de la Marine Impériale et sa possession est donc interdite aux civils.*

Pistolet DL 22

Modèle : *Pistolet blaster DL 22 de BlasTech*

Type : *Pistolet paralysant*

Echelle : *Personnage*

Compétence : *Blaster : Pistolet blaster*

Munitions : *100*

Prix : *250 crédits*

Disponibilité : *4, X*

Cadence de tir : *1*

Portées : *3-10/30/120 m*

Dommages : *4D (paralysant)*

Note : *Ce pistolet a la particularité de causer que des dommages paralysants.*

Mini-blaster

Les mini-blaster sont des armes vraiment très petite qui sont illégales sur la plupart des mondes. Les militaires ne s'en servent que rarement et sont plutôt réservés aux agents de renseignement. Les criminels aiment bien cette arme surtout les assassins professionnels.

Mini-blaster Q-2

Modèle : *Mini-blaster Q-2 de SoroSuub*

Type : *Pistolet blaster*

Echelle : *Personnage*

Compétence : *Blaster : Mini-blaster*

Munitions : *6*

Prix : *500 crédits*

Disponibilité : *2, R*

Cadence de tir : *1*

Portées : *1-3/10/20 m*

Dommages : *3D+2*

Note : *Un mini-blaster presque aussi puissant qu'un pistolet blaster classique.*

Mini-blaster DL76

Modèle : *Mini-blaster DL76 de BlasTech*

Type : *Pistolet blaster*

Echelle : *Personnage*

Compétence : *Blaster : Mini-blaster*

Munitions : *6*

Prix : *500 crédits*

Disponibilité : *2, R*

Cadence de tir : *1*

Portées : *1-3/10/20 m*

Dommages : *3D+1*

Note : *Un mini-blaster assez classique.*

Pistolet blaster lourd

Les pistolets blaster lourd sont capable de tirer sur une courte distance une décharge d'énergie aussi puissante qu'un fusil blaster. Ses armes sont souvent utilisées dans l'armée par les unités d'assaut. Ils sont aussi très appréciés par les chasseurs de primes et les contrebandiers.

Attrael 49HA

Modèle : *Pistolet Blaster Attrael 49HA de Attrael Munitions*

Type : *Pistolet blaster*

Echelle : *Personnage*

Compétence : *Blaster : Pistolet blaster lourd*

Munitions : *20*

Prix : *15 000 crédits*

Disponibilité :

Cadence de tir : *2*

Portées : *2-5/20/40 m*

Dommages : *6D+1*

Note : *Ces armes datent de l'Ancienne République. La qualité des forgerons d'Attrael n'ont jamais été égalée à ce jour. Ces armes sont très recherchées et peuvent se vendre très chère. Quand l'arme tire on entend la détonation jusqu'à plus d'un kilomètre.*

Pistolet blaster lourd 434

Modèle : *Pistolet blaster lourd modèle 434 Marteau Mortel de Merr-Sonn*

Type : *Pistolet blaster lourd*

Echelle : *Personnage*

Compétence : *Blaster : Pistolet blaster lourd*

Munitions : *50*

Prix : *750 crédits*

Disponibilité : *2, T*

Cadence de tir : *1*

Portées : *3-7/25/50*

Dommages : *5D+1*

Note : *Un pistolet blaster lourd de Merr-Sonn plus puissant que les modèles standards. Beaucoup de mercenaires utilisent cette arme.*

Pistolet blaster lourd DE-10

Modèle : *Pistolet blaster lourd DE-10 de Blas Tech*

Type : *Pistolet blaster lourd*

Echelle : *Personnage*

Compétence : *Blaster : Pistolet blaster*

Munitions : *50*

Prix : *1000 crédits*

Disponibilité : *4, R*

Cadence de tir : *1*

Portées : *3-7/25/50*

Dommages : *5D+2*

Note : *le DE-10 est l'un des pistolets blaster lourd les plus puissants. Cette arme est très prisée par les chasseurs de primes et autres pistoleros de l'espace.*

