

Distances

Rapprochée
Courte
Moyenne
Longue
Extrême

↻ Changement de distance : Jet en opposition pilotage + Puissance du véhicule

Vitesse [1]	Modificateur
Minimum	-5
Lente	-3
Croisière	—
Rapide	+3
Maximum	+5

Manœuvres

Manœuvre	Modificateur
Looping	-5
Virage large	—
Virage serré	-3
Virage à 180°	-5
Décollage/Atterrissage	—
Demi-tonneau	-2
Tonneau	-4
Entrée/Sortie de l'atmosphère	-2
Appontage en apesanteur	-3

Vitesse [2]	Modificateur
Minimum	+5
Lente	+3
Croisière	—
Rapide	-3
Maximum	-5

↻ Échec critique si marge $\leq -5 \Rightarrow$ test de crash

↻ Points d'action = marge

Crashes

↻ Jet de talent pour éviter le crash

↻ Véhicules aériens : perte d'une bande d'altitude par round, pénalité de -5

↻ Submersibles : coulent de 30 m / round

Vitesse [3]	Classe de dégât
Minimum	1
Lente	5
Croisière	10
Rapide	15
Maximum	20

Tirs

Vitesse [4]	Modificateur
Minimum	-1
Lente	-2
Croisière	-3
Rapide	-4
Maximum	-5

↻ Visée : Règle standard

↻ Recul : Aucun

↻ Coup spécifique : Règle standard

Senseurs/Furtivité

↻ Furtivité : modifiée par la vitesse [2]

↻ Sonar actif = 2 x Sonar passif

↻ Sonar passif : efficacité modifiée / vitesse [2]

Armes guidées

↻ Acquisition de cible : Artillerie ou Armes lourdes + Classe de senseur - Classe d'ECM + Vitesse [2] + Points d'actions

.... ↻ Portée rapprochée/courte : impact immédiat

.... ↻ Portée moyenne : impact en fin de round

.... ↻ Portée longue : impact fin du round suivant

↻ Manœuvres d'évasion : pilotage + ECM - Guidage de l'arme

Dégâts**↻ DÉGÂTS MINEURS**

Pénalité de défaillance : -1

↻ DÉGÂTS GRAVES

Pénalité de défaillance : -2

Jet de Solidité + Pénalité pour cette attaque

Marge $\leq -5 \Rightarrow$ Véhicule HS

Jet raté \Rightarrow Vitesse réduite de moitié

↻ DÉGÂTS CRITIQUES

Pénalité de défaillance : -3

Jet de Solidité + Pénalité pour cette attaque

Marge $\leq -5 \Rightarrow$ Véhicule détruit et occupants blessés avec la même classe de dégât

Jet raté \Rightarrow Véhicule HS

Jet réussi \Rightarrow Vitesse réduite de moitié