

REGLE DE COMPLICATION POUR LES BLASTERS

(règles de A.Terral)

Nul n'ignore que, dans l'univers de Star Wars, les blaster représentent une technologie assez sûre car maîtrisée depuis de milliers d'années (3 ou 4 pour être exact). Malheureusement, la fiabilité des armes lasers n'est pas absolue voici la règle que nous proposons pour simuler ce risque.

Chaque fois que le « dès libre » indique 1 sur un jet de dégâts d'une arme énergétique, lancez un dé : (Attention : ce jet peut ce voir affublé de modificateurs dans le cas des armes trafiquées ou mal entretenues)

- Si le résultat est inférieur à six alors rien ne se passe (mais la pénalité du au 1 du « dé libre » s'applique tout de même).
- Si le résultat est égal à six, il se produit une complication.
- Si le résultat est supérieur à six, il se produit une complication et les points au delà de 6 servent de modificateur au jet pour déterminer la gravité de la complication.

Lorsqu'une complication se produit, lancez un dé pour en déterminer la gravité

- Si le résultat est inférieur ou égal à trois, la complication est mineure.
- Si le résultat est 4 ou 5, la complication est modérée.
- Si le résultat est supérieur ou égal à six, la complication est catastrophique.
- Dans tous les cas un résultat de 1 au dé de gravité (sans modificateur) donnera une complication mineure (même si le modificateur rendait la complication modérée ou catastrophique).
- Dans tous les cas un résultat de 2 au dé de gravité (sans modificateur) donnera, au pire, une complication modérée (mais peut, quand même donner une complication mineure si le modificateur de gravité est suffisamment faible).

Une fois la gravité de la complication déterminée, il faut enfin lancer un dé pour en déterminer l'effet. Si ce dé indique 6 relancez le et ajoutez le résultat ; reportez-vous alors à la table correspondant à la gravité de la complication pour en obtenir l'effet.

MODIFICATEURS AUX JETS DE COMPLICATION

Augmentation des dégâts :	+1	+1
	+2	+1
	+1D	+2
	+1D+1	+2
	+1D+2	+3
Diviseur de rayon pour blaster *		+1
Viseur laser pour blaster *		+1
Détente double pour blaster *		+1 / +2°

* voir pages 65, 66 et 69 du Manuel d'instruction du général Cracken.

° modificateur de +1 au premier jet de dégât et de +2 au second.

D'autres modificateurs peuvent aussi s'appliquer si un personnage désire augmenter les portés ou la cadence de tir d'une arme laser (dans les deux cas appliquez un modificateur de +1 au jet de complication par tranche de 20% entamée). Un personnage peut aussi vouloir modifier son arme de façon tout à fait originale, il vous faudra donc appliquer des modificateurs équitables.

Il est aussi possible de réduire ce modificateur. Il faut pour cela posséder la compétence : (A) Conception de blaster. C'est une compétence avancée qui ne peut être apprise que par un personnage possédant au moins « 5D » en Réparation de blaster (fonctionnement analogue à (A) Médecine et Premiers soins). En fait cela revient à concevoir un nouveau modèle de blaster plus performant. La durée et la difficulté de cette tâche dépendent de la quantité modification à intégrer dans le blaster (et donc du modificateur de complication à effacer).

Réduction du modificateur	Difficulté	Durée de conception
-1	<i>Très Facile</i>	8 heures
-2	<i>Facile</i>	2 jours
-3	<i>Moyennement facile</i>	5 jours
-4	<i>Difficile</i>	15 jours
-5	<i>Très difficile</i>	2 mois
-6	<i>Héroïque</i>	6 mois.

Ce jet ne sert pas à réaliser l'arme modifiée, mais à la concevoir. Il faut donc réussir ensuite un jet de Réparation de blaster pour la fabriquer. Évidemment lorsqu'une modification est fiabilisée grâce à un tel jet d'autres peuvent l'être sans avoir à refaire de jet de Conception de blaster. Une fois les plans dessinés il suffit de fabriquer une arme du même modèle.

