

LES ARMES DE



PAR TSINTSIN

LES PISTOLETS BLASTERS

Dans le langage courant, le profane utilise le terme de Pistolet-Blaster ou "Pistolaser" pour désigner n'importe quel blaster de poing, qu'il s'agisse d'un modèle mini, d'un blaster de sport, d'un pistolet lourd... et en termes de règles, ils font appel à la même compétence ("Blasters-Pistolets")

Techniquement, la dénomination "Pistolet Blaster" est cependant moins large que le langage courant le laisse penser. Elle correspond à la multitude d'armes de poing polyvalentes de puissance moyenne et est donc distincte des blasters miniatures, des modèles de compétition ou des gros calibres.

Comme on s'en doute, ce type d'arme à puissance de feu moyenne représente l'écrasante majorité des modèles disponibles. Par contre, cette puissance de feu est suffisamment conséquente pour les rendre peu accessibles au public, la plupart des systèmes légaux locaux ainsi que la loi impériale considérant qu'elle est un peu excessive pour une arme d'autodéfense, en tous cas dans les régions les plus policées de la Galaxie.

Les Pistolets Blasters sont donc le plus souvent employés par les forces de police ou les unités militaires. Un certain nombre de colons ou d'astronautes en possèdent dans les régions périphériques de l'Empire (ou la puissance de feu est souvent le seul recours que l'on possède pour défendre ses droits) et bien évidemment, la faune qui ne s'embarrasse pas de permis et autres complications légales en fait un usage intensif.

BlasTech DL-18	Dégats	Mun	Auto	Prec	Fiab	Portée	Poids	Prix	Dispo	Diss
	3d6+1	100	NA	0	TF	10 m	1.3	500	1, T ou R	10

Accessoire Incorporé : Lunette de Visée Indice 1

Un des designs les plus répandus dans la galaxie, le DL-18 a toutes les qualités qui font une bonne arme : un poids correct, un bon équilibre et une longue durée de vie.



Seydersol-Rand SBP-200	Dégats	Mun	Auto	Prec	Fiab	Portée	Poids	Prix	Dispo	Diss
	3d6	90	NA	0	ST	9 m	1.4	470	1, T ou R	10



Une arme au profil élégant, le SBP-200 possède le même mécanisme de chargement que le HSB-200, à l'arrière du canon

Merr-Sonn M-44	Dégats	Mun	Auto	Prec	Fiab	Portée	Poids	Prix	Dispo	Diss
	3d6	100	NA	-1	PF	9 m	1.2	400	2, T ou R	10

Accessoire Incorporé : Lunette de Visée Indice 1



Un pistolet assez ancien qui n'a jamais particulièrement attiré les acheteurs et n'est plus fabriqué depuis quelques décennies, ce qui en fait une arme bon marché assez répandue dans les milieux où l'on recycle la technologie ou sur les planètes à l'écart des grands courants galactiques.

Merr-Sonn M-434	Dégats	Mun	Auto	Prec	Fiab	Portée	Poids	Prix	Dispo	Diss
	3d6+2	60	NA	0	ST	9 m	1.3	550	1, T ou R	9

Cycle Action

Accessoire Incorporé : Lunette de Visée Indice 1



Le descendant du M-44, le M-434 représente un sérieux travail de rattrapage qui le rend un peu plus désirable aux yeux des acheteurs tout en lui assurant par le biais d'un capaciteur cyclique spécial une puissance de feu accrue qui rivalise avec celle de certains pistolets lourds.

Modèle DD6	Dégats	Mun	Auto	Prec	Fiab	Portée	Poids	Prix	Dispo	Diss
	3d6+1	90	NA	0	TF	9 m	1.3	420	1, T ou R	9





Le DD6 du Conglomerat de Défense Draerien est un excellent compromis dans sa catégorie : fiable, précis, bonne puissance de feu et prix correct. Les gens dans le coup savent que l'Alliance Rebelle est parvenu à en acquérir des quantités assez importantes pour en faire l'arme de poing de prédilection de ses officiers.

LES PISTOLETS BLASTERS LOURDS

Comme leur nom l'indique, ce sont les plus puissantes des armes blaster de poing. Leur portée est plutôt réduite mais leur puissance de feu des plus dévastatrices.

