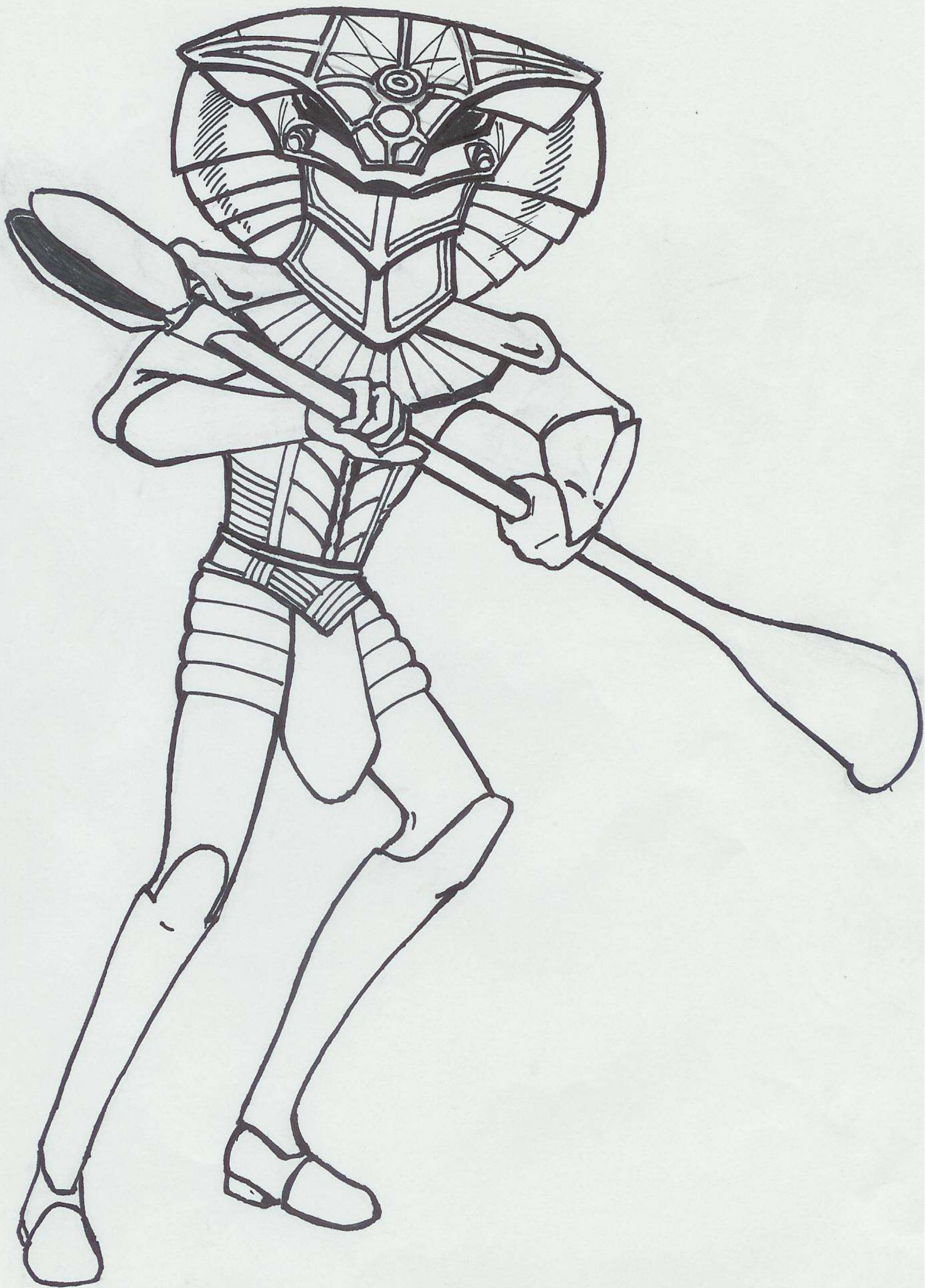




STÅRGÅTE COÅLITION

© Torog 2005 - 2006



Combat à Distance

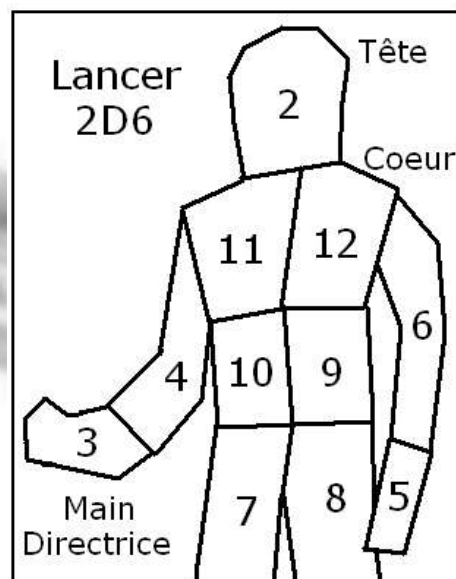
2D10 + Armes à Distance -> DD fixé par
10 + Tableau Modificateurs de
Situations :

