

INTRODUCTION

Les règles qui sont décrites ci-dessous complètent celles du Star Wars Saga Edition Jedi Academy Training Manual p. 55 et du Star Wars Saga Edition Knight of The Old Republic p.67 en assumant qu'elles sont édifiées sur la base étalon d'un cristal de type adegan mephite qui est le plus largement utilisé par les Jedi.

Les effets ne s'appliquent évidemment que si la lame est portée mais pas nécessairement active sauf précision contraire.

Les bonus indiqués le sont pour un seul cristal dans un sabrelaser.

Libre à vous d'autoriser ou non des combinaisons de différents cristaux dans une seule arme.

EXTENDED LIGHTSABER CRISTAL TABLE

CRISTAL	BLADE COLOR	BUILD DC MODIFIER	EFFECT
Arkanian diamond	White	+15	+2 Force Bonus on Use The Force checks to activate powers -5 penalty to avoid being detected through Use the Force
Artusian cristal	Green	+5	+1 Force Bonus on Use The Force checks to activate non-personal powers
Bal'ta'ran cristal	Varies	-	+5 Force Bonus to Force shield force power
Blackwing cristal	Dark smokey or black	+5	+5 Force Bonus to Malacia force power
Dahgee cristal	Green with black core	-	+2 Force bonus on attack rolls
Damind cristal	Red or varies	+5	+4 Force Bonus to Deflect attempts
Dantari cristal	Red, Pink, Blue, Yellow, Green, Purple	+5	Regain LS/DS force powers on roll of 19-20
Dawn of Dagobah cristal	Teal	+5	Lightsaber deals acid damage instead of normal damage: Ignores 5 DR even if it applies against lightsabers.
D'ils cristal	Varies	-	Improve one's Perception ability while wielding the lightsaber
Echo Shard cristal	Varies	+10	Replicate a Force Presence
Empeth cristal	Green	-	+5 Force Bonus to Sense Force and Sense Surroundings of the Use the Force skill.
Eralam cristal	Blue, green or yellow	+5	+2 Force bonus on attack rolls
Eternity cristal	Green	+5	+3 Force Bonus to Farseeing and Prescience force powers
Katak cristal	Red or varies	-	+3 Force Bonus to Drain Energy and Dark Transfer force powers
Kunda Stone	Varies	-	+ 2 Force Bonus to Deflect attempts
Ghostfire Cristal	Translucent	+5	Produce lightsaber blades with no sound or color. Gain Illusion Talent from the Alter Talent Tree.
Healing cristal of fire	Gold Yellow	+10	Preserves life
Hiridiu cristal	Varies	-	+5 Force Bonus to Telepathy of the Use the Force skill.
Lava cristal	Red, orange or yellow, flaming	-	+3 Force Bonus to Combustion force power Deal +1 die of fire damage on critical hits
Lignan Cristal	Varies	-	+2 dies of damage against inanimate objects and vehicles
Lorradian cristal	White, silver or grey	+5	+3 Force Bonus to Inspire and Enlighten force powers
Luxum cristal	White or blue	+5	Lightsaber deals ion damage instead of normal damage +3 Force Bonus to Ionize force power
Malachite cristal	Dark green and yellow (see text)	+5	Detects poisons. Spend a FP to gain access to Detoxify Poison Technique.
Mytag Cristal	Blue or pink	-	Sub aquatic adapted
Nak'Tra cristal	Varies	+10	+2 dies of damage on critical hits
Nova cristal	Green	+5	+5 Force Bonus to Detonate force power
Permafrost cristal	Icy blue	+5	+3 Force Bonus to Cryokinesis force power Deal +1 die of extreme cold damage on critical hits
Qixonon cristal	Blood Red	+10	Bonus Force Feat
Rainbow gem	Teal	+10	+2 Force Bonus to Use the Force
Ruasan cristal	Yellow, pink, green, blue	-	+5 Force Bonus to Force Trance, Transe Another and Search your Feelings of the Use the Force skill.
Rylith cristal	White or yellow	-	Solar auto-recharging energy cell
Seoularian cristal	Varies	-	+5 Force Bonus to Force Stun force power
Shadowstone cristal	Purple	+10	+2 Force Bonus to Farseeing force power, increase the damage inflicted by Hatred by one dice
Stygiu cristal	Blue, light grey or white	+5	+3 Force Bonus to Obscure and Cloak force power, silent blade. Not considered a light source when calculating concealment bonuses from darkness.
Sun cristal	White or light blue	+5	+3 Force Bonus to Blind and Force Light force powers
Sunstar cristal	Orange	+10	+2 Force Bonus to Farseeing force power, increase the damage inflicted by Force Light by one dice
Ultima Pearl	Aquamarine blue	+10	+1 die of damage on critical hits
Upari Cristal	Light blue	+10	+1 die of damage
Thaissen cristal	Red and blue (see text)	+5	Force sensitivity detection
Velmorite cristal	Yellow	+5	+1 to Critical Range, +1 Force Bonus to Attack against Lightsaber-wielders
Vexxtal cristal	Red	+10	If damage exceeding Will Defense, opponent gains 1 DS point if she failed a Wisdom DC 5 to negate
Vorsian cristal	Varies	+5	+3 Force Bonus to Levitate and Kinetic Combat force powers
Volduuk cristal	Varies	-	Improve one's Knowledge ability while wielding the lightsaber
Viridian cristal	Silvery green	+5	+3 Force Bonus to Resist Force and Rebuke force powers
Zeka quartz cristal	Varies	+5	+2 Force bonus on attack rolls

