

SABRE LASER

TRANSPERCER PORTES, MURS & VEHICULES

Cette aide de jeu détaille les règles officielles FFG pour utiliser un sabre laser afin de découper des obstacles matériels : portes blindées, murs, coques de véhicules, et autres barrières. Les règles s'appuient sur les attributs Brèche et Briseur, combinés aux mécaniques de dégâts aux objets.

ATTRIBUTS CLES DU SABRE LASER

ATTRIBUT	EFFET
BRECHE X	Passif. Ignore X points de Blindage (armure des véhicules). Chaque niveau de Brèche = 10 points d'Encaissement ignore contre les cibles à échelle personnelle.
BRISEUR	Déclenche (1 Avantage). Inflige un niveau de dommage à un objet. Peut être active plusieurs fois. Etats : Intact > Leger > Modéré > Grave > Détruit.

RAPPEL : CRISTAUX KYBER

Tous les sabres laser standards possèdent Brèche 1 et Briseur. Certains cristaux comme la Gemme de Sapithe peuvent avoir Brèche 2 après modification.

ETATS DE DOMMAGE DES OBJETS (CE p.159)

Tout objet dans Star Wars FFG possède un état de dommage qui détermine son fonctionnement. L'attribut BRISEUR permet de faire descendre un objet d'un état à chaque activation.

ETAT	EFFET EN JEU	DESCRIPTION NARRATIVE
INTACT	Aucun malus. L'objet fonctionne normalement.	Porte blindée fermée, verrouillage actif.
LEGER	Ajoute 1 de Noir aux tests utilisant l'objet.	Entaille fumante, métal rougeoyant, début de percée.
MODERE	Ajoute 1 de Violet aux tests utilisant l'objet.	Trou partiel, métal en fusion qui coule, structure affaiblie.
GRAVE	HORS-SERVICE. L'objet ne remplit plus sa fonction principale.	Passage découpe praticable, cercle de métal tombe.
DETRUIT	Irréparable. L'objet est complètement détruit.	Morceaux éparpillés, débris fondus au sol.

OBJECTIF POUR TRANSPERCER

Pour traverser une porte ou un mur, il faut atteindre l'état GRAVE (3 activations de Briseur minimum depuis Intact).

A l'état Grave, l'obstacle ne bloque plus le passage = le personnage peut passer à travers !

REPARATION D'UN OBJET ENDOMMAGE

Test de Mécanique. La difficulté dépend de l'état actuel :

Léger = Facile (1 Violet) | Modéré = Moyen (2 Violets) | Grave = Difficile (3 Violets)

Chaque Succès permet de remonter d'un état. Un objet Détruit est irréparable.

PROCEDURE : TRANSPERCER UN OBSTACLE

ETAPE 1 - Déterminer la Difficulté

TYPE D'OBSTACLE	DIFFICULTE
Porte standard / Mur léger	Facile (1 Violet)
Porte blindée / Mur renforcé	Moyen (2 Violets)
Sas de sécurité / Blindage léger	Difficile (3 Violets)
Coque de vaisseau / Bunker	Redoutable (4 Violets)
Blindage militaire lourd	Heroique (5 Violets)

ETAPE 2 - Effectuer le Test

Le personnage effectue un test de Sabre laser (Vigueur ou caractéristique alternative selon talents). Ce n'est PAS un test de combat standard - c'est une action prolongée de découpe.

ETAPE 3 - Interpréter les Résultats

RESULTAT	EFFET SUR L'OBSTACLE
Succes	Le sabre pénètre l'obstacle. Le Jedi peut commencer à découper.
1 Avantage	Active Briseur : l'obstacle descend d'un état de dommage.
2+ Avantages	Activations multiples de Briseur possibles ! (1 état par Avantage)
Triomphe	Découpe parfaite : le morceau tombe proprement, aucun danger. OU passage immédiat.
Menace	Projections de métal en fusion (2 Stress), alarme déclenchée, bruit excessif...

Désastre

Effondrement structurel ! Explosion de conduits ! Dépressurisation !

CAS SPECIAL : VEHICULES & VAISSEAUX

REGLE MASSIF - IMPORTANT

Les véhicules de Gabarit 2+ utilisent la règle Massif : les dégâts à échelle personnelle sont divisés par 10 (arrondi à l'inférieur). Cependant, l'attribut Brèche permet d'ignorer le Blindage AVANT cette division !

Calcul des Dégâts contre un Véhicule

1	Calculer les dégâts bruts : dégâts de base + succès nets
2	Appliquer Brèche : Ignorer X points de Blindage du véhicule
3	Soustraire le Blindage restant des dégâts
4	Diviser par 10 (règle Massif) - arrondir à l'inférieur
5	Résultat = dégâts de Coque infligés au véhicule

EXEMPLE 1 : SPEEDER (Blindage 1, Gabarit 3)

Un Jedi (Sabre laser : dégâts 7, Brèche 1) attaque un Speeder.

