

# Star Wars RPG

## - Fiche de Reference Rapide - Combat spatial

### OPTION COMBAT SPATIAUX

#### Actions libres

- Communiquer des ordres
- Basculer de mode de tir d'arme
- Faire une acrobatie (1/Action déplacement)

#### Action de Déplacement

- Déplacement Basic
- Manœuvre simple
- Vol défensif

#### Action d'Attaque

- Attaque seule avec 1 arme

#### Action Complète

- Défense Total
- Attaque Total

*Si un pilote déclare une action complète, le vaisseau continu sur son vecteur d'origine et a la vitesse précédemment déclaré.*

### BONUS DIVERS AU PILOTAGE

#### Compensateur d'Inertie – Diminuer

+1 Bonus de circonstance  
1d4 dégâts au Manœuvre Rater

#### Vol Défensif (Rang 6+) – Action Dep

+3 en Esquive, -4 en Attaque

#### Défense Total (Rang 6+) – Action Complète

+6 en Esquive, Canonnier -8 en Attaque

#### Pilote Attaque (Rang 5+)

+2 Bonus Synergie à l'attaque

#### Bonus de Manœuvre

Additionné le bonus à tous les jets du pilote

### ATTAQUE MULTIPLE

#### Base Attaque Multiple

Bonus de Base à l'Attaque (BBA) 6+

#### Don Tir Rapide

Attaque additionnelle au plus grand BBA  
Chaque Attaque subit une pénalité de -2

#### Arme à Tir Multiple

*Lasers Double, Armes Accolées, Armes Blaster*

Attaque additionnelle au plus grand BBA  
Chaque Attaque subit une pénalité de -4

#### Arme à Tir Automatique

*Quadlasers*

2 Attaque additionnelles au plus grand BBA  
Chaque Attaque subit une pénalité de -6

*Voir Autofire & Multifire SWRPG-RCR p165*

### MODIFICATEUR DE PORTEE

Distance de la cible	Mod. d'Attaque
Bout Portant (0-1 case)	+0
Prés (2-5 cases)	-2
Moyenne (6-10 cases)	-4
Loin (11-20 cases)	-6

### VITESSE DU VAISSEAU

Vitesse	Case/ Déplacement	Mod. de Défense	Mod. de Jet
Stationnaire	0	-4	+0
Amarrage	1	-2	+0
Croisière	2-4	+0	-1
Attaque	5-8	+2	-2
Charge	9+	+4	-4

Ne peut changer de vitesse qu'au début du round

### MANŒUVRE DE PILOTAGE

Grille Spatial : 1 case = 500 x 500 Mètre

Grille Atmosphérique : 1 case = 50 x 50 M

Manœuvre Simple	Prix en Case	
Avancé	1	
Diagonal	3/2	
Marche Arrière	1	Vit. d'amarrage Uniquement
Simple Glissade	3	
Glissade Latérale	5	
Virage à 45°	1	
Boucle (Loop)	16	Derrière la position initial
Course d'Attaque	--	+2 Att, -2 Def ; Partie d'une Attaque Total
Attaque Charge	--	+2 Att, Ignore armure
Acrobatie	Jet du Pilote	Note
Virage Rapide à 45°	5	Echec=Pas de virage
Virage Rapide à 90°	10	Echec=Virage à 45°
Virage Rapide à 135°	15	Echec=Virage à 45°
Virage Rapide à 180°	20	Echec=Virage à 45°
Atterrissage	20	Voir SWRPG-RCR p220
Amarrage	13	Voir SWRPG-RCR p221
Rase Motte	10+	Voir SWRPG-RCR p221
Eviter les dangers	--	Voir SWRPG-RCR p222
Boucle Serrée	25	Derrière la position d'origine
½ Boucle Serré	30	1case derrière, sens opposé
Poursuite	--	Voir SWRPG-RCR p223
Echapper Poursuite	--	Voir SWRPG-RCR p223
Aile dans aile	15	Voir SWRPG-RCR p223
Résisté RayTracteur	10	Voir SWRPG-RCR p226
Echappé RayTacteur	20	Voir SWRPG-RCR p226

Héros comme équipage voir SWRPG-RCR p224-225

### ACROBATIE ECHOUÉE (SWRPG-RCR p226)

Echec	Ne peut exécuter l'acrobatie		
Echec de 10+	Faire un 2 <sup>nd</sup> Jet		
Echec 2 <sup>nd</sup> Jet	Perte de contrôle, Jet table suivante		
Jet Pilot Echoué de	Effet	Pénalité de Compétence	Pénalité de Défense
1-5	Dévier	-2	-1
6-10	Tanguer	-4	-2
11-15	Lacet	-6	-3
16-20	Virille	-8	-4
21+	Culbute	-10	-5

Pour Utiliser avec STAR WARS Roleplaying Game, Revised Rulebook, ©Wizard of the Coast.

Fiche de Référence Rapide faite par Andy Paul, traduite par Pik\_0fr