Ne sont décrits ici que les cristaux conférant des propriétés particulières à une lame de sabre laser. Il existe en effet nombre d'autres minéraux pouvant servir à leur fabrication mais qui ne donnent aucun pouvoir à la lame ou à son utilisateur. Ceux-ci peuvent être employés si un joueur privilégie la couleur de sa lame par rapport à une couleur imposée par un pouvoir particulier.

Arkanian Diamond: S'ils sont bien préparés, ils peuvent être utilisés comme des cristaux dans un sabre laser mais c'est un processus lent et exigeant. Ils sont exclusivement extraits sur la planète froide d'Arkania.

Artusian Cristal : Substance que l'on trouve et mine sur Artus Prime et composante primaire des plans de l'Amiral Galak Fyyar pour infuser des pouvoirs de la force chez des humains ayant peu de sensibilité à la Force. Les premiers essais échouèrent mais furent finalement couronnés de succès après avoir infusé les cristaux des pouvoirs émanant de la Vallée des Jedis.

Bal'ta'ran Cristal: Minés par les esclaves des bitthaevrians sur le monde de guiteica, les cristaux bal'ta'ran sont peu répandus dans la galaxie bien que l'Empire Galactique en ait encouragé le développement de l'activité minière.

Blackwing Cristal : Produit des expérimentations impériales du projet d'arme biologique I71A, il en reste quelques exemplaires cachés sur Dathomir gardés par un rancor mort-vivant.

Dahgee Cristal : Produit une lame en forme de zigzag. Surtout utilisés par les Jedi Dahgee dans l'ancienne République.

Damind Cristal : Lorsqu'il est utilisé pour fabriquer un sabre laser, un cristal damind issu de Daminia produit une lame plus longue que la normale ce qui facilite l'interception et le renvoi de décharges de blaster. Son usage est plus répandu chez les Sith que chez les Jedi.

Dantari Cristal : On les trouve sur Dantooine dans les œufs de kinrath. Ils étaient très populaires chez les Jedi avant la découverte d'Illum.

Dawn of Dagobah Cristal: Aube de Dagobah est le nom donné à ces cristaux rarement utilisés dans la construction de sabrelasers. Le cristal donne en effet un caractère acide à la lame produite en combat.

