

MANŒUVRES & DÉGÂTS DES VÉHICULES

VITESSE DE DÉPLACEMENT

Précautionneux	0.5x
Croisière	1x
Course	2x
Course folle	4x

DÉGÂTS DE COLLISION

Déplacement précautionneux	2D
Déplacement de croisière	4D
Course	6D
Course folle	10D

ECHECS DES DÉPLACEMENT

1-3	Léger dérapage (pénalité -1D)
4-6	Dérapage (pénalité -3D puis -1D)
7-10	Vrille (pas de déplacement durant 2 rounds)
11-15	Collision mineure (dégâts de collision -3D)
16-20	Collision (dégâts de collision)
21 et +	Collision majeure (dégâts de collision +4D)

DIFFICULTÉ DES SURFACES

Très facile: artificielle, plane, aucun obstacle
Facile: obstacles mineurs, circulation modérée
Moyen: accidenté, visibilité réduite (orage, brouillard)
Difficile: très accidenté (flanc de montagnes, cratères)
Très difficile: effondrements, tremblement de terre
Méta-difficile: marécages très denses, broyeur

MANŒUVRES

Tête à queue: +6 à +15
Virage serré (>45°): +6 à +15
Saut: +5 à +20
Looping: +15 à +25
Rotation: +5 à +15

ACCÉLÉRATION

Véhicules: modification de la vitesse de déplacement d'un niveau par round.

DOMMAGES DES VÉHICULES

	1	2	3	4	5	6
Boucliers/ commandes	-1D de boucliers/-1D de maniabilité jusqu'à la fin du round					
Légèrement endommagé	-1D de maniabilité (si 0D, -1 point de mouvement)		arme détruite, dégâts artiller		-1 point de mouvement	
Gravement en- dommagé	-2D de maniabilité (si 0D, -1 point de mouvement)			-2 points de mouvement		
Sévèrement endommagé	Moteurs détruits (pilotage 15+ pour atterrissage en catastrophe)		armes hors d'é- tat	explosion dans 1D rounds	désintégration dans 1D rounds	destruction