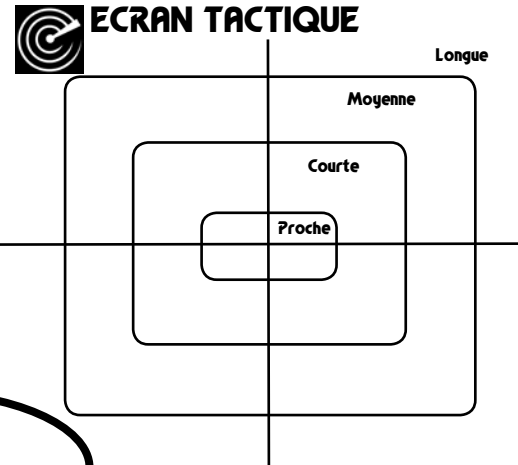




Nom : _____
 Port d'attache : _____
 Modele/Fabricant : _____
 Equipage : _____
 Passagers : _____
 Hyperpropulseur : _____
 Hyper de secours : _____
 Soute : _____



Griser les vitesses excessives

VITESSE ABSOLUE

VITESSE RELATIVE

0 Même niveau
 1 Dept. autour de la cible
 2-4 +1 portée/manoeuvre
 5-6 +2 portées/manoeuvre

GABARIT

1

2

3

4

5

6

7

8

9

15

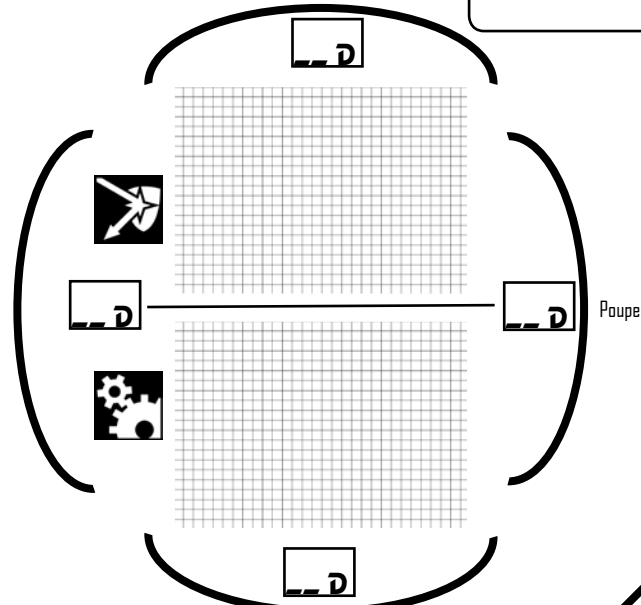
MANIABILITE **DEFENSES** **BLINDAGE**

POINTS DE COQUE **STRESS MECANIQUE**

+ 2*diff. gabarit

À 0 : détruit

À 0 : HS + courts-circuits + IPS / jour



ARMEMENT Dégâts : code arme + 2*diff. gabarit + succès

| Type | Gabarit/Portée | Arc | Ordi | Dégâts |
|------|----------------|-----|------|--------|
| | | | | |

AVARIES Régénère Points*PC ou PS ; ne se cumule pas

ACTIONS DE PILOTE

- Tir en poursuite Si gabarit 1 à 4 : tirer, mais avec une compétence limitée par celle de Pilotage
 - Accélérer Vitesse +/- 1
 - Mettre la gomme Atteindre la vitesse max > -IPS/vitesse
 - Manoeuvre audacieuse Si gabarit <5 : effectuer 2 manoeuvres > -2PS
 - Prendre l'avantage Si vitesse >3 :
 - 10 si plus rapide de 1 que la cible
 - 15 si même vitesse
 - 20 si plus lent de 1 que la cible
 - 25 si plus lent de 2+ que la cible
- > viser zone voulue et annulation des manoeuvre d'évasion. si zone visée < 50% PC, équipement détruit.
- Evasion/coller à la cible Vitesse >2 : -1D tir & +1D déf. OU +1D tir & -1D déf.

EQUIPAGE

- Capitaine D
- Pilote D
- Copilote/Astrologue D
- Officier ingénieur D
- Officier Communication D
- Officier médical D
- Chargé de Sécurité D
- Garde n°1 D
- Garde n°2 D

ACTIONS DE L'EQUIPAGE

- Orienter les écrans Transfère 1 pt d'écran à un autre arc
- Armement 1 tir/tour/affut
 - 10 si gabarit attaquant < 2 gabarit cible
 - 15 si gabarit attaquant = +/- 1 gabarit cible
 - 20 si gabarit attaquant > 2 gabarit cible
 - 25 si gabarit attaquant > 3 gabarit cible
 - 30 si gabarit attaquant > 4 gabarit cible
- Contrôle des dégâts (stress) 1 /tour/pers., ingé vs
 - 15 si Coque > 50 %
 - 20 si Coque =< 50 % > + IPS/2 succès
 - 25 si Coque =< 0 %
- Contrôle des dégâts (coque) 1 /combat, ingé vs
 - 15 si Coque > 50 %
 - 20 si Coque =< 50 % > + 1PC/2 succès
 - 25 si Coque =< 0 %