L'usage de Pistolets Blasters Lourds est normalement réservé aux forces militaires ou de police. Il n'y a guère que dans les systèmes les plus douteux ou les représentants de la loi sont soit absents, soit corrompus que l'on peut espérer se promener dans la rue avec une telle arme sans se faire arrêter.

BlasTech DL-44	Dégats	Mun	Auto	Prec	Fiab	Portée	Poids	Prix	Dispo	Diss
	4d6 ^E	25	NA	0	ST	8 m	1.5	750	2, R ou X	9
Accessoire Incorporé : Lunette de Visée Indice 2										
		<p>Le gros calibre de la série DL, le modèle 44 est doté d'une puissance de feu impressionnante grâce à sa chambre de compression spéciale. Bien que cela rende l'arme un peu plus longue à "chauffer" lorsqu'elle est inutilisée pendant plusieurs jours, le DL-44 est le pistolet lourd le plus compact de sa catégorie et cela n'est pas passé inaperçu de nombreux acheteurs.</p>								

SoroSuub Dy-255	Dégats	Mun	Auto	Prec	Fiab	Portée	Poids	Prix	Dispo	Diss
	4d6 ^E	35	NA	0	TF	8 m	2.0	720	2, R ou X	7
Accessoire Incorporé : Lunette de Visée Indice 2										
		<p>Le DY-255 de SoroSuub est une copie améliorée d'un des rares échecs de BlasTech, le DH-77. Reprenant les points positifs de son prédécesseur dans un design typique de SoroSuub, le DY-255 s'est révélé à l'usage nettement plus fiable et est devenu très répandu au sein des forces militaires ou paramilitaires.</p>								

LES BLASTERS DE SPORT

Sous cette dénomination, on trouve une grande variété d'armes profilées et au canon étroit d'une précision certaine. Les Blasters de cette catégorie sont assez aisés à obtenir parce que leur précision et leur puissance limitée font d'eux des armes adaptées à diverses activités ludiques comme la chasse, le tir sur cible et la compétition. Les Blasters de Sport sont aussi assez fréquemment utilisés comme armes de duel dans les cultures où cette manière de régler les conflits est appréciée.

CDD Defender	Dégats	Mun	Auto	Prec	Fiab	Portée	Poids	Prix	Dispo	Diss
	3d6	50	NA	+2	ST	8 m	1.0	350	1, T	12



Bien qu'il soit considéré comme une arme de compétition, le Defender du Conglomerat de Défense Drearien, comme son nom l'indique, est en fait à l'origine une arme de duel qui connut un certain succès dans les classes aisées il y a quelques décennies. Il peut être démonté en trois parties en l'espace d'un round de combat.

BlasTech Quick 6	Dégats	Mun	Auto	Prec	Fiab	Portée	Poids	Prix	Dispo	Diss
	3d6+1	50	NA	+1	ST	9 m	1.2	400	1, T	11



Largement inspiré par le design célèbre de sa série DL (DL-18 et DL-44 notamment), BlasTech a réalisé ce modèle à canon long principalement destiné à une utilisation en tournoi bien qu'il soit souvent employé dans diverses forces paramilitaires comme arme d'ordonnance et qu'on le trouve également souvent à la ceinture des duellistes. Nombreuses sont les planètes qui considèrent que sa classification d'arme "de sport" est abusive

IPRAXIUM IR-5 "Silver Sniper"	Dégats	Mun	Auto	Prec	Fiab	Portée	Poids	Prix	Dispo	Diss
	2d6+4 ^E	50	NA	+3	ST	8 m	1.2	800	2, T	10




Entièrement construit en chrome et en argent (à l'exception des pièces indispensables), le Silver Sniper est considéré à ce jour comme le pistolet de série le plus précis de la galaxie. Les personnes assez aisées qui font appel à des gardes du corps aiment à leur fournir cette arme à l'apparence unique et un certain nombre de grands tireurs en possèdent des versions customisées


LES MINI-BLASTERS


Les mini-blasters (ou blasters de poche) sont les armes à énergie les plus compactes et petites que l'on puisse concevoir en dehors de certains modèles développés par les services secrets. Ils ne peuvent accepter les chargeurs énergétiques ou les réserves de gaz à blaster standard mais il n'est guère difficile de les dissimuler.