D'ils Cristal: Minés sur Sullust et prénom commun des femmes sullustéennes. Lorsque vous manipulez un sabrelaser contenant un cristal D'ils, vous gagnez un bonus de Force de +5 à tous les tests de Perception.

Dragite Cristal : Méné sur M'haeli, dans la chaîne de montagnes D'olop, ces cristaux sont très appréciés comme source d'énergie et sont parfois utilisés pour focaliser la lame d'un sabrelaser. Le faisceau qu'ils créent résonne fort lorsqu'une telle lame frappe, elle inflige des dommages soniques.

Echo Shard Cristal ils sont trouvés dans les restes fragmentés de Shards morts et conservent la capacité de contenir des « échos » de la conscience de ceux qui sont sensibles à la Force et accordés avec eux, d'une façon beaucoup plus forte et profonde qu'une harmonisation normale. Si un personnage accomplit avec succès une action visant à cacher sa présence dans la Force, il peut laisser son sabre laser activé à un endroit pour donner l'impression qu'il se trouve à cet emplacement. Si la tentative échoue il donne l'impression de se trouver à deux endroits simultanément. Tant qu'il est porté par un personnage, le sabre équipé de ce cristal est soumis aux mêmes règles que tout objet porté et n'est pas détecté comme une présence séparée.

Empeth Cristal: Ces cristaux n'apparaissent que tous les dix ans et une seule paire à la fois. Ils semblent contenir naturellement de la lumière alors qu'ils croissent et une fois récoltés, ils sont quasiment indestructibles. Ils continuent de briller jusque 5 ans après leur récolte sur Lazerian IV après quoi ils deviennent ternes. La vallée de cristal où ils apparaissent est sous la protection du roi de Devit et farouchement gardée par ses 12 gardes royaux.

Eralam Cristal: Les bombardements orbitaux de la troisième lune d'Erai par les forces Sith l'ont rendu très rare. Les cristaux d'Eralam utilisés dans un sabre laser produisent une lame supérieure blanche et pure.

Eternity Cristal : Cristal très rare, étant le pinacle de la science Jerni de la planète Jerne, le cristal d'éternité peut conférer à son porteur des visions du passé visant à améliorer le présent.

Katak Cristal: On connaît très peu de choses sur les origines de ces cristaux. Ils sont presque exclusivement utilisés par les utilisateurs du Côté Obscur et permettent de drainer l'énergie vitale.

Kunda stone : L'utilisation de ces pierres comme lentille de focalisation crée un faisceau plus large qui permet au porteur d'améliorer la déviation de tirs de blasters.

Ghostfire Cristal : Récoltés uniquement dans une formation rocheuse très particulière trouvée sur une poignée de planètes, les formations de Ghostfire forment des flèches cristallines précaires sur des pierres transparentes généralement trouvées sur les sommets des montagnes. Une fois récolté et inséré dans une poignée de sabre laser, le cristal produit une lame presque translucide, qui brille faiblement et laisse l'illusion d'une image rémanente du porteur et du sabre.

Healing cristal of fire : Les cristaux de guérison de feu étaient l'un des plus grands trésors de l'Ordre Jedi gardés en sécurité par le Cercle des guérisseurs jedis dans la Chambre de Méditation du Temple Jedi de Coruscant. Nommés d'après les flammes éternelles qui brûlent à l'intérieur de chaque cristal, il est dit qu'ils sont capables de ramener quelqu'un des affres de la mort. Volés par le Jedi noir Tanatos, ils furent retrouvés puis perdus à nouveau durant la Grande Purge Jedi. Tout allié se trouvant dans un rayon de 6 cases du porteur d'un sabrelaser construit avec un cristal de guérison de feu gagne un usage supplémentaire de son Second Souffle une fois par rencontre et un Bonus de Force de +3 à tous ses tests de Survie et d'Endurance.

Hiridiu Cristal: Les cristaux d'Hiridiu sont connus pour augmenter sensiblement l'efficacité des moyens de communication et la puissance des signaux. Provenant de Generis dans le secteur d'Atrivis, l'alliance rebelle tira parti de ces propriétés pour y installer un centre de communications.

