



Star Mogul - Création d'une compagnie de récupération

par Pascal Saradjian (raskal@saradjian.org)

RECRUTEMENT D'UN EQUIPIER BIO/MEKK			
	Moyen (7 points de compétence)	Expérimenté (12 points de compétence)	Vétéran (16 points de compétence)
Équipier BIO	600 cr	900 cr	1 200 cr
Équipier MEKK	1 000 cr	1 400 cr	1 800 cr

RECRUTEMENT D'UN MINEUR D'ASTEROIDES			
	Moyen (7 points de compétence)	Expérimenté (12 points de compétence)	Vétéran (16 points de compétence)
Mineur d'astéroïdes	1 000 cr	1 500 cr	2 000 cr

CARACTERISTIQUES ET EQUIPEMENT DES NOUVELLES RECRUES	
Équipier humanoïde BIO	
Résistance	3
Armure	3 (légère)
Mouvement	5 pas
Armement	Armes légères génériques
Équipier MEKK	
Résistance	5
Armure	4
Mouvement	5 pas
Armement	Armes légères génériques
Équipier Hydrissien	
Résistance	3
Armure	3 (légère)
Mouvement	6 pas
Armement	Armes légères génériques
Équipier mineur d'astéroïdes	
Résistance	4
Armure	4
Mouvement	6 pas
Armement	Armes légères génériques

EQUIPEMENT HYDRISSIEN	
Arme légère	Gratuit
Pistolet désassembleur	350 cr
Canon coigneur	1 200 cr
Canon à singularité	1 750 cr
Harpon à baleines volantes	800 cr
Bombes à singularité	500 cr
Armure légère (Armure 3)	Gratuit
Armure intermédiaire (Armure 5)	400 cr
Armure cyclone (Armure 7)	1 500 cr
Implants Cyberganiques	500 cr
Bâton de diplomate (+2 à la valeur de Combat)	700 cr
Matériel d'extraction et de fouille	200 cr
Chasseur de reconnaissance Gorgone	6 200 cr

EQUIPEMENT GENERIQUE	
Équipement d'infanterie (indisponible pour les MEKK)	
Scaphandre HADES (Armure 7)	1 200 cr
Armure intermédiaire d'infanterie (Armure 5)	300 cr
Armure légère d'infanterie (Armure 3)	Gratuit
Matériel d'extraction et de fouille	200 cr
Amélioration biomécanique (+1 en RES) (une fois)	600 cr
Armement d'infanterie (disponible pour les BIO et MEKK)	
Grenades (pour un équipier, coût par type)	350 cr
Arme légère générique	Gratuit
Fusil d'assaut Vengeur 19	200 cr
Projecteur à arc (blaster)	300 cr
Fusil à fléchettes	300 cr
Canon portable	800 cr
Canon léger d'infanterie 22mm	850 cr
Canon d'infanterie à pompe 75mm	1 500 cr
Canon accélérateur de particules	2 200 cr
Lance-missiles (Craqueur, Désosseur et Percuteur)	1 100 cr
Bombe à fragmentation	790 cr
Lance de démolition et bouclier de protection	2 500 cr
Boule de démolition	300 cr
Fusil de tireur d'élite	600 cr
Armement pour véhicule	
Bombarde NOVA	3 500 cr
Obusier antimatière	4 000 cr
Fusil à tachyons	5 000 cr
Équipement des droides de combat	
Chenilles (+3 au Mouvement)	500 cr
Coup-de-poing cybernétique (+2 en Combat, 1d10+2 de dommages aux véhicules)	1 000 cr
Corps renforcé (+2 à la valeur d'Armure)	1 100 cr
Armes légères jumelées (figurine manie et tir avec deux armes génériques légères en même temps)	400 cr
Matériel d'extraction et de fouille (par figurine)	200 cr
Véhicules	
<i>Salvage Dog</i> (4 000 cr), <i>Arachnide</i> (1 000 cr), <i>Phénix</i> (2 500 cr)	
Bot de démolition	
Bot de démolition	5 500 cr
Bombarde Nova	3 500 cr
Fusil à Tachyon	5 000 cr
Amélioration d'armure (Armure 10)	1 000 cr

EQUIPEMENT DES MINEURS D'ASTEROIDES	
Amélioration d'armure (+1 à la valeur d'Armure)	300 cr
Amélioration de châssis (+1 pas au Mouvement)	250 cr
Coup-de-poing cybernétique (+2 en Combat, 1d10+2 de dommages aux véhicules)	700 cr
Foreuse énergétique	700 cr
Laser de minage	1 800 cr
Amélioration de force biomécanique	300 cr
Implant de commandement	250 cr
Matériel d'extraction et de fouille	200 cr
<i>Les améliorations d'armure et de châssis sont disponibles une seule fois par figurine</i>	