Ce type d'arme étant compact et surtout assez souvent légal vu sa faible puissance, il sert le plus souvent aux assassins mais aussi aux civils désireux d'avoir sur eux les moyens de se défendre ou comme arme d'ordonnance et les modèles les plus lourds de cette catégorie sont parfois fournis en grande quantité comme arme de secours à des soldats ou dans certains kits d'urgence pour les pilotes spatiaux.


Les principaux handicaps des mini-blasters sont leur faible puissance de feu relative et la difficulté à se procurer les pièces de rechange ainsi que les munitions (pratiquement chaque arme de cette catégorie utilisant des chargeurs de configuration distincte).

Czerka HSB-200	Dégats	Mun	Auto	Prec	Fiab	Portée	Poids	Prix	Dispo	Diss
	2d6+1	8	2	0	ST	4 m	0.5	300	2, R	15
	Un modèle apprécié des forces de sécurité en civil et des agents secrets, le HSB-200 possède une excellente cadence de tir semi-automatique pour sa catégorie et est très facile à recharger (le chargeur s'insère par l'arrière du canon).									

Hrockar Special	Dégats	Mun	Auto	Prec	Fiab	Portée	Poids	Prix	Dispo	Diss
	2d6	6	NA	-1	PF	3 m	0.3	350	2, T	17
	Ce pistolet de très petite taille est très délicat à utiliser de manière impromptue en raison de sa poignée très peu ergonomique. Son avantage essentiel, c'est qu'il est bon marché et disponible très facilement									

Merr-Sonn Q-2	Dégats	Mun	Auto	Prec	Fiab	Portée	Poids	Prix	Dispo	Diss
	2d6+1	6	NA	0	ST	4 m	0.5	275	2, T	15
	Ce modèle que Merr-Sonn tenta de soumettre aux contractants impériaux ne fut pas retenu et il est passé dans le marché civil après que sa puissance ait été bridée									

Merr-Sonn MK.22-T4	Dégats	Mun	Auto	Prec	Fiab	Portée	Poids	Prix	Dispo	Diss
	2d6+1 ^E	8	NA	+1	ST	5 m	0.6	350	2, R	14
	Un excellent choix dans sa catégorie : prix correct, bonne précision due à une crosse très bien conçue et on peut également compter sur une puissance de feu conséquente									

SoroSuub MOA	Dégats	Mun	Auto	Prec	Fiab	Portée	Poids	Prix	Dispo	Diss
	2d6+2 ^E	6	NA	+1	TF	6 m	0.8	300	2, R	14
	Les éclaireurs impériaux et bien d'autres ne jurent que par cette arme qui s'est révélée excellente à tous points de vue : assez petite pour tenir dans un holster de botte, extrêmement fiable et supportant bien les chocs, sa stabilité et sa puissance de feu sont des plus correctes.									

LES FUSILS BLASTERS

Comme on peut s'en douter, ce sont des armes destinés à privilégier le tir à longue portée. En dehors de quelques modèles destinés à la chasse, ils sont normalement interdits sur le marché civil.

	Dégats	Mun	Auto	Prec	Fiab	Portée	Poids	Prix	Dispo	Diss
Blastech A-280	5d6+2	100	3	+1	ST	40 m	5.0	1400	2, X	3
Accessoire Incorporé : Lunette de Visée Indice 3										



Une arme volumineuse à la puissance de feu impressionnante (due en partie à son accélérateur de particules intégré), le A280 ne possède pas une cadence de tir des plus rapides. C'est une arme peu adaptée au combat en intérieur mais idéale pour descendre un homme en armure à longue distance ou faire des trous dans un speeder.

	Dégats	Mun	Auto	Prec	Fiab	Portée	Poids	Prix	Dispo	Diss
Blastech A-200	4d6+1	80	3	+2	ST	40 m	4.0	1500	2, X	3
Accessoire Incorporé : Lunette de Visée Indice 3										



Une version allégée du A-280, le L-200 de chez BlasTech n'a pas d'accélérateur de particules intégré et son chargeur est d'une capacité moins élevée. C'est un fusil de sniper qui équipe l'Armée Impériale et a également les faveurs d'un grand nombre de tireurs d'élite indépendants

	Dégats	Mun	Auto	Prec	Fiab	Portée	Poids	Prix	Dispo	Diss
Blastech E-11	4d6+2 ^E	100	3	0	TF	40 m	4.0	1000	2, X	5
Accessoire Incorporé : Lunette de Visée Indice 1										



Le E-11 est l'arme de prédilection des forces impériales, quelle que soit la branche considérée. Précis, compact et résistant, il est pratiquement introuvable sur le marché et seuls l'Empire et certains de ses alliés (comme le Secteur Corporatif) y ont habituellement accès.