Pistolet blaster lourd DL44

Modèle : *Pistolet blaster lourd DL44 de Blas Tech*

Type : *Pistolet blaster lourd*

Echelle : *Personnage*

Compétence : *Blaster : Pistolet blaster lourd*

Munitions : *50*

Prix : *750 crédits*

Disponibilité : *2, T*

Cadence de tir : *1*

Portées : *3-7/25/50*

Dommages : *5D*

Note : *Un pistolet blaster lourd de Blas Tech qui compte parmi les modèles les plus vendus. Han Solo a fait de ce blaster son arme de prédilection.*

Pistolet blaster lourd DL44 XT

Modèle : *Pistolet blaster lourd DL44 XT de Blas Tech*

Type : *Pistolet blaster lourd*

Echelle : *Personnage*

Compétence : *Blaster : Pistolet blaster lourd*

Munitions : *50*

Prix : *1000 crédits*

Disponibilité : *2, T*

Cadence de tir : *1*

Portées : *3-7/25/50*

Dommages : *5D+1*

Note : *Une version légèrement plus puissante du DL44 standard.*

Pistolet blaster lourd DY-225

Modèle : *Pistolet blaster lourd DY-225 de Blas Tech*

Type : *Pistolet blaster lourd*

Echelle : *Personnage*

Compétence : *Blaster : Pistolet blaster lourd*

Munitions : *50*

Prix : *750 crédits*

Disponibilité : *2, T*

Cadence de tir : *1*

Portées : *3-7/25/50*

Dommages : *5D*

Note : *Un pistolet blaster lourd de Blas Tech qui a eu moins de succès que le DL 44.*

Pistolet blaster lourd Flash 4

Modèle : *Pistolet blaster lourd modèle Flash 4 de Merr-Sonn*

Type : *Pistolet blaster lourd*

Echelle : *Personnage*

Compétence : *Blaster : Pistolet blaster lourd*

Munitions : *30*

Prix : *695 crédits*

Disponibilité : *1, F, R ou X*

Cadence de tir : *1*

Portées : *3-7/25/40 m*

Dommages : *4D+2*

Note : *Un pistolet blaster lourd qui manque légèrement de puissance comparé à d'autres modèles mais son prix est attractif.*

Pistolet blaster lourd Kylan-3

Modèle : *Pistolet blaster lourd Kylan-3 de SoroSuub*

Type : *Pistolet blaster lourd*

Echelle : *Personnage*

Compétence : *Blaster : Pistolet blaster*

Munitions : *50*

Prix : *1000 crédits*

Disponibilité : *4, R*

Cadence de tir : *1*

Portées : *3-7/25/50*

Dommages : *5D+2*

Note : *Le Kylan-3 est un puissant pistolet blaster lourd très prisé par les chasseurs de primes.*

Pistolet divers

Il existe d'autre sorte de pistolet que des pistolets blaster. Leur utilisation reste toutefois assez rare.

Pistolet Dual Shock

Modèle : *Pistolet à balles énergétique modèle Dual Shock Mk 2 de Blas Tech*

Type : *Pistolet à projectiles énergétique*

Echelle : *Personnage*

Compétence : *Blaster : Pistolet blaster lourd*

Munitions : *12*

Prix : *3000 crédits*

Disponibilité : *4, X*

Cadence de tir : *1*

Portées : *2-20/40/60*

Dommages : *6D*

Note : *Le pistolet Dual Shock est construit sur le même principe que les arbalètes wookies. L'arme tire des projectiles solides, ressemblant à des balles d'armes à feu, qui se chargent d'énergie au moment où elles entre dans le canon du pistolet. On recharge l'arme avec un chargeur proche des pistolets automatiques.*

Pistolet lance-grenade

Modèle : *Pistolet lance-grenade de Merr-Sonn*

Type : *Lanceur de grenades*

Echelle : *Personnage*

Compétence : *Blaster : Pistolet lance-grenade*

Munitions : *6*

Prix : *2000 crédits*

Disponibilité : *2, X*

Cadence de tir : *1*

Portées : *2-10/25/50 m*

Dommages : *5D/4D/3D/2D*

Zone d'effet : *0-2/4/6/10*

Note : *Le pistolet tire des projectiles explosifs d'une dizaine de centimètres aux effets proche d'une grenade à fragmentation. Cette arme est appréciée par les unités d'armes lourde devant opérer avec un minimum de matériels.*