Lava Cristal : Les cristaux de lave sont assez répandus sur les planètes volcaniques, comme Mustafar. Les sabres lasers construits avec ce type de cristal produisent une lame dont l'aspect est proche de la lave. Ces cristaux sont moins concentrés et moins stables que des cristaux normaux mais sont tout de même très puissants.

Lignan cristaux: Il s'agit de cristaux de sabrelaser exceptionnellement puissants et qui sont confectionnés à partir du minerai de Lignan. Ce métal miné sur Kesh et Phaegon III est chargé par le Côté Obscur de la Force. Les sabrelaser qui contiennent un cristal lignan permettent à sa lame de chauffer plus fort, de durer plus longtemps et de couper à travers les objets plus rapidement que les autres sabres.

Lorrdian Cristal: Ces cristaux sont nés pendant les Désordres Kanz, quand les Lorrdians asservis ont développé une forme de communication cinétique pour mieux communiquer entre eux. Cela conféra aux Lorrdian la capacité de prédire certaines choses de par l'observation subtile et prudente notamment du langage du corps. Certains Lorrdians sensibles à la Force reproduisirent ces capacités en les incluant dans un cristal.

Luxum Cristal: Ces cristaux sont originaires d'Ambria, une planète formée par des énergies sombres où on les trouve près du Lac Natth grâce à une longue et profonde méditation. Ils sont très efficaces contre les droïds et confèrent à la lame qui les utilise des effets ioniques. Ils ont notamment été utilisés par le Jedi fugitif Jax Pavan après qu'il ait perdu son sabre laser dans un combat contre Dark Vador.

Malachite Cristal: Produit une lame verte foncée avec toutes les propriétés standards. Cependant, au plus proche la lame se trouve d'une substance toxique, au plus elle vire au jaune. Cette propriété est constamment active et fonctionne pour tous les porteurs du sabre, sensibles ou non à la Force. Ils sont significativement plus rares que la plupart des cristaux traditionnels, étant trouvés exclusivement sur Tasariq, une planète de la Bordure Intérieure, loin des routes commerciales courantes.

Mytag Cristal : Les cristaux Mytag sont les cristaux synthétiques qui étaient utilisés dans la fabrication des anciennes technologies de communication et scannage. Certains furent utilisés dans l'Arche du Baron Auletphant, une barge dorée qui collecta des échantillons aquatiques à travers toute la galaxie avant d'être perdue durant plus de dix milles ans puis retrouvée. Un sabrelaser construit avec un cristal Mytag fonctionne sous l'eau sans équipement particulier et donne à son utilisateur un bonus de Force de +3 à tous les tests d'attaque et de Persuasion contre les créatures aquatiques.

Nak'Tra Cristal: Minés sur Kashyyyk dans les cavernes de Myyydril par la tribu du même nom, les cristaux nak'tra sont la base de fabrication de biens des armes wookies. Le terme Nak'Tra traduit du shiriwook signifie mortel.

Nova Cristal: Très répandus dans toute la galaxie, les stocks les plus importants de Nova se trouvent sur la planète Myggeto. Ils servent parfois de monnaie d'échange dans les régions les plus reculées de la galaxie. Très instables et explosifs à l'état naturel, ils doivent être raffinés et assemblés et des éléments inertes pour être utilisables.

Permafrost Cristal: Les cristaux de permafrost sont d'un glacial bleu profond, comme la seule planète où ils sont recensés : Hoth. Leur formation reste une énigme mais leur coloration caractéristique est transmise à la lame de n'importe quel sabrelaser dans lequel ils sont incorporés. Quand ces cristaux ont été imprégnés par la Force de leur utilisateur, seul celui-ci devient capable d'utiliser le sabrelaser avec lequel il est accordé.

Qixoni Cristal: Ces cristaux très rares et puissants se formaient sur une planète disparue il y a de cela des millénaires alors que son soleil est devenu une supernova. Ils sont d'usage exclusif aux utilisateurs du côté obscur de la Force.