	Dégats	Mun	Auto	Prec	Fiab	Portée	Poids	Prix	Dispo	Diss
Hakxaflī EKX-10 CryoRifle	4d6+2	110	5	-1	PF	35 m	4.5	2000	2, X	4





Le prototype de ce fusil à tir rapide étant défectueux, Hakfali à tenté d'y ajouter une unité de refroidissement pour compenser ce défaut. La version commerciale est devenue lourde et difficile à entretenir malgré des performances vraiment intéressantes


	Dégats	Mun	Auto	Prec	Fiab	Portée	Poids	Prix	Dispo	Diss
Harquil HBt-4 Longbow	4d6	60	NA	0	TF	45 m	2.4	600	3, T	2




Une arme vénérable qui n'est plus fabriquée depuis longtemps, le Longbow est encore en service dans les coins reculés de l'Empire et un grand nombre de jeunes colons, fermiers et mineurs de la Bordure Extérieure ont appris à tirer avec ce fusil

Harquil LS Longspear	Dégats 4d6	Mun 100	Auto NA	Prec 0	Fiab TF	Portée 45 m	Poids 2.2	Prix 800	Dispo 1, T	Diss 2
	Le descendant du LongBow, le LS est le principal modèle de fusil de chasse disponible sur le marché civil et il n'est guère difficile d'en trouver des pièces									

Merr-Sonn Pisteur 16	Dégats 5d6+3	Mun 110	Auto 4	Prec -2	Fiab PF	Portée 35 m	Poids 7.0	Prix 1100	Dispo 3, X	Diss 3
	Un vieux modèle qui a tendance à tomber en panne au plus mauvais moment et dont la précision laisse à désirer, le Pisteur 16 demeure une arme intéressante pour ceux qui veulent beaucoup de puissance de feu pour pas cher. Il accepte pratiquement tous les accessoires connus.									

BlasTech TL-21	Dégats 5d6	Mun 110	Auto 5	Prec -1	Fiab ST	Portée 40 m	Poids 5.2	Prix 1200	Dispo 3, X	Diss 2
	Ce fusil lourd est considéré comme une arme de soutien d'infanterie et les soldats de choc impériaux s'en voient généralement affecter un exemplaire par escouade. Le TL-21 peut être monté sur un bipied et son seul handicap est sa longueur démesurée qui le rend peu pratique en intérieur. On le surnomme souvent le "StormTrooper Two"									

SoroSuub E-11 (StormTrooper One)	Dégats 4d6+3 ^E	Mun 100	Auto 3	Prec 0	Fiab TF	Portée 40 m	Poids 4.0	Prix 1000	Dispo 2, X	Diss 5
Accessoire Incorporé : Lunette de Visée Indice 2										
	SoroSuub a repris le concept de BlasTech et l'a amélioré (notamment avec un compresseur de charge ultra-performant). Après quelques heurts, les deux corporations ont fini par conclure un accord de distribution. Le ST-1 comme son nom l'indique est de plus en plus répandu parmi les escouades de Stormtroopers ainsi que certaines unités d'élite de l'Armée Impériale.									

LES CARABINES BLASTER

Les Carabines sont des versions compactes des fusils-blasters, destinées à offrir une portée et une puissance de feu correctes sans avoir l'encombrement d'un véritable fusil. On peut même s'en servir d'une seule main sans problème et la plupart des gens qui n'y connaissent rien confondent certains

modèles de carabines avec les pistolets blaster lourds. Leur aspect compact les rend très pratiques à transporter et facilement utilisable depuis le dos d'une monture ou embarqué dans un véhicule. La plupart des sections commandos ou des groupes d'intervention utilisent ce type d'armes de préférence aux fusils et leur usage est normalement interdit aux civils.

Batavit BMC-150	Dégâts	Mun	Auto	Prec	Fiab	Portée	Poids	Prix	Dispo	Diss
	4d6	50	2	0	TF	20 m	2.3	780	2, R ou X	5

Accessoire Incorporé : Lunette de Visée Indice 1



Le "Bat" est une carabine blaster aux performances quelconques mais il possède deux atouts qui le rendent intéressant. Tout d'abord, il accepte pratiquement tous les accessoires connus. Ensuite et surtout, il supporte très bien les conditions les plus extrêmes, qu'il s'agisse des environnements hostiles, du manque d'entretien ou d'une manipulation un peu brutale...