Il obtient 3 succès nets et 2 Avantages.

- dégâts bruts : $7 + 3 = 10$
- Brèche 1 ignore 1 Blindage = Blindage effectif = 0
- dégâts après blindage : $10 - 0 = 10$
- Division Massif : $10 / 10 = 1$ dégât de Coque
- Briseur (2 Avantages) : 2 états de dommage à un composant !**

EXEMPLE 2 : PERCER LA COQUE D'UN CROISEUR

VAISSEAU CIBLE	Croiseur de classe Arquitens / Corvette lourde
GABARIT	5 (Vaisseau Capital)
BLINDAGE	4 (Blindage militaire lourd)
SEUIL DE COQUE	50+

SITUATION : ABORDAGE D'URGENCE

Le vaisseau des PJ s'est arrimé à la coque d'un croiseur ennemi. Le sas d'amarrage est verrouillé. Un Jedi décide de percer directement la coque pour créer une brèche d'abordage.

CALCUL DES DEGATS - METHODE STANDARD

Jedi avec Sabre laser standard : dégâts 8, Brèche 1, Briseur

Test réussi avec 4 succès nets :

1. dégâts bruts : $8 + 4 = 12$
2. Brèche 1 ignore 1 point de Blindage 4 = Blindage effectif 3
3. dégâts après Blindage : $12 - 3 = 9$

4. Division Massif (Gabarit 5) : $9 / 10 = 0$ dégât de Coque !

PROBLEME : Le sabre fait fondre le métal mais n'inflige aucun dégât significatif à la coque !

SOLUTION : UTILISER BRISEUR POUR PERCER

Même si les dégâts de Coque sont nuls, BRISEUR fonctionne toujours !

Le Jedi cible la SECTION DE COQUE comme un objet distinct.

Avec 3 Avantages sur son test :

Round 1 : 3 Avantages = Briseur x3 = Intact > Leger > Modéré > GRAVE

RESULTAT : Brèche praticable dans la coque ! L'équipe peut s'infiltrer.

CONSEQUENCES NARRATIVES

Percer la coque d'un vaisseau pressurisé a des conséquences :

- Dépressurisation locale (Menaces) : aspiration, dégâts aux PNJ proches
- Alarmes automatiques : l'équipage sait qu'il y a une brèche
- Compartiments scellables : le vaisseau peut isoler la zone
- Temps limite : agir vite avant que les renforts arrivent !

TALENT : BOUCHE D'ENTREE (Optionnel)

Avant d'attaquer un vaisseau ou véhicule, le personnage peut dépenser un Point de Destin pour IGNORER les effets de la règle Massif pour cette attaque.

Avec ce talent, les 12 dégâts bruts - 3 Blindage = 9 dégâts de Coque directement !

Ce talent transforme un Jedi en véritable menace anti-blinde.

TEMPS DE DECOUPE

Transpercer un obstacle prend du temps. Le MJ peut gérer cela de plusieurs façons selon la tension dramatique :

SITUATION	TEMPS SUGGERE
Combat actif	1 Action par niveau de dommage à infliger
Sous pression	1-2 minutes (standard) / 5+ min (blinde) / 10+ min (coque)
Hors combat	Un seul test, résolu narrativement

CONSEILS POUR LE MJ

- Décrire les effets visuels : le métal qui rougeoit, les gouttes en fusion, la fumée...
- Utiliser les Menaces pour créer des complications : alarmes, renforts alertes, débris dangereux.
- Rappeler que cette action est BRUYANTE - impossible de passer inaperçu.
- Certains matériaux résistent aux sabres : Cortosis, Beskar, Phrik annulent ou réduisent les effets.
- Pour la tension dramatique : "Tu commences à découper... combien de temps avant que les droïdes arrivent ?"

MATERIAUX RESISTANTS

CORTOSIS : Immunise aux effets de Brèche et Briseur. Le sabre peut court-circuiter !

BESKAR (Fer Mandalorien) : Résiste aux sabres. +2 à +4 Difficulté pour transpercer.

PHRIK : Alliage rare résistant aux sabres (ex: electrobaton de garde).

REFERENCE RAPIDE

1. Test Sabre laser vs Difficulté de l'obstacle
2. succès = le sabre pénètre, découpe possible
3. 1 Avantage = Active Briseur (1 état de dommage)
4. Atteindre "GRAVE" (3 états) = passage praticable
5. Véhicules : Brèche ignore Blindage, puis diviser par 10 (Massif)
6. Coques : Briseur fonctionne même si dégâts Coque = 0 !