Rainbow Gem : Etre vivants issus de la planète Gallinore, ils n'arrivent à maturité qu'après des centaines d'années et produisent alors une lumière interne. Très rares, ils coûtent une fortune.

Ruusan Cristal: Issus de la planète du même nom, ils n'affectent pas directement la qualité d'une lame de sabre laser mais aident le Jedi à mieux canaliser et ressentir la Force.

Rylith Cristal: Ces cristaux sont capables de capter et emmagasiner l'énergie solaire. La cellule énergétique d'un sabrelaser équipé de ce cristal se recharge donc d'elle-même quand la lame est exposée à une lumière naturelle.

Seoularian Cristal : Ces cristaux peuvent servir de source d'énergie s'ils sont traités correctement comme sur leur planète d'origine, Seoul 5. Ils possèdent la propriété unique de répondre aux ondes mentales et peuvent créer de puissantes ondes de choc pouvant étourdir un individu.

Stygium Cristal: Déjà 22 ans avant la bataille de Yavin, le Sénat galactique émit une loi qui réduit fortement les exportations de Stygium dans le but d'enrayer la fabrication de dispositifs d'occultation pour vaisseaux spatiaux dont ils sont la composante principale. Les cristaux de Stygium sont alors devenus extrêmement rares et n'ont longtemps eu pour seule provenance que la planète Aeten II. Celle-ci fut en partie détruite 3 ans après la bataille de Yavin IV sur ordre du grand Moff impérial Martio Batch utilisant à cette fin la super arme Tarkin dans le but de récupérer des cristaux qui serviraient plus tard à la construction du TIE Phantom. Ses plans furent contrecarrés par l'Alliance Rebelle. Depuis un gisement fut découvert sur Meramere. La lame produite par un cristal de Stygium est étrangement silencieuse comparée aux autres.

Sun Cristal : Très prisés des ewoks de la lune d'Endor, ces cristaux ont la propriété singulière de refléter, amplifier et de concentrer la lumière avec une grande efficacité. Sans protection oculaire adéquate, ils peuvent totalement aveugler une personne. On en trouve aussi sur Jazbina.

Sunstar-Shadowstone Cristal : Un artefact de Force de forme ovale avec une moitié orange et l'autre pourpre. Il promet un grand pouvoir à son utilisateur, bon ou mauvais. Il a été divisé en deux moitiés, la moitié Pourpre, utilisée pour le mal et mentionnée comme le Shadowstone et la moitié orange, utilisée pour le bien et mentionnée comme le Sunstar. Les deux moitiés ont été finalement réunies par Logray du village de l'Arbre Brillant après la défaite de Morag

Thaissen Cristal: Les cristaux Thaissen ne se trouvent que sur la planète Mimban. Ils brillent lorsqu'ils se trouvent à proximité d'un utilisateur de la Force d'une lueur bleue normalement mais rouge près d'un utilisateur du Côté Obscur. L'Empereur utilisa ces cristaux pour équiper les troupes impériales de détecteurs de Force et pour chasser les Jedis.

Upari Cristal : On les trouve parfois en orbite autour de certaines planètes forestières comme Kashyyyk. Très versatile, la taille difficile de ce cristal le rend plus puissant encore.

Ultima Pearl : Petites perles sphériques et argentées, on les trouve dans les profondeurs océaniques de la planète Dac mieux connue sous le nom de Mon Calamari.

Velmorite Cristal : Originaires de la planète Velmor, produisent une lame fine et élégante.

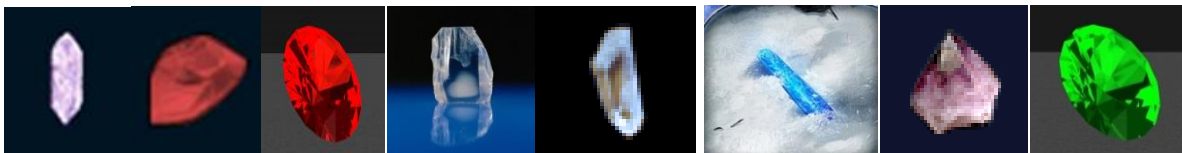
Vexxtal Cristal : Très peu connus, laissent une aura malsaine derrière eux.