SoroSuub 36-T	Dégâts	Mun	Auto	Prec	Fiab	Portée	Poids	Prix	Dispo	Diss
	4d6+2	40	3	0	ST	18 m	2.2	900	2, R ou X	6


Accessoire Incorporé : Lunette de Visée Indice 2



Utilisant le même compresseur de charge que le StormTrooper One, le 36-T est conçu pour accorder une bonne puissance de feu à des troupes se trouvant normalement à l'arrière. Cela en fait une arme de choix pour les sentinelles des dépôts impériaux ainsi qu'un grand nombre de corporations.

LES ETOURDISSEURS

	Un des modèles les plus utilisés tant par les particuliers que les agences de sécurité ou les forces de police, il a été fabriqué afin d'être aussi léger et peu encombrant que possible.									
Stunner X0	Dégâts	Mun	Auto	Prec	Fiab	Portée	Poids	Prix	Dispo	Diss
	2d6+2 Etourd	50	NA	+1	ST	2 m	0.9	140	1, T	13

	Une arme principalement employée par les unités anti-émeutes ou les gardiens des installations pénitentiaires à sécurité maximale, le Zapper Elite est aussi très prisé des pirates et des esclavagistes.									
Zapper Elite	Dégâts	Mun	Auto	Prec	Fiab	Portée	Poids	Prix	Dispo	Diss
	3d6+1 Etourd	100	NA	0	ST	3 m	1.2	275	2, R	11



Développée à l'origine pour les unités anti-émeutes du Secteur Corporatif, ce fusil a rapidement connu un succès certain dans le reste de la galaxie, principalement en raison de sa cadence de tir

**Authority Alpha
Blastech**

Dégats	Mun	Auto	Prec	Fiab	Portée	Poids	Prix	Dispo	Diss
4d6+2 Etourd	200	5	0	TF	15 m	4.0	950	2, R	3

GRENADES ET EXPLOSIFS

Equipement	Poids	Prix	Dispo
Grenade CryoBan	0.3 kg	110	2, T
Grenade Etourdissante	0.2 kg	220	1, T
Grenade Fumigène	0.3 kg	50	1
Grenade à Fragmentation	0.2 kg	100	1, R
Grenade à Gaz – Fax-M3	0.3 kg	130	2, R
Grenade à Gaz – Plank	0.3 kg	130	2, R
Grenade à Gaz – Soporifique	0.3 kg	110	2, T
Grenade à Gaz – T-238	0.3 kg	110	2, T
Grenade Glop	0.3 kg	130	2, T
Grenade Incendiaire	0.3 kg	110	2, R
Grenade Luma	0.2 kg	60	1
Détonateur Thermal	0.6 kg	2000	2, X
Détonite	0.1 kg	50	2, R
Thermite	1.0 kg	1000	3, R
Fusible Radiocommandé	-	2 cr	2

Grenades

Les grenades à main ont un rayon d'explosion de 5 mètres. Les grenades pour lanceur (minigrenades) sont cylindriques et ne peuvent exploser que si elles sont projetées par un lance-grenade. Leur rayon d'explosion est de 3 mètres seulement. Leur prix est le même que celui d'une grenade à main mais leur dispo est inférieure de 1 point.

CryoBan

Le modèle WW-41 de Merr-Sonn projette un agent chimique qui absorbe la chaleur environnante, créant effectivement une zone de froid intense aux alentours de -40°C pendant quelques secondes, ce qui inflige 2d6 points de dommage aux êtres vivants et droids atteints. Cette arme est sans effet sur les personnes équipées de scaphandres spatiaux et d'armures de combat ou les droids prévus pour évoluer dans des milieux glacés (ou le vide de l'espace). Elle ne cause que demi-dommages sur celles équipées de vêtements polaires. Par contre, le froid intense peut entraîner (1 chance sur 10) des lésions permanentes, voire rendre obligatoire l'amputation de certaines extrémités (oreilles, doigts...) et durant le round d'explosion ainsi que le round immédiatement suivant, les cibles affectées souffriront d'une pénalité de -1 à tous leurs jets d'action, y compris initiative. Cette pénalité s'applique aussi aux droids.