Pistolet sonique

Modèle : *SonoMax 75*

Type : *Arme de contrôle de la population*

Echelle : *Personnage*

Compétence : *Blaster : Pistolet sonique*

Munitions : *20*

Prix : *Indisponible à la vente*

Disponibilité : *X*

Cadence de tir : *2*

Portées : *0-3 (cône de 0,5m de rayon)/10 (cône de 1,5m de rayon)/20 (cône de 3m de rayon)*

Domages : *6D/5D/4D ou 5D/4D/3D (Stun)*

Note : *Une arme utilisant le son pour incapacité son adversaire. L'arme peut juste assommer la cible ou la tuer en lui faisant littéralement éclater ses organes internes.*

Pistolet sonique géonosien

Modèle : *Pistolet sonique géonosien*

Type : *Blaster sonique*

Echelle : *Personnage*

Compétence : *Blaster : Pistolet sonique*

Munitions : *100*

Prix : *Indisponible à la vente*

Disponibilité : *X*

Cadence de tir : *2*

Portées : *0-10 (cône de 0,5m de rayon)/20 (cône de 1,5m de rayon)/40 (cône de 3m de rayon)*

Domages : *8D/7D/5D ou 7D/6D/4D (Stun)*

Note : *Une arme utilisant le son pour incapacité son adversaire. L'arme peut juste assommer la cible ou la tuer en lui faisant littéralement éclater ses organes internes. Cette arme a été fabriquée par des Géonosiens, une race qui a presque disparue durant les guerres cloniques.*

Carabine blaster

Les carabines blaster ont été conçues pour les civils pour la chasse ou la défense personnelle. Elles sont moins puissantes que les fusils blaster. A noter toutefois, que sur la plupart des mondes civilisés imposent aux carabines les même restrictions que pour les fusils blaster.

Carabine 36T

Modèle : *Carabine blaster Tir-Rapides T36 de SoroSuub*

Type : *Carabine blaster*

Echelle : *Personnage*

Compétence : *Blaster : Carabine blaster*

Munitions : *100*

Prix : *1000 crédits*

Disponibilité : *2, R*

Cadence de tir : *1*

Portées : *3-25/50/200, +5 à la difficulté en longue portée*

Dommages : *5D*

Note : *Une carabine laser qui a été développé durant l'Empire pour contourner les interdictions de possession de fusil blaster. Sa puissance reste équivalente à un fusil blaster et donc subit les même restrictions que ce dernier. Toutefois les autorités, surtout sur les mondes de la Bordure Extérieure, restent coulant sur la possession de cette arme.*

Carabine DH17

Modèle : *Carabine DH17 de Blas Tech*

Type : *Carabine blaster*

Echelle : *Personnage*

Compétence : *Blaster : Carabine blaster*

Munitions : *100*

Prix : *900 crédits*

Disponibilité : *2, R*

Cadence de tir : *1*

Portées : *3-25/50/200, +5 à la difficulté en longue portée*

Dommages : *4D+2*

Note : *Une carabine laser qui a été développé durant l'Empire pour contourner les interdictions de possession de fusil blaster mais qui a bien vite été aussi interdite. Aujourd'hui on en trouve dans les mondes reculés comme les planètes de la Bordure Extérieure.*

Carabine DH20

Modèle : *Carabine DH20 de Blas Tech*

Type : *Carabine blaster*

Echelle : *Personnage*

Compétence : *Blaster : Carabine blaster*

Munitions : *100*

Prix : *900 crédits*

Disponibilité : *2, R*

Cadence de tir : *1*

Portées : *3-25/50/250, +5 à la difficulté en longue portée*

Domages : *4D+2*

Note : *Une carabine laser qui a été développé durant l'Empire pour contourner les interdictions de possession de fusil blaster mais qui a bien vite été aussi interdite. Aujourd'hui on en trouve dans les mondes reculés comme les planètes de la Bordure Extérieure.*

Fusil blaster

Les fusils blaster sont des armes réservées, en général, aux militaires et aux différentes forces de sécurité. Leur possession est très réglementée.