Volduuk Cristal : Connus des seuls Bith, ces cristaux sont très rares et leur origine est inconnue. Lorsque vous manipulez un sabrelaser contenant un cristal Volduuk, vous gagnez un bonus de Force de +5 à tous les tests de Connaissance (*Knowledge*) dans lesquels vous êtes entraîné.

Vorsian Cristal: On trouve couramment ces cristaux sur la planète Vorsia. On ne connaît rien sur leur principe d'extraction.

Viridian Cristal : Provenant du système de Viridia, très peu de choses sont connues sur ces cristaux.

Zeka Quartz Cristal : Minés sur la planète Qiilura et assez peu répandus dans la galaxie.



Lorrdian

Qixoni

Katak

Stygium

Luxum

Permafrost

Damind

Empeth

RARETÉ ET PRIX

La colonne Knowledge (Galactic Lore) and Gather Information DC donne une idée de la difficulté à atteindre lorsqu'il s'agit d'obtenir respectivement des informations sur les propriétés et sur la localisation des cristaux qui correspondent. Ceux-ci ne sont que rarement en vente, les prix sont donnés donc purement indicatifs, l'obtention d'un cristal pouvant être la récompense d'une quête.

RARITY AND COSTS

RARITY	CRISTAL NAME	KNOWLEDGE (Galactic Lore) and GATHER INFORMATION DC	COST
Banal	Kathracite, Kunda Stone, Relacite, Danite, Mephite, Illum, Synthetic, Compressed, Nova	4	330
Very Common	Bondar, Dragite, Luxum, Phond, Nak'Tra	5	1000
Common	Corusca gem, Pontite, Damind, Kasha*, Lava Cristal, Opila, Upari, Rylith	7	2000
Quite Common	Dahgee, Dantari, Durindfire, Hurikane, Lorrdian, Jenruax, Rubat, Nextor, D'ils, Dawn of Dagobah, Zeka Quartz	10	4000
Uncommon	Bal'ta'ran, Blackwing, Firkrann, Sapith, Sigil, Solari, Hiridu, Ruusan, Seouliarian, Ultima Pearl, Velmorite, Vexxtal, Vorsian, Viridian, Lignan	14	8000
Rare	Arkanian Diamond, Barab, Dantari, Ghostfire, Ankarres Sapphire, Katak, Empeth, Permafrost, Sapith, Sun cristal, Thaissen, Mytag, Upari	19	16000
Very Rare	Artusian, Echo Shard, Eralam, Krayt dragon pearl, Lambent, Malachite, Qixon, Rainbow gem, Stygium**, Sunstar-Shadowstone Volduuk,	25	32000
Legendary	Heart of the guardian, Kaiburr shard, Mantle of the Force, Eternity cristal, Healing cristal of fire	32	64000
Impossible/Unique		>40	Inestimable

*Ultimate Alien Anthology p.31 **Estimation inférieure aux prix de Starships of the Galaxy p.18

Après l'exécution de l'ordre 66, (19 ans avant la bataille de Yavin IV) l'Empire Galactique a interdit la possession de tout cristal qui puisse être utilisé dans un sabre laser. Afin d'émuler cela augmentez toutes les raretés d'au moins 3 rangs et considérez le port d'un sabre laser comme illégal. Cet état de fait a disparu après la chute de l'Empire et la réapparition du nouvel ordre Jedi lors de la création de la Nouvelle République. (5 ans après la bataille de Yavin IV). Toutefois même sous cette ère les cristaux restent plus rares qu'à l'âge d'or de l'Ancienne République. Augmentez toutes les raretés de un rang (de 2 rangs lors de l'invasion des Yuzhaan Vong).