Etourdissante

Ce type de grenade est surtout dangereuse en raison du "bang" gigantesque qui l'accompagne. Toutes les personnes dans l'aire d'effet doivent tirer une Sauvegarde ou être étourdies par le

choc pour 1d4 rounds en plus de 1 PdV de dégâts aux tympans qui sont lésés par le choc. Les personnes étourdies souffrent d'une pénalité de -5 à toutes leurs actions. Lancer une telle grenade dans une pièce la rend encore plus dangereuse puisque la résonance ajuste tous les jets de Sauvegarde à -2.

Fragmentation

Le modèle de grenade offensive le plus répandu, la grenade à fragmentation est constituée d'une petite charge de détonite et de shrapnel dans une enveloppe de chrome ou d'alliages légers. Les éclats et l'explosion causent 5d6 points de dommage dans la zone d'effet ou la moitié si les cibles parviennent à réussir un jet d'Esquive mais se trouvent malgré tout dans la zone.

Fumigène

De couleur variée, inodore et sans danger sur le plan respiratoire. En extérieur et sans vent, le nuage se disperse en 2d10 rounds. En intérieur, il dure 2d10 minutes. Les senseurs thermographiques traversent aisément ce genre de nuage.

Gaz

Il existe plusieurs types de gaz de combat plus ou moins dangereux. Les dégâts indiqués tiennent compte du fait que la plupart du temps, le gaz s'attaque directement aux centres vitaux de la cible. Normalement, la victime peut réduire ou neutraliser les effets d'une grenade à gaz en réussissant un jet d'opposition entre sa CON+1d10 et la Virulence de la grenade. La grande majorité des grenades ont une Virulence de 15 mais des modèles au rabais ou améliorés existent.

- Fex-M3 : le dernier né des gaz mortel équipant les forces impériales, le Fex peut attaquer tous les systèmes respiratoires fonctionnant sur l'oxygène ou le méthane. Les personnes qui ne portent pas une protection adéquate et respirent le Fex subissent 3d6 points de dommage par round d'exposition.

- Plank : il s'agit en fait d'un acide gazeux qui va s'attaquer à la plupart des matériaux (chair vivante incluse) et causer 1d6 points de dommage par round. Toutes les armures perdent automatiquement 1PA par round d'exposition à ce gaz. Les sujets qui inhalent le Plank souffrent de 2 PdV de dommages supplémentaires par round d'exposition.

- Soporifique : le mélange le plus répandu est en fait un composé chargé de spores développées par les Bothans. Un jet de résistance raté provoque l'inconscience pendant (2d6+marge d'échec) minutes alors qu'un jet réussi provoque une pénalité de -1 à tous les jets de la victime pendant (10 - marge de réussite) rounds.

- T-238 : cette substance équipe la plupart des unités anti-émeutes. C'est un irritant et un lacrymogène qui provoque à la fois des vomissements et des larmes douloureuses. Les créatures dont l'organisme est sensible à ce genre de troubles doivent tirer un jet de résistance ou souffrir d'une pénalité de -5 à toutes leurs actions pendant (1d6 + marge d'échec) rounds.

Glop

Les grenades Glop n'explorent pas vraiment mais sont en fait des capsules de gaz à haute pression projetant lors de leur "détonation" une mousse pateuse aux propriétés très adhésives. Toute personne prise dans l'aire d'effet devra effectuer chaque round d'activité un jet en FORCE (Idff = 15) sous peine de voir ses caractéristiques REF, DEX et MV diminuées de

moitié pour ce round. Tant que l'on demeure dans la zone affectée par la mousse, ce jet doit être tiré chaque round et sortir de la zone est difficile puisqu'il faut un round complet à l'exclusion de toute autre action (et un jet en FOR réussi) pour y parvenir.

Incendiaire

L'explosion cause 4d6 de dommages. Le round suivant, 2d6 de dégats par le feu et encore 1d6 le round qui suit. Les matériaux inflammables pris dans l'aire d'effet ont 75 % de chances de prendre feu. Toutes les armes incendiaires infligent une perte de 1 PA à toutes les armures par round d'exposition et même l'eau ne permet pas de les éteindre facilement. La mousse carbonique, le vide ou les déplacements d'air causés par d'autres grenades sont encore le meilleur moyen de lutter contre ce type d'incendie.