DRX-6

Modèle : *DRX-6 de Blas Tech*

Type : *Fusil blaster de sniper*

Echelle : *Personnage*

Compétence : *Blaster : Fusil blaster de sniper*

Munitions : *50*

Prix : *7500 crédits*

Disponibilité : *3, X*

Cadence de tir : *1*

Portées : *10-100/300/500m*

Dommages : *8D+1*

Note : *Le fusil bénéficie d'une lunette de tir extrêmement efficace. Elle procure +4D à la compétence Blaster de son utilisateur. Pour bénéficier de ce bonus il faut avoir une bonne position de tir (accroupis, allongé, l'arme de posée sur un rebord,...). Il est impossible d'utiliser la lunette en se déplaçant.*

Fusil blaster A280

Modèle : *Fusil blaster A280 de BlasTech*

Type : *Fusil blaster*

Echelle : *Personnage*

Compétence : *Blaster : Fusil blaster*

Munitions : *100*

Prix : *1400 crédits*

Disponibilité : *2, X*

Cadence de tir : *1*

Portées : *4-40/120/300 m*

Dommages : *5D+2*

Note : *Ce fusil blaster est très puissant mais il est aussi lourd et encombrant. Les tireurs d'élites de l'Alliance Rebelle en possédaient souvent.*

Fusil anti-émeute

Modèle : *Fusil anti-émeute de BlasTech*

Type : *Fusil paralysant*

Echelle : *Personnage*

Compétence : *Blaster : Fusil blaster*

Munitions : *50*

Prix : *2000 crédits*

Disponibilité : *2, T*

Cadence de tir : *1*

Portées : *3-25/50/100 m*

Dommages : *8D*

Note : *Un fusil conçue pour incapaciter les gens au lieu de les blesser. On trouve cette arme dans la police des mondes surpeuplés.*

Fusil blaster AT-1

Modèle : *Fusil blaster AT-1 de BlasTech*

Type : *Fusil blaster lourd*

Echelle : *Personnage*

Compétence : *Blaster : Fusil blaster*

Munitions : *100*

Prix : *3780 crédits*

Disponibilité : *3, X*

Cadence de tir : *1*

Portées : *3-75/200/350 m*

Dommages : *6D*

Note : *Un fusil blaster lourd produit par BlasTech de très bonne qualité mais au prix très élevé.*

Fusil blaster Mandalorien

Modèle : *Fusil blaster Croc de Mandalore*

Type : *Fusil blaster lourd*

Echelle : *Personnage*

Compétence : *Blaster : Fusil blaster*

Munitions : *100*

Prix : *Indisponible à la vente*

Disponibilité : *X*

Cadence de tir : *1*

Portées : *10-50/100/150m*

Dommages : *6D*

Spécial : *La précision du fusil est excellente, ce qui donne un bonus de +1D en Blaster.*

Note : *Le fusil blaster de campagne des guerriers Mandaloriens. Plus fabriqué aujourd'hui mais on en trouve toutefois encore chez certains collectionneur.*

Fusil DC15

Modèle : *Fusil blaster DC15 de CAAK*

Type : *Fusil blaster lourd*

Echelle : *Personnage*

Compétence : *Blaster : Fusil blaster*

Munitions : *100*

Prix : *5 000 crédits (à cause de son ancienneté)*

Disponibilité : *4, X*

Cadence de tir : *1*

Portées : *3-50/100/150 m*

Dommages : *6D*

Note : *Ce fusil blaster lourd équipait les soldats clones de l'Ancienne République. L'arme est plus proche du blaf léger que du fusil blaster. Les modèles qu'on peut trouver dans la Galaxie servent d'ailleurs souvent comme blaf léger à cause de son encombrement.*

Fusil DL20

Modèle : *Fusil blaster DL20 de Blas Tech*

Type : *Fusil blaster*

Echelle : *Personnage*

Compétence : *Blaster : Fusil blaster*

Munitions : *100*

Prix : *1000 crédits*

Disponibilité : *2, R*

Cadence de tir : *1*

Portées : *3-50/100/250*

Dommages : *5D*

Note : *Un fusil blaster qui a équipé pendant de nombreuses années les soldats de l'Alliance Rebelle.*

