

Ecran de Combat de Vaisseaux spatiaux

Distance	0	1 000 km	2 000 km	3 000 km	4 000 km	5 000 km	6 000km	7 000 km	8 000 km	9 000 km	10000 km	11000 km	12000km	13000km	14000km	15000km	16000km	17000km	18000km	19000km	20000km
moins de	30 000km	40 000 km	50 000 km	60 000 km	70 000 km	80 000 km	90 000 km	100 000 km													

Missiles ou Torpilles

Sur Vaisseau	Juste Tiré	1er R	2nd R
--------------	------------	-------	-------

Vitesse des Moteurs

Niv.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Km / 3s	300	600	900	1 200	1 500	1 800	2 100	2 400	2 700	3 000	3 300	3 600	3 900	4 200	4 500	4 800	5 100	5 400	5 700	6 000
Malus	0	0	0	0	0	-1	-1	-2	-2	-3	-3	-4	-4	-5	-5	-6	-6	-7	-7	-8

Vitesse des Boosters

Niv.	0	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
Km / 3s	0	1 500	3 000	4 500	6 000	7 500	9 000	10 500	12 000	13 500	15 000
Malus	0	-2	-5	-7	-10	-12	-15	-18	-20	-22	-25

Energie

0	0	0	0
100	10	1	0,25
200	20	2	0,5
300	30	3	0,75
400	40	4	
500	50	5	
600	60	6	
700	70	7	
800	80	8	
900	90	9	

Manoeuvres

<p>Poursuite (PO)</p> <p>Jet pilotage + bonus poursuite, sur 1 unique vaisseau</p> <p>Si MR >= 15 possibilité Tir (rayons, missiles, torpilles)</p> <p>Gagnant poursuite reçoit bonus = diff. MR/ 2 (max 10)</p>	<p>Esquiver Missiles, Torpilles (ES)</p> <p>Jet pilotage</p> <p>Missile s'éloigne de 1000 km pour 3 pts de MR</p> <p>Si missile plus de 20 000 km de sa cible, il est perdu.</p>	<p>Manoeuvre zigzag (ZZ)</p> <p>Jet de pilotage</p> <p>MR+10 (15 mini) =malus du poursuivant pour obtenir le tir et malus de -5 pour les tirs</p>	<p>Retournement (RT)</p> <p>Jet pilotage sur 1 seul poursuivant</p> <p>Si MR >= 15 casse le bonus du poursuivant</p> <p>Si MR >= 20 permet en plus un Tir</p>	<p>Harponnage (HP)</p> <p>Jet de pilotage sur un adversaire à moins de 1000 km</p> <p>Réussit si MR >=10+bonus poursuite de l'adversaire et +5 si tente de s'éjecter avant.</p>	<p>Dégagement</p> <p>Choisit après coup en réaction contre RT ou HP</p> <p>remplace la manoeuvre choisit secrètement</p> <p>et casse poursuite. Si MR>=10, annule RT ou HP</p>
--	---	--	--	---	--

<p>Couverture (CO)</p> <p>Permet d'avoir un +5 pour poursuivre un vaisseau poursuivant le vaisseau escorté (immédiat)</p>	<p>Rase-mottes (RM)</p> <p>Pilotage à -5 mais évite radars</p>	<p>Détection</p> <p>Tirage débute portée détecteur x 2, puis retente tout les 10% de portée.</p>	<p>Organisation Round</p> <p>Round : 1R = 3 secondes</p> <p>Détection</p> <p>Choix vitesse et booster, et manoeuvre</p> <p>Résolution des tirs</p>
--	---	---	---

Tirs et Esquives

<p>Malus aux tirs</p> <p>- Malus de la vitesse du tireur</p> <p>-7 tir sur une torpille</p> <p>-15 tir sur un missile</p> <p>+1 / 100M</p> <p>-1 / 1 000 km sup. à 5 000 km</p> <p>-7 tourelle contre vaisseau léger (Maximum 10 tourelles)</p>	<p>Esquive</p> <p>-1 / tir si plus de 1 tir de rayon</p> <p>-Malus vitesse du vaisseau cible /2</p>	<p>Dommages</p> <p>1 rayon 1D10 + Différence MR</p> <p>2 rayons 1D20 entre Tir et Esquive</p> <p>3 rayons 1D20+1D10 *</p> <p>4 rayons 2D20 *</p> <p>Torpille 2D100 800 km/s (niv8) 1R</p> <p>Missile 2D20 5000 km/s (n50) 2R</p> <p>1 Avarie pour 10% PS détruit</p>	<p>Accélération / Décélération</p> <p>-1D6 Pts Fatigue par 1 000 km / R et par 400 km/R sans combinaison anti-g</p>
--	--	---	--

Fiche d'Ordre

<p>C/F = Combat ou fuite pour savoir si s'éloigne ou se rapproche</p> <p>(Cible) = Numéro de l'adversaire en cas de combat multiple</p> <p>Le round où le missile part, inscrivez P après l'indication de la distance</p>