Luma

Utilise une charge de magnésium pour projeter un flash blanc éblouissant. Jet en REF (15) pour fermer les yeux ou être aveuglé pendant 2d10 rounds (-4 à toutes les actions). Les visières anti-éblouissantes offrent un bonus de +2 au jet en REF et les casques équipés de compensateurs antiflash (communs à tous les modèles militaires) protègent totalement leur porteur de ce type d'arme.

Explosifs

Détonateur

Thermal

Bien que ce type d'arme ressemble beaucoup à une grenade, son usage est tout autre. Il est important de ne pas oublier avant tout que les détonateurs thermaux contiennent une charge de baradium, un matériau extrêmement instable. Il arrive que le détonateur explose dès que l'on active la minuterie, lorsqu'il est exposé à une trop grande chaleur ou même s'il subit un choc un peu violent. Malgré ces risques, les forces impériales et un certain nombre d'autres personnes considèrent que la puissance du baradium fait du détonateur thermal un atout précieux. Lorsqu'il est déclenché, un détonateur thermal n'explose pas immédiatement (sauf en cas de malfonction) mais au bout de six secondes. On peut cependant régler la minuterie jusqu'à une durée de 5 minutes. Il arrive aussi que l'on trafique un détonateur de manière à ce qu'il explose si l'utilisateur lâche la gachette d'activation (c'est ce que l'on appelle un "deadman's switch" puisque tuer l'utilisateur revient à faire exploser le détonateur...). Un détonateur thermal standard inflige 7d6 points de dommage dans un rayon de 5 mètres mais pour le double du prix, on peut trouver des détonateurs de Classe A (dispo : 3, X) qui sont encore plus instables mais possèdent un rayon effectif de 20 mètres et causent 8d6 points de dommages.

Détonite

La Détonite est le plastic explosif qui offre les meilleures garanties à ce jour parmi la multitude de produits que les peuples de la galaxie ont réalisés afin de faire exploser ce qui les dérange. Un kilogramme de Détonite provoque 5d10 points de dommages dans un rayon de 7 mètres. Chaque kilogramme en plus du premier ajoute 2d10 et 1 m de rayon à cette base. La Détonite est stable et ne craint que les tirs de blaster, le feu ou les décharges électromagnétiques violentes (foudre, armes ioniques...).

Thermite

Le gel de thermite est utilisé afin de forer des trous dans des parois (murs, roche, coques de vaisseaux...) en utilisant une chaleur extrêmement élevée, comme le ferait un chalumeau ou un découpeur à fusion. Une charge standard de thermite peut être étalée sur environ 1 mètre

carré. Lorsqu'elle est mise à feu, la thermite provoque une flamme vive accompagnée d'étincelles qui va durer 3 rounds, causant 7d6 PdS de dommage à chaque round ou la perte de 2 PA selon la nature de la paroi attaquée. Généralement, des dommages de 20 PdS suffisent à créer une brèche à travers une porte classique. Une cloison intérieure ou une porte renforcée peuvent absorber environ 30 PdS alors que la plupart des portes blindées, sas, coques de vaisseaux ou murs de pierre épaisse vont de 50 à 100 PdS selon les matériaux et l'épaisseur (voire plus pour certains murs et coques de navires).

Fusible

Radiocommandé

Ce petit appareil est inséré dans la masse de Détonite ou de Thermite et provoque une brève étincelle suffisante pour causer la détonation de l'explosif lorsqu'il reçoit une impulsion radio. La plupart des modèles de fusibles peuvent également être raccordés à des câbles reliés au déclencheur si l'on préfère éviter les ondes. Chaque fusible possède un petit mécanisme de réglage manuel qui permettra de choisir la fréquence et le type d'impulsion nécessaire à son déclenchement avant qu'on l'installe. Une fois la fréquence et sa modulation connues, n'importe quel comlink capable de l'émettre suffit à déclencher l'explosion. Pour 4 cr, on peut se procurer un fusible avec fonction de minuterie intégrée mais le compte à rebours de celle-ci ne peut être modifié une fois le réglage initial confirmé de même qu'il n'est normalement pas possible d'interrompre un compte à rebours lancé si l'artificier n'a pas modifié le fusible pour cela (Jet en Explosifs ou en Electronique à 12).