Fusil E-11

Modèle : *Fusil blaster E-11 de SoroSuub*

Type : *Fusil blaster*

Echelle : *Personnage*

Compétence : *Blaster : Fusil blaster*

Munitions : *100*

Prix : *1000 crédits*

Disponibilité : *2, R*

Cadence de tir : *1*

Portées : *3-30/100/300*

Dommages : *5D*

Note : *Le fusil classique des Soldats de Choc de l'Empire.*

Fusil E-11 Mk2

Modèle : *Fusil Blaster E-11 Mk 2 de SoroSuub*

Type : *Fusil blaster*

Echelle : *Personnage*

Compétence : *Blaster : Fusil blaster*

Munitions : *100*

Prix : *1500 crédits*

Disponibilité : *2, R*

Cadence de tir : *1*

Portées : *3-30/100/300*

Dommages : *5D+2*

Note : *Une version plus puissante et plus coûteux du fusil blaster classique des Soldats de Choc.*

Fusil E-11 SandTrooper

Modèle : *Fusil blaster E-11 version SandTroopers de SoroSuub*

Type : *Fusil blaster lourd*

Echelle : *Personnage*

Compétence : *Blaster : Fusil blaster*

Munitions : *60*

Prix : *1200 crédits*

Disponibilité : *2, R*

Cadence de tir : *1*

Portées : *3-30/100/250*

Dommages : *6D*

Note : *Une version plus lourde du classique fusil E-11. Il a été créé pour équiper les Soldats de Choc Désertique qui doivent souvent opérer sans autre soutien.*

Fusil blaster EE-6

Modèle : *Fusil blaster EE-6 de BlasTech*

Type : *Fusil blaster lourd*

Echelle : *Personnage*

Compétence : *Blaster : Fusil blaster*

Munitions : *50*

Prix : *1450 crédits*

Disponibilité : *3, R ou X*

Cadence de tir : *1*

Portées : *3-25/100/250 m*

Dommages : *6D*

Viseur : *Une lunette de tir est monté sur l'arme procurant un bonus de +1D en Blaster quand on vise.*

Note : *Un fusil blaster lourd assez classique mais qui a connu un succès quand les gens ont appris que Boba Fett, le célèbre chasseur de primes, se servait de ce modèle.*

Fusil EKX-10

Modèle : *Fusil blaster EKX-10 de BlasTech*

Type : *Fusil blaster*

Echelle : *Personnage*

Compétence : *Blaster : Fusil blaster*

Munitions : *100*

Prix : *1000 crédits*

Disponibilité : *2, R*

Cadence de tir : *1*

Portées : *3-30/100/300*

Dommages : *5D*

Note : *Un fusil blaster classique produit en grande quantité et commandé par différent corps armés.*

Fusil Jawa

Modèle : *Fusil ionisant de fabrication Jawa*

Type : *Fusil antidroids*

Echelle : *Personnage*

Compétence : *Blaster : fusil blaster*

Munitions : *30*

Prix : *1000 crédits*

Disponibilité : *3*

Cadence de tir : *1*

Portées : *1-5/20/35*

Dommages : *4D ionisant (paralysant sur des cibles vivantes)*

Note : *Le fusil des Jawa que ces derniers utilisent pour « capturer » des droids.*

Fusil S-11

Modèle : *Fusil blaster S-11 de BlasTech*

Type : *Fusil blaster paralysant*

Echelle : *Personnage*

Compétence : *Blaster : Fusil blaster*

Munitions : *100*

Prix : *800 crédits*

Disponibilité : *2, F ou R*

Cadence de tir : *1*

Portées : *3-30/100/300 m*

Dommages : *4D (paralysant)*

Viseur : *L'arme possède un viseur procurant un bonus de +1D en Blaster pour les tir quand on vise.*

Note : *Cette arme est conçue pour incapacité l'adversaire et non le tuer. Les unités de police en sont souvent équipés pour contenir une foule.*

