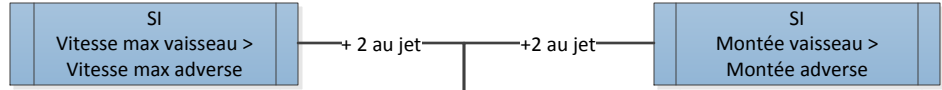


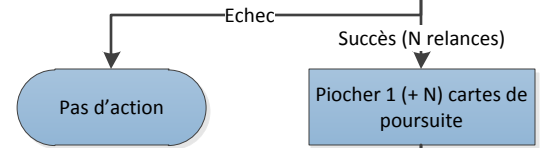
CARTES D'ACTION & INITIATIVE



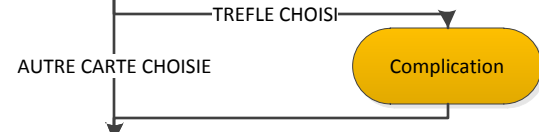
*** Réaliser plus d'une action par tour est soumis aux règles sur les actions multiples. Piloter et porter une attaque se fera avec un malus de -2 sur chaque jet.

† Compartimentation : Un vaisseau de taille grande ou + subit au max. 2 blessures sur les N infligées. Un vaisseau de taille gigantesque ou + subit au max. 1 blessure sur les N infligées. Il subissent tout de même N dégradations critiques.

CHOIX DE LA CARTE, AVANTAGE & OPPORTUNITES D'ATTAQUE



*Pour vaisseau Grand et + : Jet de Connaissance (Astrogation)



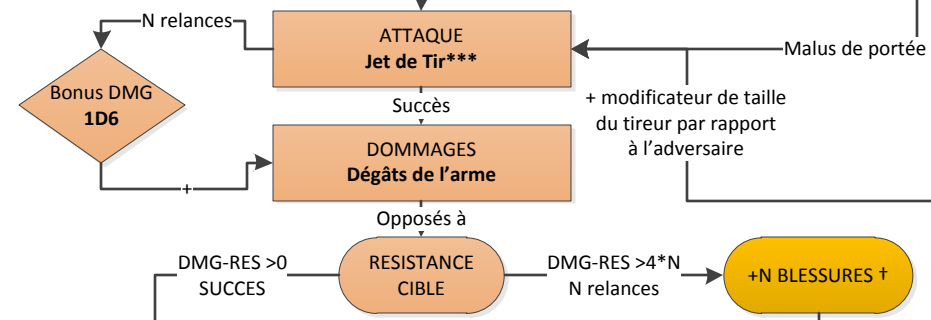
Carte choisie	Complication
2	Désastre : Jet de Pilotage à -4. Blessure et dégradation critique en cas d'échec.
3-10	Obstacle majeur : Jet de Pilotage à -2. Blessure et dégradation critique en cas d'échec.
Valet, Dame	Obstacle mineur : Jet de Pilotage. Blessure et dégradation critique en cas d'échec.
Roi, Joker	Distraction : Pas d'attaque pour ce tour

Carte choisie > Carte adverse AVANTAGE		Carte choisie <= Carte adverse		Type d'arme utilisée
Carte choisie >= Valet	Autres cartes	Carte adverse <= 10	Autres cartes	
Toutes armes	½ des armes**	-2 jet d'attaque		Tir de réaction
Toutes armes	½ des armes**			Standard
Toutes armes				Fixe

**Au choix, arrondi au supérieur

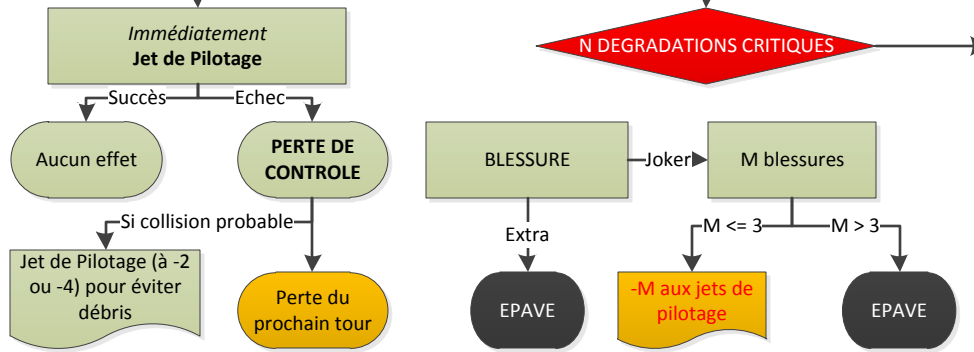
Carte choisie	2	3-10	Valet, Dame	Roi, Joker
Portée	Hors de portée	Longue	Moyenne	Courte
Malus	Attaque imp.	-4	-2	-

ATTAQUE



Bonus taille	Petit	Moyen	Grand	Enorme	Gig.	Immense	Monst.	Titan	Destruct.
Petit	-	-	+2	+2	+4	+4	+6	+6	+8
Moyen	-	-	-	+2	+2	+4	+4	+6	+6
Grand	-2	-	-	-	+2	+2	+4	+4	+6
Enorme	-2	-2	-	-	-	+2	+2	+4	+4
Gig.	-4	-2	-2	-	-	-	+2	+2	+4
Immense	-4	-4	-2	-2	-	-	-	+2	+2
Monst.	-6	-4	-4	-2	-2	-	-	-	+2
Titan	-6	-6	-4	-4	-2	-2	-	-	-
Destruct.	-8	-6	-6	-4	-4	-2	-2	-	-

DEGATS & CONSEQUENCES



2d6	Localisation sur le vaisseau spatial
2	Superstructure : annulation de la blessure
3	Moteur : Accélération/2, 2d6 round (Jet de réparation à -2 pour éviter) avant explosion
4	Système PRL : Jet de réparation à -2*N blessure pendant 1d4 round pour réparer
5	Réacteurs : -2 jets de pilotage, -4 si touché deux fois, aucune propulsion si 3ème blessure
6-8	Coque : aucun effet
9-10	Equipage : Voir table
11	Arme : arme détruite
12	Epave : vaisseau détruit