LES ARMES BLANCHES

	Dégâts	Prec	Fiab	Fmin	Poids	Prix	Dispo	Diss
Baïonnette	1d6/2	0	F	2	0.5	35	2, T	14
Essentiellement un couteau de combat que l'on peut fixer sur un support de fusil ou de carabine, il s'agit d'une arme de la dernière chance relativement peu utilisée à l'époque actuelle.								
Couteau	1d6/2	+1	F	2	0.5	25	1	15
Voici la version multi-usages. Un couteau équilibré pour servir également d'arme de jet coûtera 35 crédits mais sera identique pour le reste. .								

	Dégâts	Prec	Fiab	Fmin	Poids	Prix	Dispo	Diss
Gaderfii	2d6+3	-1	TF	6	5.0	50	3	Non
A l'origine fabriqué par le Peuple des Sables de Tatoonine, le Gaderfii s'est rapidement répandu dans la galaxie. Cette arme volumineuse possède une extrémité analogue à celle d'une hache et l'autre permet de transpercer la cible comme avec une lance								
Hache	2d6+1	-1	F	4	2.5	40	1	7
Nous allons considérer le modèle à long manche qui peut servir aussi bien à un bûcheron sur un monde primitif qu'à un pompier désireux d'enfoncer rapidement une cloison ou une porte.								

	Dégâts	Prec	Fiab	Fmin	Poids	Prix	Dispo	Diss
Lance	2d6+3	0	F	4	1.5	60	1	Non

On trouve dans cette catégorie d'armes aussi bien les javelots légers que les lances d'apparats ou les harpons à main.

Machette	Dégâts	Prec	Fiab	Fmin	Poids	Prix	Dispo	Diss
	1d6	0	TF	3	1.2	35	1	10

Un instrument surtout destiné à se frayer un passage dans la jungle ou à couper des branches de faible diamètre, la machette est également une arme tranchante qui peut avoir son utilité lorsqu'on se retrouve nez à nez avec un prédateur au coin d'un buisson.

Pique de Force	Dégâts	Prec	Fiab	Fmin	Poids	Prix	Dispo	Diss
	3d6	-2	F	4	2.0	500	2, R	non

Cette arme est une longue lance dont la structure est relativement peu rigide, ce qui lui permet de se plier lorsqu'on porte un coup d'estoc sur une cible dure là où une lance ordinaire se briserait. Son extrémité offensive consiste en un capaciteur qui délivre une brutale décharge énergétique par simple contact. On peut régler une Pique de Force en mode Etourdissant ou Létal (voir les règles des blasters). Les Piques de Force servent dans les unités anti-émeutes et en tant qu'armes honorifiques de nombreuses escortes diplomatiques ainsi que de la Garde Impériale. Elles utilisent un pack énergétique spécial (50 cr) pour fonctionner.

Vibro-Shiv	Dégâts	Prec	Fiab	Fmin	Poids	Prix	Dispo	Diss
	(1d6/2)+2	+1	F	2	0.7	200	2, T	14




Aussi baptisée vibro-dague, cette arme peut servir à la fois de baïonnette, d'arme de mêlée et de couteau multi-usages

Vibro-Hache	Dégâts	Prec	Fiab	Fmin	Poids	Prix	Dispo	Diss
	2d6+8	-2	PF	8	11.0	500	2, R	non



Il s'agit plus exactement d'une lame tranchante montée au bout d'un manche de plus de 150 cm de long, à la puissance dévastatrice. Certains s'en servent pour couper du bois mais une véritable tronçonneuse ou un découpeur à fusion sont nettement plus pratiques et moins fatigants.

Vibro-Lame	Dégâts	Prec	Fiab	Fmin	Poids	Prix	Dispo	Diss
------------	--------	------	------	------	-------	------	-------	------

	1d6+2	0	F	3	1.5	250	2, T	9
---	-------	---	---	---	-----	-----	------	---

L'équivalent d'une épée à la lame courte, la vibro-lame est également parfois utilisée comme machette sur les planètes où la végétation est abondante.

Les Sabre-lasers ne courent pas les rues (disponibilité 4 et encore...) et étant considérés par l'Empire comme relevant de classe X en plus, ils ne seront pas décrits dans l'immédiat (j'attendrai pour cela que dans ma campagne un joueur parvienne à s'en procurer un).