

# Modifications pour vaisseau

par Benjamin SARRAT

## Remplacement d'un élément

### Propulseurs de remplacement

#### Propulseur Ionique Cristellaire-9

**Modèle:** Propulseur Ionique Cristellaire-9 du Groupe Siemar Astronautique

**Type:** Propulseur ionique militaire

**Prix:** 500 000 crédits hors frais d'installation

**Poids:** 24 tonnes métriques<sup>1</sup>

**Vitesse Spatiale:** 12

**Disponibilité:** X

**Notes:** Le Cristellaire-9 est un moteur ionique militaire conçu à l'origine pour les chasseurs stellaires. On le trouve (à des prix démentiels) au marché noir.

Il génère une Vitesse Spatiale de 12 (atmosphérique, 450 km/h; spatiale, 1300 km/h). La possession d'une telle propulsion est une infraction de 1ère classe dans l'espace impérial. Cet élément est à la pointe de la technologie: doublez les difficultés pour modifiez ce moteur et doublez les éventuels modificateurs de panne.

#### Propulseur Ionique Boshaa-C'hi

**Modèle:** Propulseur Ionique oshaa-C'hide Kuat Propulsions

**Type:** Propulseur ionique militaire

**Prix:** 100 000 crédits hors frais d'installation

**Poids:** 18 tonnes métriques

**Vitesse Spatiale:** 10

**Disponibilité:** X

**Notes:** Le Boshaa est un modèle plus ancien de moteur ionique militaire conçu à l'origine pour les chasseurs stellaires. On le trouve au marché noir.

La possession d'une telle propulsion est une infraction de 1ère classe dans l'espace impérial. Doublez les difficultés pour modifiez ce moteur et doublez les éventuels modificateurs de panne.

#### Propulseur Ionique Esquiveur-GT

**Modèle:** Propulseur Ionique Esquiveur-GT Corellien

**Type:** Propulseur ionique commerciale

**Prix:** 50 000 crédits hors frais d'installation

**Poids:** 16 tonnes métriques

**Vitesse Spatiale:** 8

**Disponibilité:** T

**Notes:** Le propulseur ionique Esquiveur-GT est une copie moins performante d'un moteur ionique militaire. Il est en vente sur le marché civil mais sa possession nécessite un permis coûtant 5 000 crédits. Doublez les difficultés pour modifier ce moteur et doublez les éventuels modificateurs de panne quand ils sont supérieures à 1.

#### Propulseur Ionique Fronde Stellaire

**Modèle:** Propulseur Ionique Fronde Stellaire d'Incom

**Type:** Propulseur commerciale

**Prix:** 20 000 crédits hors frais d'installation

**Poids:** 12 tonnes métriques

**Vitesse Spatiale:** 6

**Disponibilité:** T

**Notes:** Il est en vente sur le marché civil mais sa possession nécessite un permis coûtant 500 crédits. Doublez les difficultés pour modifiez ce moteur et doublez les éventuels modificateurs de panne quand ils sont supérieurs à 1.

#### Propulseur Ionique Boav

**Modèle:** Propulseur Ionique Boav de Sorosuub

**Type:** Propulseur commerciale

**Prix:** 10 000 crédits hors frais d'installation

**Poids:** 10 tonnes métriques

**Vitesse Spatiale:** 4

**Notes:** Le propulseur ionique Boav est une machine simple et économique même si, comme la plupart des fabrications Sorosuub, il n'est guère compatible qu'avec le matériel Sorosuub.

Les techniciens qui installent un Boav se verront pénalisés par des niveaux de difficulté d'un cran plus élevés lors des jets de *Réparation de Transport Spatial*.

## *Hyperpropulseur de remplacement*

### **Hyperpropulseur X1/2**

Cet hyperpropulseur est illégale pour les vaisseaux de transport. Ce qui fait qu'aucune grande usine n'en fabrique normalement. Si vous désirez vous en procurer un, il faut que vous trouviez un constructeur qui veuille bien vous en construire un, mais à quel prix !

**Modèle:** -

**Type:** Hyperpropulseur illégale

**Prix:** entre 50 000 et 90 000 crédits (selon la qualité) + 15 000 crédits de frais d'installation<sup>2</sup>

**Poids:** 20 tonnes métriques

**Disponibilité:** X

**Notes:** Il est très difficile de trouver un mécanicien qui accepte de construire et d'installer cet hyperpropulseur.

Rajouter deux crans de difficulté en *Réparation de Transport Spatial* si vous voulez l'installer vous-même.