TABLES DE COMPLICATION POUR LES BLASTERS

Complications mineures	
1	Surchauffe du Galven (réduire la portée de moitié jusqu'à la fin du round suivant)
2	Problèmes dans le circuit de refroidissement (l'arme ne peut plus tirer qu'une fois jusqu'à la fin du round suivant)
3	Un flux d'énergie incontrôlé diminue les dommages de 1D jusqu'à la fin du round suivant
4	Changement impromptu du réglage de l'arme (tuer ou paralyser)
5	Un court-circuit vide le pack énergétique en 1D round
7 à 9	Dérèglement de la puissance : tirer au hasard des dommages du laser entre 1D et les dégâts maximum de l'arme +1D. Si les dommages de l'arme sont augmentés ajouter 1 au modificateur de complication par point ajouté.
10 ou 11	La couleur du laser a changé, puis le blaster se met à siffler bruyamment pendant 1D round (tant qu'il siffle le blaster voit son modificateur au jet de complication augmenté de 1)
12	Faux contact au niveau du module d'activation, le blaster est inutilisable tant qu'il n'est pas démonté et remonté (jet facile en Réparation de blaster)

Complications modérées	
1	Dysfonctionnement de la détente, l'arme ne peut plus tirer durant 1D round
2	Détérioration du milieu amplificateur, les dommages de l'arme sont réduits de 1D (il faut réussir un jet facile en Réparation de blaster et payer 10% du prix de l'arme)
3	Problèmes de refroidissement, l'arme ne peut plus tirer qu'une fois par round tant que ce problème n'est pas réparé. (jet facile en Réparation de blaster)
4	Surchauffe des circuits Galven, l'arme n'a plus aucune précision (ajouter 50% à toutes les difficultés dues aux distances. Pour le réparer, il faut réussir un jet moyen en Réparation de blaster et payer 15% du prix de l'arme)
5	Le prochain tir envoie 1D charges consécutives : Appliquer les modificateurs suivants au jet de complication et de dommages (1 ^{er} tir : +1/-0, 2 ^{ème} : +1/-1, 3 ^{ème} : +2/-2, 4 ^{ème} : +2/-1D, 5 ^{ème} : +3/-1D-1, 6 ^{ème} : +4/-2D)
7 à 9	Fuite au niveau de la valve-Heter (le blaster perd tout son gaz en 1D-1 rounds, puis il est inutilisable, la capsule coûte environ un tiers du prix du blaster)
10 ou 11	Fonte des adaptateurs de pulsation statique, l'arme est inutilisable sans réparation (jet moyen en Réparation de blaster + 25% du prix de l'arme)
12	Toute la réserve énergétique se vide sur un seul tir (utiliser la table des dommages combinés pour déterminer le code de dommage de ce tir puis tester la résistance de l'arme (1 à 2D) contre le nombre de « D » ajoutés aux dommages. Les dégâts restant s'appliquent sur la main du porteur pour un pistolet et sur son visage pour un fusil)

Complications catastrophiques	
1	Réglage changeant : Tous les tirs, lancer 1D, sur un résultat de 1 ou 2 le réglage s'inverse (paralyser ou tuer). L'arme gagne un +1 à son modificateur de complication (La réparation nécessite un jet moyen en Réparation de blaster et a un coût représentant 5% du prix initial de l'arme)
2	Légère explosion au niveau du cristal prismatique, l'arme ne peut plus tirer qu'une fois tout les quatre rounds (pour le réparer, il faut réussir un jet moyen en Réparation de blaster et payer 20% du prix de l'arme)
3	L'unité de diffusion est détruite, l'arme est inutilisable sans réparation (jet difficile en Réparation de blaster + 30% du prix de l'arme)
4	Décharge électrique touchant le porteur de l'arme qui encaisse le code de dommage de l'arme -1D et doit réussir un jet moyen en Résistance ou en Volonté pour garder l'arme en main (cette difficulté est augmentée d'un niveau par niveau de blessure encaissé lors de la décharge)
5	Des Fluctuations d'énergies entraînent des modifications dans le comportement de l'arme : tirer un dé à chaque nouveau tir <div style="margin-left: 40px;"> 1 le tir n'a pas lieu 2 à 4 le blaster tire normalement 5 fonte du blaster (cf. n°10) 6 explosion du blaster (cf. n°12) </div>
7 à 9	Fuite lente au niveau du contrôle énergétique, l'arme explosera dans 2Dx5minutes, d'ici là rien n'est visible sans démonter le blaster. L'explosion causera au porteur le code de dommage maximal de l'arme et la moitié de ce total à tout personnage dans un rayon de 2 mètres (réparer : Jet difficile en Réparation de blaster et 25% de prix initial de l'arme)
10 ou 11	Fonte générale de tous les circuits utiles : jetez le blaster
12	Explosion du pack énergétique, le porteur de l'arme encaisse le code de dommage de l'arme +1D