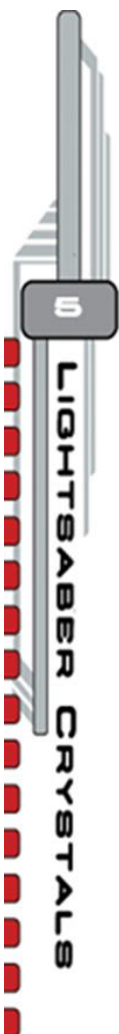
SIGNIFICATION DES COULEURS DES SABRELASERS

Environ 4,000 ans avant la bataille de Yavin, la couleur des sabrelasers était utilisée pour indiquer la classe d'un Jedi:

- Le **bleu** indique **Jedi Gardien** qui a d'avantage recours au duel et au combat afin de préserver le Côté Lumineux.
- Le **vert** caractérise un **Jedi Consulaire** qui préfère considérer les mystères de la Force et la méditation. Il aiguise son adresse dans une balance de combat et d'intellect.
- Le **jaune** désigne un **Jedi Sentinelle** est synonyme de curiosité, d'intrigue et de lutte active contre le Côté Obscur de la Force.
- Le **blanc** est généralement considéré comme un signe d'obéissance et le service au service d'une grande cause par la **Maîtrise de la Force** car il provient souvent d'autres cristaux purifiés grâce à celle-ci.
- Le **mauve** porté par un **Jedi Ombre** est un symbole de rédemption ou d'ambiguïté morale, car interprété comme un mélange de bleu et de rouge. Ceux qui le portent surfent sur la limite entre Côté Lumineux et Côté Obscur.
- L'**orange** est un symbole de négociation, il est utilisé par ceux qui préfèrent la discrétion et la stratégie plutôt que le combat.
- Le **marron** ou **brun** est un symbole de grande force physique.
- Le **gris** est utilisé par ceux qui restent très calmes et se reposent sur la force vivante. Le calme et la clarté, tout simplement.
- Le noir symbolise l'obsession de soi-même et l'égoïsme, il n'est que très rarement représenté.
- Le **rouge** est d'usage exclusif aux **Sith** et aux utilisateurs du Côté Obscur de la Force.

Cette distinction de couleur est tombée en désuétude alors que la couleur des cristaux est devenue davantage due aux apports principalement verts et bleus qu'aux choix d'une voie.

Les sabres lasers jaunes, oranges et violets restent d'usage jusqu'à l'avènement de l'Empire mais restent plus marginaux que les autres couleurs et souvent transmis de génération en génération.



NOUVELLES ARMES DE MELEE

MELEE WEAPONS								
WEAPON	COST	DAMAGE	STUN DMG	WEIGHT	TYPE	BUILD DC	AVAILABILITY	
Exotic								
AB-75 bo-rifle (blaster mode) (electrostaff mode)	6,000	3d8 2d6/2d6	2d8 2d6/2d6	6 kg	Energy Bludgeoning and Energy	-	Restricted, Rare	
Medium								
Lightsaber combo (lightsaber) (blaster mode)	3,000	2d6 2d6	- -	0,7 kg	Energy and Slashing Energy	25	Very Rare	
Lightkatana	3,500	2d8	-	0,5 kg	Energy and Slashing	25	Very Rare	
Large								
Lightsaber, Double Crossguard	6,000	2d8	-	0,9 kg	Energy and Slashing	30	Very Rare	
Lightsaber, Inquisitorious	9,000	2d8/2d8	-	2.2 kg	Energy and Slashing	25	Very Rare	

AB-75 Bo-rifle

Exotic Weapon

Arme utilisée exclusivement par la garde d'honneur de Lasan, elle combine les fonctions d'un electrostaff et d'un fusil blaster. Elle se compose d'un bâton de la longueur d'un fusil blaster standard. Déployée en mêlée, les bouts de l'arme sont électrifiés mais elle peut aussi être utilisée comme un gourdin. Lorsque qu'elle est rétractée, la fonction de blaster de l'arme est active. Passer d'un mode à l'autre demande une Swift Action. Après la dévastation de Lasan, les bo-rifles ont rarement été observés. Un AB-75 Bo-rifle a besoin de deux cellules d'énergie spéciales pour fonctionner.