### **Hyperpropulseur X1**

**Modèle:** Griffyn-XTG Unité Vitesse-Lumière de Sorosuub

**Type:** Hyperpropulseur commerciale

**Prix:** 15 000 crédits en moyenne (hors frais d'installation)

**Poids:** 18 tonnes métriques

**Disponibilité:** T

**Notes:** L'hyperpropulseur Griffyn-XTG est généralement monté à bord des vaisseaux Sorosuub. L'installation de cette unité sur un vaisseau autre que Sorosuub impose à celui la qui réalise un niveau de difficulté supérieur d'un cran.

### **Hyperpropulseur X2**

**Modèle:** Avatar-10 Corellien

**Type:** Hyperpropulseur commerciale

**Prix:** 10 000 crédits en moyenne (hors frais d'installation)

**Poids:** 15 tonnes métriques

**Disponibilité:** 2

**Notes:** L'hyperpropulseur corellien Avatar-10 avait été conçu pour être universel et compatible avec tous les types de vaisseau.

A l'installation, les jets de *Réparation de Transport Spatial* reçoivent un bonus de +1D.

### **Hyperpropulseur X3**

**Modèle:** Moteur Stellaire Sauter d'Horizon d'Incom

**Type:** Hyperpropulseur commercial

**Prix:** 7 000 crédits en moyenne (hors frais d'installation)

**Poids:** 12 tonnes métriques

**Disponibilité:** 2

### **Hyperpropulseur X4**

**Modèle:** Moteur Stellaire ATX-5 de Rendili

**Type:** Hyperpropulseur commerciale

**Prix:** 4 000 crédits en moyenne (hors frais d'installation)

**Poids:** 10 tonnes métriques

**Disponibilité:** 1

### **Hyperpropulseur X5**

**Modèle:** Hyperpropulseur de Réserve Sauveteur 1000 de Sienar Astronautique

**Type:** Hyperpropulseur commerciale de secours

**Prix:** 2 500 crédits en moyenne (hors frais d'installation)

**Poids:** 8 tonnes métriques

**Disponibilité:** 2

**Notes:** Le Sauveteur 1 000 n'est recommandable que comme hyperpropulseur de secours et doit être révisé après chaque usage.

## Ecrans

Code d'écrans	Prix	Poids (en tonnes)
1D	4 000	6
2D	10 000	8
3D	20 000	10

## Armement

Arme	Ordinateur de visée	Dommages	Prix	Poids (tonnes)
Canon blaster léger Taim & Bak Kd-3	1D	1D	1 000	1
Canon laser léger Kuat Vonak	2D	2D	1500	2
Canon laser lourd Arakyd Tomral	2D	5D	3 000	4
Turbolaser Incom W-34t*	3D	7D	9 000	5
Canon à ions léger Comar f-2**	1D	2D	1000	0,5
Canon à ions mi-lourd Comar f-4**	2D	3D	1500	1
Canon à ions lourd Comar f-9**	4D	4D	3 000	2
Lance-torpilles Arakyd Hi-fex (chargeur de 12 torpilles à protons)	2D	9D	2 500	2
Torpille à l'unité	-	-	800	-
Lance-missiles Arakyd Morne-3 (chargeur de 10 missiles à concussion)	1D	8D	3 500	3
Missile à l'unité	-	-	500	-

\*Cette arme est illégale

\*\*Cette arme met hors service l'électronique d'un vaisseau ennemi comme expliqué page 110 de *Star Wars: le Jeu de Rôle, Seconde Edition*

**Canon blaster:** Un blaster relativement faible, généralement monté sur les vaisseaux légèrement armés.

**Canon laser et canon laser lourd:** Des versions plus puissantes du canon blaster.

**Turbolaser:** Un laser lourd de vaisseau, généralement monté sur les appareils de taille importante. Un turbolaser ne peut tirer qu'un round sur deux quand il est monté sur un vaisseau de transport léger. Il est généralement illégal d'en équiper un appareil privé

**Canon à ions:** Un canon à ions ne détruit pas le vaisseau ennemi mais neutralise temporairement son électronique. Le jet d'attaque se fait comme à l'habitude mais aucun dommage n'est infligé; au lieu de cela, les commandes peuvent être ionisés (voir *Star Wars: le Jeu de Rôle, Seconde Edition*, page 110).

