

DÉPLACEMENTS ET POURSUITES

Temps de déplacement moyens

• Rallier une station orbitale depuis la surface d’une planète : cinq minutes • Rallier la lune d’une planète depuis la surface de celle-ci : trente minutes • Rallier une planète depuis une planète voisine : 1D6 heures • Rallier deux systèmes de secteurs différents mais d’une même région : 1D6 jours • Rallier deux systèmes de régions voisines : 1D6 semaines • Aller du centre des Constellations aux périphéries : 2D6 semaines • Traverser toutes les Constellations de part en part : 4D6 semaines

> Voir pp. 43-48 pour les règles de gestion des voyages et les possibilités de réduire les temps de trajet de base.

Principales formules de mouvements (pp. 224 et suiv.)

• Course :

- Mètres par round pour un mouvement = valeur de mouvement
- Niveau de Difficulté = 5 x le nombre total de mouvements - Compétence utilisée : Course ou l’attribut Agilité

• Nage :

- Mètres par round pour un mouvement = la moitié de la valeur de mouvement, arrondie au supérieur
- Niveau de Difficulté = 5 x le nombre total de mouvements - Compétences utilisées : Nage ou l’attribut Vigueur

• Escalade :

- Mètres par round pour un mouvement = la moitié de la valeur de mouvement arrondie au supérieur
- Niveau de Difficulté = 5 + 10 par mouvement supplémentaire - Compétences utilisées : Escalade ou l’attribut Vigueur

• Saut en longueur :

- Nombre de mètres pour un mouvement à la base = le quart de la valeur de mouvement arrondi au supérieur
- Niveau de Difficulté = 5 pour la base + 10 par tranche de deux mètres - Compétences utilisées : Saut ou l’attribut Agilité

• Saut en hauteur :

- Mètres par round pour un mouvement à la base = le quart de la valeur de mouvement arrondi au supérieur
- Niveau de Difficulté = 5 pour la base + 10 par tranche de 0,5 mètre - Compétence utilisée : Saut ou l’attribut Agilité

• Chute contrôlée

- Mètres par round pour un mouvement à la base = le quart de la valeur de mouvement arrondi au supérieur
- Niveau de Difficulté = 5 pour la base + 10 par tranche de deux mètres - Compétence utilisée : Saut ou l’attribut Agilité

Pilotage d'un véhicule (p. 228)

Manoeuvres (p. 230)

- Effectuer une marche arrière : 6
- Se garer/ se poser : 6
- Tenir une ligne droite : 0
- Dérapage contrôlé : 10
- Emboutir un autre véhicule : 15
- Reprendre le contrôle suite à un dérapage : 10
- Virage de moins de 45° : 5
- Virage à 45° : 9
- Virage à 90° : 15
- Virage à 180° : 21

- Arrêt : le véhicule ne bouge pas. Sauf exception, les véhicules volants devraient être posés au sol.
- Ralenti : le véhicule avance de la moitié de sa valeur de Mouvement. Il s’agit d’une action libre pour le pilote, sauf si le terrain environnant implique une grande vigilance.
- Croisière : le véhicule avance de sa valeur de Mouvement. Il s’agit d’une action pour le pilote mais celle-ci ne requiert pas de jet.
- Pleine vitesse : le véhicule avance du double de sa valeur de Mouvement. Il s’agit d’une action pour le pilote dont le Niveau de Difficulté est égal à 5 à la base, hors malus liés aux conditions extérieures.
- Pied au plancher : le véhicule avance de quatre fois sa valeur de Mouvement. Il s’agit d’une action pour le pilote dont le Niveau de Difficulté est égal à 10 à la base, hors malus liés aux conditions extérieures.

\* \* \*

VÉHICULES STANDARDS (pp. 47-55)

- Chasseur de combat : Mouvement : Espace 8 / Atmosphère : 400 m/r ou 1 150 km/h, Vitesse Dc² : n.a. , Passagers : 1, Résistance : 1D / Boucliers : +2D, Manœuvrabilité : +2D, Échelle : 6, Arme : canons lourds (dégâts : 4D), Soutes : 1 m³
- Transport léger : Mouvement : Espace 7 / Atmosphère : 350 m/r ou 1 000 km/h, • Vitesse Dc² : x2, Passagers : 3 (dont équipage : 2), Résistance : 2D / Boucliers : +1D, • Manœuvrabilité : 0, Échelle : 12, Arme : canon léger (dégâts : 2D), Soutes : 600 m³
- Croiseur de guerre : Mouvement : Espace 3 / Atmosphère : n.a., Vitesse Dc² : x4, Passagers : 800 (dont équipage : 12), Résistance : 2D / Boucliers : +1D, Manœuvrabilité : -6, Échelle : 18, Armes : canons lourds : dégâts : 4D, Soutes : 7 000 m³.
- Mono-répulseur : Mouvement : 98 m/r - 70 km/h, Passagers : 1-2, Résistance : 4D, Manœuvrabilité : +2D, Échelle : 3, Soutes : 1/3 de m³.
- Répulseur de sport : Mouvement : 107 m/r - 75 km/h, Passagers : 2-4, Résistance : 4D+1, Manœuvrabilité : +3D, Échelle : 6, Soutes : 1/2 m³.