

Gestion des armures (syst D6) :

Cette aide de jeu inclut tous les types d'armure et aborde leur efficacité en terme de protection par le prisme des matériaux qui les constituent. Cette classification est faite dans le sens d'une qualité de protection de base croissante selon sa matière puis modulée par le jet de fabrication de l'artisan, la qualité des outils et de la forge qu'il utilise ou encore son niveau de qualification professionnelle.

Ce processus de création de l'armure se fait dès la création du personnage si celui-ci dans son équipement de départ en possède une ou bien en cours de jeu lorsqu'il décide d'en acquérir une.

Le gros changement de cette aide de jeu c'est de considérer que les armures n'accordent pas de bonus à la vigueur, mais qu'elle possède une résistance aux dommages qui leur est propre exprimé en D de structure un peu à la manière des objets inertes (cf livre de règle édit° 2 bis).

En préambule, un focus doit être fait pour les armures mandaloriennes en Beskar :

D'un point de vue économique ce genre d'armure est horriblement coûteux à l'époque impériale, car les filons de Mandalore se sont presque tous taris. Ce qui explique qu'une armure en Beskar complète suivant le type d'alliage auquel ce métal est associé aura un prix variant entre 20 000 crédits et 120 000 Crédits Imp et au marché noir, il faudra compter une majoration de 30 %.

Tableau des valeurs de protection de base des matériaux employés :

| MATIERE : | STRUCTURE : | Modif Dex | Prix de base |
|---------------------------|-------------|--------------|----------------|
| Duraplast | 1D | 0 | 500 |
| Plastacier | 2D | -2pts | 800 |
| Duracier | 3D | -2D | 1000 |
| Duracier +Beskar | 4D | -1D | 20 000 |
| Beskar + Ciridium | 5D | -2pts | 50 000 |
| Beskar + Carbone | 5D | -1pt | 70 000 |
| Beskar + Cortosis | 6D | -1pt +SL /HS | 120 000 |
| Beskar + Ciridium+Carbone | 6D | 0 | 90 000 |

Niv du forgeron et incidence sur le prix :

| D6- Niv de qualification : | Valeur compétence : | Variation du prix : |
|--|---------------------|---------------------|
| 1- Amateur | 3D | -200 |
| 2- professionnel | 4D | 0 |
| 3- expert | 5D | +200 |
| 4- remarquable | 6D | +400 |
| 5- exceptionnel | 7D | +500 |
| 6- Prêtre(sse)-Ferronnier(e) Mandalorien(ne) | 8D | +1000 |

Les modificateurs du jet de l'artisan :

| D4- Type de Forge | Modif : | Qualité des outils | Modif : |
|---------------------------------|---------|--------------------|---------|
| 1- Bricolée | -5 | Médiocre | -5 |
| 2- Artisanale | -1 | d'amateurs | -2 |
| 3- Industrielle | +2 | Matos de Pro | +1D |
| 4- Hauts fourneaux mandaloriens | +1D | Excellente | +2D |

Incidence du jet du forgeron sur qualité de l'armure :

| Jet de l'artisan : | Modif structure : | Modif malus Dex : |
|--------------------|-------------------|-------------------|
| 10 | -2D | +2 |
| 15 | -1D | +1 |
| 20 | 0D | 0 |
| 25 | +1 | -1 |
| 30 | +2 | -2 |
| 35 | +1D | -3 |
| 40 | +2D | -1D |

Lors de l'encaissement des dommages, on compare le score de dégât au score du jet de structure de l'armure comme on le fait pour un personnage qui reçoit des dommages.

Tableau des effets des tirs :

| Effet des dégâts | Perte protection | Diff réparation |
|--|------------------|-----------------|
| Sonné = éraflures/brûlures | -2pts | 5 |
| Blessé = dégâts superficiels | -1D | 15 |
| Neutralisé = très endommagée | -2D | 30 |
| Mortellement blessé = presque détruite | -3D | H.S à recycler |