**Torpilles à protons:** Un missile armé d'une tête à dispersion d'énergie protonique. Le poids des torpilles reste relativement négligeable.

**Missiles à concussion:** Ils sont armés de tête perforantes contenant une réserve d'énergie concentrée libérée à l'impact. Le poids des missiles est, en lui-même, négligeable.

## Armes asservies

La plupart des armes sont conçues pour être utilisées indépendamment à partir du poste du capitaine ou de celui de l'officier d'armement. Jusqu'à trois armes identiques peuvent être asservies pour tirer simultanément sur la même cible. Les connexions informatiques nécessaires coûtent environ 100 crédits par armes.

Pour qu'un tel asservissement soit efficace, il faut que les armes concernées aient le même code de dommages. Deux armes asservies ajoutent alors +1D à leur code de dommages. Cette règle se base sur la "Table des bonus des actions combinées" page 69 de *Star Wars: le Jeu de Rôle, Seconde Edition*.

De même, pour que l'arme puisse être contrôlée de deux endroits différents, par exemple sa tourelle et le poste de pilotage, il faut ajouter une connexion qui coûte encore 100 crédits par armes. Cette installation ajoute +1 au modificateur de panne.

## Ordinateurs et senseurs

### Brouilleur de senseur

**Modèle:** NuitNoire 472 de Fabritech

**Type:** Brouilleur de Senseurs

**Prix:** 4 000 crédits (hors frais d'installation)

**Poids:** 1 tonne métrique

**Disponibilité:** X

**Notes:** +1D à la difficulté d'identification mais -2D à celle de détection

### Leurres sensoriels

Les leurres sensoriels sont des drones qui se font passer pour un transport. Ils peuvent être lâchés sur une course pré programmée et sont généralement capable d'une vitesse sub-luminique de 5. Les leurres sensoriels perdent de leur efficacité quand ils entrent dans le mode Focalisation du vaisseau ennemi.

**Modèle:** Leurres Joker Corellien

**Type:** Système de Contre-mesures de Vaisseau

**Prix:** 2 000 crédits (hors frais d'installation)

**Poids:** 2 tonnes métriques

**Disponibilité:** T

**Notes:** La possession de ce type de contre-mesures est soumise à permis impérial. Les drones Joker ajoute +2D à la difficulté de déterminer l'écho senseur du vaisseau et celui du leurre.

## Divers

### Convertisseurs de solides

Ils transforment quasiment tous les matériaux en énergie pour les batteries. Un vaisseau peut refaire le plein sur des matériaux encombrants et peu énergétiques - oxygène, eau, plastiques, cellulose (bois), déchets - ou des métaux lourds et autres matériaux plus énergétiques. Le vaisseau pourra réduire de moitié le prix du "plein" dans les astroports mais il devra faire ses propres arrangements pour obtenir ailleurs les matériaux qui lui sont nécessaires.

**Prix:** 8 000 crédits

**Poids:** 5 tonnes

### Convertisseurs de carburants.

Les convertisseurs de carburants permettent aux capitaines de s'épargner les dépenses de recharge ou les remplacements des batteries énergétiques. Le capitaine n'a plus qu'à acheter certains matériaux en gros (généralement des déchets) et à les charger dans le convertisseur.

**Prix:** 6 000 crédits

**Poids:** 3 tonnes

### Dragues

Certains vaisseaux (d'explorations particulièrement) sont équipés de dragues qui leur permettent de recharger leur batterie avec les ressources naturelles d'une planète en plongeant dans son atmosphère ou ses mers.

**Prix:** 15 000 crédits

**Poids:** 15 tonnes

### Convertisseurs solaires

Un vaisseau peut aussi être équipé de convertisseurs solaires: d'immenses voiles d'épaisseur mono-moléculaire qui absorbent les rayonnements solaires. A l'intérieur d'un système elles rechargent en 15 jours environ alors qu'à l'extérieur cela peut en prendre 60.

**Prix:** 12 000 crédits

**Poids:** 10 tonnes

### Rayon tracteur

Rayon qui permet de tirer vers le vaisseau un appareil plus petit (si c'est le possesseur du rayon tracteur qui est le plus petit, alors c'est lui qui est tiré vers l'autre bâtiment). Voir *Star Wars: le Jeu de Rôle, Seconde Edition*, page 110 pour des précisions. L'Ordinateur de Visée est de 2D, la puissance de 2D.