Long Blaster

Modèle : *Long Blaster de Merr-Sonn*

Type : *Fusil blaster de sniper*

Echelle : *Personnage*

Compétence : *Blaster : Fusil blaster de sniper*

Munitions : *30*

Prix : *5000 crédits*

Disponibilité : *3, X*

Cadence de tir : *1*

Portées : *10-100/300/500m*

Dommages : *8D*

Note : *Le fusil bénéficie d'une lunette de tir extrêmement efficace. Elle procure +4D à la compétence Blaster de son utilisateur. Pour bénéficier de ce bonus il faut avoir une bonne position de tir (accroupis, allongé, l'arme de posée sur un rebord,...). Il est impossible d'utiliser la lunette en se déplaçant.*

Pacificateur II

Modèle : *Pacificateur II de Merr-Sonn*

Type : *Fusil blaster multifonctions*

Echelle : *Personnage*

Compétence : *Blaster : Fusil blaster de sniper, Blaster : Blaster mitrailleur (selon le mode de tir)*

Munitions : *50*

Prix : *10 000 crédits*

Disponibilité : *4, X*

Cadence de tir : *1*

Portées : *10-100/300/500m (mode fusil de précision) ou 3-30/100/300 m (mode blaster mitrailleur)*

Dommages : *8D (mode fusil de précision) ou 7D, 5D quand la cible est à plus de 100m (mode blaster mitrailleur)*

Note : *C'est d'arme resente est sans aucun doute l'une des meilleurs. Malheureusement son coût élevé ne permet pas de la fabriquer en série. L'arme allie, sans aucun problème, un fusil de précision et un blaster mitrailleur. Il y a donc deux modes de tir sur l'arme pouvant être choisie juste en appuyant sur un petit bouton à côté de la gâchette.*

Le fusil bénéficie d'une lunette de tir extrêmement efficace. Elle procure +4D à la compétence Blaster de son utilisateur. Pour bénéficier de ce bonus il faut avoir une bonne position de tir (accroupis, allongé, l'arme de posée sur un rebord,...). Il est impossible d'utiliser la lunette en se déplaçant. Cette lunette est sans réelle utilité en mode blaster mitrailleur.

En mode Blaster mitrailleur, l'arme permet de tirer deux fois sans pénalité d'actions multiples. Vous pouvez tirer d'autres coups normalement (voir les règles sur les actions multiples).

Autre armes à énergie

Fusil à proton P2

Modèle : *Fusil à proton P2 de Merr-Sonn*

Type : *Fusil à décharge protonique*

Echelle : *Personnage*

Compétence : *Blaster : Fusil blaster*

Munitions : *50*

Prix : *5 000 crédits*

Disponibilité : *3, X*

Cadence de tir : *1*

Portées : *3-50/250/500*

Dommages : *7D*

Note : *Ce fusil ne tire pas des lasers mais des décharges de matières protonique. Les dommages qu'il cause sont important pour une arme de cette taille. Un viseur laser est en général installé dessus procurant +1D en Blaster à courte et moyenne portée.*

Fusil Pulsar

Modèle : *Fusil blaster Pulsar de BlasTech*

Type : *Fusil blaster à impulsion*

Echelle : *Personnage*

Compétence : *Blaster : Fusil à impulsion*

Munitions : *200*

Prix : *5000 crédits*

Disponibilité : *4, X*

Cadence de tir : *1*

Portées : *3-25/50/100*

Dommages : *5D (8D)*

Note : *L'arme peut tirer une décharge d'énergie mais cela consomme 10 charges et augmente la difficulté du tir d'un niveau. Le Fusil Pulsar est une arme très puissante qui peut détruire des véhicules même les plus blindés.*

Fusil sonique

Modèle : *SonoMax 100*

Type : *Arme de contrôle de la population*

Echelle : *Personnage*

Compétence : *Blaster : Fusil sonique*

Munitions : *60*

Prix : *Indisponible à la vente*

Disponibilité : *X*

Cadence de tir : *2*

Portées : *0-5 (cône de 0,5m de rayon)/15 (cône de 1,5m de rayon)/30 (cône de 3m de rayon)*

Dommages : *6D/5D/4D ou 5D/4D/3D (Stun)*

Note : *Une arme utilisant le son pour incapacité son adversaire. L'arme peut juste assommer la cible ou la tuer en lui faisant littéralement éclater ses organes internes.*