Facteurs extérieurs	Modificateur Associé
Cible immobile et à découvert	-1
Cible Surprise	-1
Position Surélevée / Cible à Terre	-1
Visée laser / Sniper	-1 / -3
Cible en mouvement	+1 ou +2 (Marche ou Course)
Attaquant en Mouvement	+1 ou +2 (Idem)
Armure Physique ou Energétique	+Valeur de l'Armure Ennemie (Spécial)
Viser une Partie du Corps	Voir règle Viser
Arme à Recul	+Valeur du Recul de l'Arme
Ennemi à couvert	+1 à +4, selon la couverture
Terrain difficile (Ex : Sol glissant)	+1 à +3, selon le Terrain
Obscurité totale	+8 (+4 avec matériel adapté)
Aveuglement du tireur / Cible Invisible	+8

Combat au Contact

Attaquant : 2D10 + Combat à Mains Nues
OU Armes de Contact -> DD de la Cible
Cible : 2D10 + Esquive + Valeur Armure
si Choix

Avancé : Mise au sol, Désarmement,
Blocage, Contre-Attaque (Voir Arts
Martiaux)



1) Localisation des dégâts (Voir Schéma)

2) Compensation des Dégâts :

Lancer de xD6, x= ModifConstitution +
Valeur Armure (Si Choix du Joueur)
-> Difficulté = Code de Dégâts de l'Arme
ennemie

3) Modificateur de Constitution :

Positif : chaque succès diminue
code de dégâts de l'arme

Négatif : Chaque échec augmente
code de dégâts de l'arme

4) Application des dégâts

Niveau de Dégâts / Malus aux Dés

- (0) Indemne
- (1) Contusions
- (2) Douleur Intense -> (-1)
- (3) Plaie Ouverte -> (-2)
- (4) Hémorragie -> (-3)
- (5) Hors-d'Usage -> (-∞)

Viser

Au Contact : +2 au DD

A Distance :

- Tête ou Cœur : +4
- Mains : +3
- Autres : +2

Test de Compétence

2D10 + Modificateur + (+2/-2 si situation Favorable / Défavorable)

Perception

- Ouïe
- Odorat
- Vue
- Toucher

Force

- Escalade
- Natation
- Saut
- Combat à Mains nues
- Armes de Contact
(Armes Blanches, Bâtons)

Charisme

- Leadership
- Persuasion
- Négociation
- Bluff
- Intimidation

Dextérité

- Armes à Distance
(Pistolets, Fusils, Armes Energétiques)
- Equilibre & Acrobaties
- Esquive
- Furtivité
(Déplacement Silencieux, Camouflage, Déguisement, Vol)
- Sabotage

Modificateurs

Valeurs	Bonus / Malus
20/21	+5
18/19	+4
16/17	+3
14/15	+2
12/13	+1
10/11	+0
8/9	-1
6/7	-2
4/5	-3
2/3	-4
1	-5

Constitution

- Endurance
- Récupération
- Concentration
- Survie

Intelligence

- Pilotage
(Tau'Ri, Goauld, Asguard, Ancien)
- Astrophysique & Astrologie
- Biologie & Exo-Biologie
- Archéologie & Langages
- Stratégie Militaire
- Technologie
(Tau'Ri, Goauld, Ancien, Asguard)
- Armement & Balistique
- Médical

Tests

Difficulté de la tâche	DD Associé
Facile	5
Commune	10
Difficile	15
Très difficile	20
Surhumaine	25 et +

Etourdissement

2D6 + Modificateur de Constitution +
Modificateur de Volonté pour résister

Dégâts à mains nues

Modificateur de Force	Niveau de Dégâts
+5	3
+4	3
+3	2
+2	2
+1	1
+0	1
-1	0

Malus d'esquive au corps à corps

Type d'Arme	Malus d'Esquive
Armes de duellistes avec une allonge (<i>Epées, Bâtons</i>)	0
Armes à Distance ET au Contact (<i>Lance Jaffa</i>)	0
Armes de contact de petite taille (<i>Couteaux</i>)	-1
A mains nues (Sans maîtrise d'un art martial)	-2
Armes à distance de petite taille (<i>Pistolets</i>)	-3
Armes à distance de taille moyenne (<i>Fusils</i>)	-5
Armes à distance de grande taille (<i>Lance-Roquette</i>)	-8

Vaisseaux

DD d'Esquive d'un tir = Jet de Pilotage de l'adversaire - Maniabilité du vaisseau + Maniabilité du vaisseau ennemi

Puissance de feu = Code de dégât
-> Diminue la **Protection**. A zéro, le moindre coup fait exploser le vaisseau

Esquive

▼ Vaisseau / Cible ►	P	M	G
P	+0	+1	+2
M	+2	+3	+3
G	+4	+4	+5

Tests

Situation	Modificateur Associé
Passage en Hyper-Espace	+0 (+1 à +3 si Vaisseaux Ennemis)
Entrée dans: Hangar / Porte des Etoiles	+2
Atterrissage	+1 à +6, selon la vitesse
Looping*	+3
Rase-Motte*	+4
Inversion de place avec Poursuiveur*	+3+Indice de Pilotage Adverse
Esquive d'un Obstacle / Vaisseau	Voir Table Esquive

* Réalisable avec des Vaisseaux de Taille P/M

Systèmes de vaisseau

(Classés du + au -consommateur)

- Boucliers (Si dommages subits)
- Furtivité
- Hyper-Propulsion
- Systèmes de Combat
- Propulsion Sub-Luminique
- Systèmes de survie
- Détecteurs (Externes / Internes)
- Communications