**Prix:** 8 000

**Poids:** 15 tonnes

## Compartiments secrets

Trois personnes peuvent tenir dans un compartiment secret d'une tonne de soute (même s'il faut sacrifier un volume beaucoup plus important pour que le compartiment soit un tant soi peu dissimulé).

Si plus de 20% de la soute est consacré à des compartiments secrets, les fonctionnaires des Douanes deviennent soupçonneux: "Tu veux me faire croire qu'un vaisseau de cette taille n'a que 60 tonnes de soute ? Tu me prends pour un, contrebandier ?"

Le coût de ces compartiments dépend de leur caractère plus ou moins secrets. On les classe suivant trois qualités:

**Dissimulé:** le localiser demande un jet de *Perception* Difficile mais un scanner le détecte immédiatement.

**Prix:** 200 crédits par tonne de cargaison à dissimuler.

**Poids:** 5 tonnes de capacité de port + l'équivalent d'une tonne de volume de soute.

**Caché:** le localiser demande à l'œil nu un jet Très Difficile de *Perception* et un jet de *Perception* Moyennement Difficile avec un scanner.

**Prix:** 400 crédits par tonne de cargaison à dissimuler.

**Poids:** 5 tonnes de capacité de port + l'équivalent d'une tonne de volume de soute.

**A l'épreuve des scanners:** le localiser demande à l'œil nu un jet Très Difficile de *Perception* et il n'est pas détectable avec un scanner.

**Prix:** 1 000 crédits par tonne de cargaison à dissimuler.

**Poids:** 5 tonnes de capacité de port + l'équivalent d'une tonne de volume de soute.

### Ejecteur automatique de cargaison

Ce système vous débarrasse de la partie de la cargaison que vous souhaitez, qu'elle soit dans un compartiment secret ou dans la soute principale. Il peut être commandé par un interrupteur ou depuis l'ordinateur de bord.

**Prix:** 1 000 crédits

**Poids:** 1 tonne

### Aménagement passager

Ce système permet de pouvoir supporter plus de passager.

**Prix:** 400 crédits par passager supplémentaires

**Poids:** 10 tonnes par personne

Il existe un aménagement passager plus économique, mais qui est moins confortable (installation d'un système de survie primitif dépourvue de couchettes) et qui en plus est illégal

**Prix:** 30 crédits par passager supplémentaire

**Poids:** 1 tonne par personne

### Équipement de réfrigération

Certaines cargaisons demandent un contrôle précis de la température.

**Prix:** 100 crédits par tonne équipée

**Poids:** 1 tonne par 20 tonnes équipées

Navordinateur de secours

En cas de destruction des navordinateurs originaux.

**Prix:** 2 000 crédits

### Équipement d'évacuation

La loi impériale impose à chaque vaisseau de posséder assez de capsules de sauvetage pour toutes les personnes se trouvant sur le vaisseau (bâtiment militaire non concerné). La capsule de sauvetage standard peut accueillir 8 personnes et contient assez de vivres et d'oxygène pour 2 semaines.

**Prix:** 1 200 crédits

**Poids:** 5 tonnes

### Convertisseurs d'environnement

L'installation de ce système permet au capitaine de créer des environnements adaptés et confortables pour une multitude de races dans son vaisseau, une cabine ou la soute.

**Prix:** 4 000 crédits

**Poids:** 4 tonnes

## LICENCE D'UTILISATION

1. Ce texte et les illustrations qu'il contient sont distribués «tels quels» et sans garanties aucune en ce qui concerne sa valeur marchande ou n'importe quelle autre garantie à la fois expressément dite ou suggérée. En particulier, aucune garantie n'est donnée concernant l'adéquation du produit avec les attentes de l'utilisateur.
2. Toute responsabilité du revendeur se limitera exclusivement au remplacement du produit s'il s'avère défectueux.
3. Les concepteurs de ce document se réservent le droit de ne distribuer en version sharegame qu'un document incomplet, éventuellement complété après inscription. Ce même document peut être révisé à tout moment.
4. Aucun ajout, aucune modification ne doivent être fait aux textes ainsi distribués sans accord écrit préalable.
5. Vous êtes en droit de distribuer des copies de ce document à qui vous voulez, sans charge aucune, à condition qu'il s'agisse de l'intégralité du présent document, dans sa version sharegame, y compris cette licence. Vous n'avez en aucun cas le droit d'exiger pour cette redistribution un paiement ou une donation. Toute utilisation à des fins commerciales est interdite sauf autorisation écrite.