

PILOTE

<i>Gabarit</i>		<i>Vitesse</i>	<i>Coût</i> <i>m = manœuvre</i> <i>a = action</i>	<i>Effets</i>
Tous	Accélérer/Décélérer	0 - Max	1 m	<i>Vitesse</i> + ou - 1
Tous	Voler	1	1 m	Rester à portée proche
		2 - 4	1 m	Rester à portée proche Déplacement portée proche ↔ courte
			2 m	Déplacement portée proche ↔ moyenne
		5 - 6	1 m	Rester à portée proche Déplacement portée proche ↔ moyenne
			2 m	Déplacement portée proche ↔ longue
1 - 4	Evasion	≥ 3	1 m	+ 1 difficulté aux attaques visant l'appareil + 1 difficulté aux attaques de l'appareil
1 - 4	Coller la cible	≥ 3	1 m	+ 1 amélioration aux attaques de l'appareil + 1 amélioration aux attaques visant l'appareil
1 - 4	Mettre la gomme	0 - Max-1	1 m	1 pt de <i>stress mécanique</i> /pt de <i>Vitesse</i> acquis
1 - 4	Prendre l'avantage	≥ 4	1 a	Test de <i>Pilotage</i> (Difficulté selon vitesses relatives) Réussite : ignore les malus de la manœuvre d'Evasion
Tous	Hyperespace	0 - Max	1 a	Test d' <i>Astrogradation</i> (Difficulté Facile ♦)

Difficulté selon les vitesses relatives :

<i>Différence de Vitesse</i>	<i>Difficulté du test</i>
Même <i>Vitesse</i>	Moyenne ♦♦
Assaillant > cible	Facile ♦
Assaillant = cible -1	Difficile ♦♦♦
Assaillant ≤ cible -2	Intimidante ♦♦♦♦

ARTILLEUR

	<i>Coût</i> <i>m = manœuvre</i> <i>a = action</i>	<i>Effet</i>
Viser	1 m	+1 <input type="checkbox"/> au prochain test de combat
Tirer sur l'adversaire	1 a	Test d' <i>Artillerie</i> (difficulté selon gabarits relatifs)

Difficultés selon les gabarits relatifs :

<i>Différence de Gabarit</i>	<i>Difficulté de base du test</i>
Gabarits identiques ou 1 de différence	Moyenne ◆◆
Assaillant \leq cible -2	Facile ◆
Assaillant = cible +2	Difficile ◆◆◆
Assaillant \geq cible +3	Intimidante ◆◆◆◆

MÉCANO

	Coût <i>m = manœuvre</i> <i>a = action</i>	Effet
Contrôle des dégâts	1 a	- 1 <i>stress mécanique</i> (Test de <i>Mécanique</i> : Difficulté : voir ci-dessous) - 1 <i>dégât de coque</i> (Test de <i>Mécanique</i> : Difficulté : voir ci-dessous) - 1 coup critique (Difficulté : voir table des coups critiques)

Difficulté du contrôle des dégâts :

<i>Stress mécanique total</i> <i>SM = stress mécanique</i>	<i>Dégâts de coque totaux</i> <i>DC = dégâts de coque</i>	<i>Difficulté du test</i>
SM < Seuil SM/2	DC < Seuil DC/2	Facile : ◆
SM = Seuil SM/2	DC = Seuil DC/2	Moyenne : ◆◆
SM > Seuil SM/2	DC > Seuil DC/2	Difficile ◆◆◆
SM > Seuil SM	DC > Seuil DC	Intimidante ◆◆◆◆

Réparation des coups critiques :

<i>Nombre de coups critiques</i>	<i>Difficulté des réparations</i>
1er coup critique	Facile : ◆
2ème coup critique	Moyenne : ◆◆
3ème coup critique	Difficile ◆◆◆
4ème coup critique et suivants	Difficile ◆◆◆