

# 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		<div>Missiles ou Torpilles</div> <table><tr><td>Sur Vaisseau</td><td>Juste Tiré</td><td>1er R</td><td>2nd R</td></tr></table>						Sur Vaisseau	Juste Tiré	1er R	2nd R
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

## Missiles ou Torpilles

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

## Energie

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

## Manoeuvres

<b>Poursuite (PO)</b> Jet pilotage + bonus poursuite, sur 1 unique vaisseau Si MR >= 15 possibilité Tir ( rayons, missiles, torpilles ) Gagnant poursuite reçoit bonus = diff. MR/ 2 ( max 10 )	<b>Couverture (CO)</b> Permet d'avoir un +5 pour poursuivre un vaisseau poursuivant le vaisseau escorté (immédiat)	<b>Malus aux tirs</b> - Malus de la vitesse du tireur -7 tir sur une torpille -15 tir sur un missile +1 / 100M -1 / 1 000 km sup. à 5 000 km -7 tourelle contre vaisseau léger (Maximum 10 tourelles)																					
<b>Esquiver Missiles, Torpilles (ES)</b> Jet pilotage Missile s'éloigne de 1000 km pour 3 pts de MR Si missile plus de 20 000 km de sa cible, il est perdu.	<b>Rase-mottes (RM)</b> Pilotage à -5 mais évite radars																						
	<b>Manoeuvres multiples</b> -5 à toutes les manoeuvres / manoeuvres > 1																						
<b>Manoeuvre zigzag (ZZ)</b> Jet de pilotage MR+10 (15 mini) =malus du poursuivant pour obtenir le tir et malus de -5 pour les tirs	<b>Détection</b> Tirage débute portée détecteur x 2, puis retente tout les 10% de portée.	<b>Esquive</b> -1 / tir si plus de 1 tir de rayon -Malus vitesse du vaisseau cible /2																					
<b>Retournement (RT)</b> Jet pilotage sur 1 seul poursuivant Si MR >= 15 casse le bonus du poursuivant Si MR >= 20 permet en plus un Tir	Bonus / Malus -1 / 10% portée en plus de la portée - contre mesure -2 si <=10M -1 si <=50M +1 / 100M ( max+10 )	<b>Dommages</b> <table border="1"> <tr> <td>1 rayon</td> <td>1D10</td> <td>+ Différence MR</td> </tr> <tr> <td>2 rayons</td> <td>1D20</td> <td>entre Tir et Esquive</td> </tr> <tr> <td>3 rayons</td> <td>1D20+1D10</td> <td>"</td> </tr> <tr> <td>4 rayons</td> <td>2D20</td> <td>"</td> </tr> <tr> <td>Torpille</td> <td>2D100</td> <td>800 km/s (niv8) 1R</td> </tr> <tr> <td>Missile</td> <td>2D20</td> <td>5000 km/s (n50) 2R</td> </tr> <tr> <td colspan="3">1 Avarie pour 10% PS détruit</td> </tr> </table>	1 rayon	1D10	+ Différence MR	2 rayons	1D20	entre Tir et Esquive	3 rayons	1D20+1D10	"	4 rayons	2D20	"	Torpille	2D100	800 km/s (niv8) 1R	Missile	2D20	5000 km/s (n50) 2R	1 Avarie pour 10% PS détruit		
1 rayon	1D10	+ Différence MR																					
2 rayons	1D20	entre Tir et Esquive																					
3 rayons	1D20+1D10	"																					
4 rayons	2D20	"																					
Torpille	2D100	800 km/s (niv8) 1R																					
Missile	2D20	5000 km/s (n50) 2R																					
1 Avarie pour 10% PS détruit																							
<b>Harponnage (HP)</b> Jet de pilotage sur un adversaire à moins de 1000 km Réussit si MR >=10+bonus poursuite de l'adversaire et +5 si tente de s'éjecter avant.	<b>Organisation Round</b> Round : 1R = 3 secondes Détection Choix vitesse et booster, et manoeuvre Résolution des tirs																						
<b>Dégagement</b> Choisit après coup en réaction contre RT ou HP remplace la manoeuvre choisit secrètement et casse poursuite. Si MR>=10, annule RT ou HP		<b>Accélération / Décélération</b> -1D6 Pts Fatigue par 1 000 km / R et par 400 km/R sans combinaison anti-g																					

## Tirs et Esquives

## Fiche d'Ordre

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