Lightsaber, Double Crossguard

Lightsaber

Très rare, ce modèle de sabre émet deux petites lames secondaires perpendiculaires au niveau du pommeau en plus de la lame principale. Il permet d'avoir une meilleure défense et de dévier plus facilement les tirs de blasters mais est assez difficile à manipuler et construire. Kylo Ren possède notamment ce type de sabre. Lorsque vous utilisez un sabre laser à garde double et réussissez un test de Blocage, vous obtenez un + 5 à l'initiative et faites +1d8 dégâts à l'attaque suivante. Avec le talent Block, chaque test de Use the force réussi pour bloquer une attaque ne s'accompagne que d'un malus de -2. Ce sabre-laser a besoin d'une cellule d'énergie spéciale pour fonctionner.

Lightsaber, Blaster Combination

Lightsaber

Mis au point par un jeune rebelle du nom d'Ezra Bringer, ce modèle combine une poignée munie d'une garde qui protège les doigts du porteur et un émetteur capable de tirer des tirs de blaster. La lame et le blaster ne fonctionnent pas simultanément et demandent une Swift Action pour être inversés. L'effet de surprise de la combinaison des armes et la facilité de manipulation donnent au porteur de cette lame un bonus d'équipement de +2 en Initiative. Le sabre-laser combiné avec un blaster a besoin d'une cellule d'énergie pour fonctionner.

Lightkatana

Lightsaber

Lame rare, émettant un son particulier, c'est une arme rapide et efficace pour qui sait s'en servir. Le mandalorien Pre Vizsla possédait une telle lame durant la guerre des Clones. Un lightkatana peut toujours être dégainé en Action Rapide au lieu d'une Action de Mouvement. Si le manipulateur a le don Quick Draw, il peut dégainer en Action Gratuite à la place. Si le manipulateur a aussi le Lightning Draw il peut dégainer et attaquer avec un lightkatana en une seule action de Mouvement au lieu d'une action Standard. Un lightkatana a besoin d'une cellule d'énergie spéciale pour fonctionner.

Lightsaber, Inquisitorious

Lightsaber

Modèle spécial mis au point et utilisé par les agents de l'Inquisition impériale, la poignée de ce sabre comporte une garde semi circulaire qui une fois déployée forme un anneau qui entoure la main du manipulateur. Les lames peuvent alors tourner rapidement autour de la poignée sans effort du porteur ce qui lui confère un avantage non négligeable contre toute attaque frontale. Toutefois c'est aussi une faiblesse de l'arme contre un adversaire armé d'un sabre-laser car il lui suffit de toucher l'anneau pour détruire l'arme. La poignée circulaire peut être retirée du sabre et utilisée comme un disque de jet. Bien que peu pratiques en combat, les rotations peuvent être utilisées comme pseudo-hélice, ce qui peut aider à briser la chute de l'utilisateur. Lorsqu'il est utilisé de cette manière, l'utilisateur bénéficie des avantages d'un aspect DD 25 Réduire les dégâts de chute de la compétence Acrobatique (réduire la hauteur de sa chute de 6 mètres (4 carrés)).

Avec les deux lames allumées, un sabre laser Inquisitorious est une arme double. Vous pouvez attaquer avec les deux extrémités de l'arme en tant qu'action à tour complet, mais les deux jets d'attaque subissent une pénalité de -10 (bien que certains dons et talents puissent réduire ces pénalités).

Un sabre laser Inquisitorious nécessite deux cellules d'énergie spéciales pour fonctionner (le coût de chacune est dix fois le prix d'une cellule d'énergie ordinaire, mais cela dure presque indéfiniment).

