

Star Wars RPG

- Fiche de Reference Rapide -

Combat en vehicul e 1

OPTION COMBAT EN VEHICULE

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
- Conduite défensif

Action d'Attaque

- Attaque seule avec 1 arme

Action Complète

- Défense Total
- Attaque Total

Si un pilote déclare une action complète, le véhicule continu sur son vecteur d'origine et à la vitesse précédemment déclaré

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

Armes type Blaster

Attaque additionnelle au plus grand BBA
Chaque Attaque subit une pénalité de -4
Voir Multifire SWRPG-RCR p165

BONUS DIVERS AU PILOTAGE

Conduite Défensif – Action Dep

+3 en Esquive, -4 en Attaque

Défense Total – 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

	Echoué de	Effet	Malus Comp.	Malus Def
Roue	1-5	Dérapiage	-2	-1
	6-10	Dérapiage & Vrille	-4	-2
	11+	Tonneaux	-8	n/a
Chenille	1-5	Dérapiage	-2	-1
	6-10	Dérapiage & Glissade	-4	-2
	11+	Tonneaux	-8	n/a
Walker	1-5	Vacillé	-2	-1
	6-10	Trébuché	-4	-2
	11+	S'effondré	-8	n/a
Speeder	1-5	Glissade	-2	-1
	6-10	Vrille	-4	-2
	11+	Tonneaux	-8	n/a

VITESSE DU VEHICULE

Vitesse	Case/ Déplacement	Mod. de Défense	Mod. de Jet
0	0	+0	+0
1-10	1-5	+2	+0
11-100	6-50	+4	-1
101-250	51-125	+6	-2
251-500	126-250	+8	-4
501+	251+	+10	-8

Ne peut changer de vitesse qu'au début du round

MOD. DE DEPLACEMENT (SWRPG-RCR p186)

Condition	Exemple	Multi.	Mod. de Jet
Obstruction			
Modéré	Broussaille, Rue d'une ville	x3/4	-2
Grande	Grosse Broussaille, Rue encombré	x1/2	-4
Terrain			
Difficile	Sol inégale.	x3/4	-2
Faible	Pente raide, Boue	x1/2	-4
Très Faible	Neige profonde, Désert de sable	x1/4	-6
Visibilité			
Faible	Fumée, Brouillard léger	n/a	-2
Très Faible	Ténèbres, Brouillard épais	n/a	-4

MANŒUVRE DE PILOTAGE

Grille : 1 case = 2x2 m

Manœuvre Simple	Prix en Case	
Avancé	1	
Diagonal	3/2	
Marche Arrière	1	1/10 de la vitesse max
Simple Glissade	3	
Glissade Latérale	5	
Virage à 45°	1	
Attaque Charge	--	+2 Att, Ignore armure, p193
Acrobatie	Jet du Pilot	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°
Course d'Attaque	10+	Voir SWRPG-RCR p193
Eviter les dangers	--	Voir SWRPG-RCR p193-195
Accrochage Latéral	--	Voir SWRPG-RCR p194-195
Poursuite	--	Voir SWRPG-RCR p195
Echapper Poursuite	--	Voir SWRPG-RCR p195

ACROBATIE ECHOUÉE (SWRPG-RCR p195-196)

Echec	Ne peut exécuter l'acrobatie
Echec de 10+	Faire un 2 nd Jet
Echec 2 nd Jet	Perte de contrôle, Jet table suivante

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

Airspeeder utiliser les règles de combats spatiaux