

Difficultés du terrain :

	A pied	En véhicule	Dans l'espace
Très Facile	Terrain plat et dégagé (chemin, route, allée...)	Surface plane et dégagée (autoroute, circulation fluide...)	Espace vide
Facile	Terrain plat mais inégal (prairie, champ...)	Surface plane peu encombrée (rue, trafic modéré...)	A proximité d'autres vaisseaux (station spatiale, astéroïde isolé...)
Moyen	Terrain accidenté ou obstacles (trous, rochers, buissons...)	Terrain accidenté/visibilité réduite (circulation dense, pente, orage...)	Espace encombré mais stable (dock spatial, débris spatiaux...)
Difficile	Terrain encombré ou instable (foule en panique, forêt dense, tunnel obscur...)	Terrain très accidenté ou instable (pente de montagne, pluie de météores, canyon étroit...)	Espace encombré en mouvement (combat de chasseurs, champ d'astéroïdes épars...)
Très Difficile	Terrain très dangereux (champ de mines, toit d'un speeder qui manœuvre...)	Terrain très dangereux (tremblement de terre, immeubles qui tombent, route qui s'affaisse...)	Espace saturé (autres vaisseaux, très nombreux débris...)
Héroïque	Terrain quasi-infranchissable (avalanche, tunnel en train de s'effondrer...)	A la limite du possible (marécage plein de lianes, tunnel broyeur d'une usine...)	Espace quasi-infranchissable (plonger dans l'étoile de la mort jusqu'à son réacteur central...)

		Difficulté du terrain						Chutes	Collisions
		TF	F	M	D	TD	H	(à pied)	(véhicule)
Vitesse	Prudent (×0.5)	gratuit	gratuit	gratuit	M	D	D	1D	2D
	Croisière (×1)	auto	auto	auto	D	TD	H	2D	4D
	Rapide (×2)	TF	F	M	TD	H	H+10	3D	6D
	Toute allure (×4)	F	M	D	H	H+10	H+20	4D	10D

(gratuit : déplacement = action gratuite ; auto : déplacement = action, mais aucun jet n'est nécessaire)

On ne peut effectuer **qu'une seule action de déplacement à chaque round**.

Aucune autre action ne peut être effectuée tant que l'on effectue un déplacement à vitesse '**Toute allure**'.

Accélération et freinage : à pied, on peut augmenter ou diminuer sa vitesse de un ou deux niveau chaque round. A bord d'un véhicule ou d'un vaisseau, on peut augmenter ou diminuer sa vitesse d'un niveau chaque round.

Déplacement partiel : on peut choisir de n'effectuer qu'une partie du déplacement permis par la vitesse choisie (au minimum la moitié du déplacement total)

Eperonnage : difficulté de déplacement augmentée de +10. Si échec de 10 points ou moins : cible ratée, si échec de plus de 10 points : déplacement manqué. Esquive possible. Dégâts de collision normaux pour la cible, -3D pour l'attaquant.

Collisions : dégâts normaux pour collision à angle droit, +3D pour collision frontale, -3D pour collision arrière ou latérale

Manœuvres : ajouter la difficulté de la manœuvre au jet de déplacement (+1 à +5 pour une manœuvre Très facile, +6 à +10 pour une manœuvre Facile, etc.)

Exemples de manœuvres à bord d'un véhicule: Saut d'un tremplin (+5 à +15 selon le tremplin), Chandelle/piqué (+10), Looping (+10), Drift/pivotement (+5 à +20 selon le véhicule), Virage serré (+5 à +15 selon le virage), etc.

Déplacement manqués :

Marge	Description et conséquences (à pied)	Description et conséquences (en véhicule ou vaisseau)
1 à 3	Dérapiage : pénalité de -1D jusqu'à la fin du round à toutes les autres actions	Légère Embardée : pénalité de -1D jusqu'à la fin du round à toutes les autres actions
4 à 6	Glissade : moitié de la distance parcourue, -3D pour les actions de ce round, -1D au round suivant	Embardée : moitié de la distance parcourue, -3D pour les actions de ce round, -1D au round suivant
7 à 10	Chute : moitié de distance, perte des actions de ce round, -2D au round suivant	Dérapiage / Vrille : quart de distance parcourue, puis véhicule incontrôlable pour ce round et le suivant
11 à 15	Culbute légère : quart de distance, actions perdues pour ce round et le suivant, dégâts collision -3D	Collision mineure : dégâts collision -3D (s'il n'y a pas d'obstacle, perte de contrôle pour ce round et le suivant)
16 à 20	Culbute : chute avec impact dès le début du mouvement, dégâts de collision normaux	Collision : dégâts de collision normaux (si aucun obstacle, perte de contrôle et/ou tonneaux)
21 +	Culbute grave : mauvaise chute dès le début du mouvement, dégâts de collision +2D	Collision majeure : dégâts de collision +4D (si aucun obstacle, perte de contrôle et/ou tonneaux)

Dégâts de chute (à l'échelle de l'objet qui chute) :

Hauteur de chute(m)	3-6	7-12	13-18	19-30	31-50	50+
Dégâts	2D	3D	4D	5D	7D	9D

Dégâts à un véhicule :

Marge	Effet
0 à 3	Si écrans, Ecrans détruits (-1D aux écrans jusqu'à réparation) sinon, Commandes ionisées (-1D maniabilité, écrans, visée et dégâts pour ce round et le suivant). Si autant de résultats 'commandes ionisées' que de dés en maniabilité, véhicule 'paralysé' (i.e. tout droit) pendant deux rounds (aucune action possible, éclairs bleus sur le tableau de bord et jet de pilotage éventuel pour éviter une catastrophe ou vrille)
4 à 8	Dégâts légers, lancer 1D : 1-3 : -1D en maniabilité (ou 1 Baisse de propulsion si 0D en maniabilité) 4 : une arme détruite (et le servant de l'arme subit des dégâts) 5-6 : 1 Baisse de propulsion
9 à 12	Dégâts importants, lancer 1D : 1-3 : -2D en maniabilité (ou 2 Baisses de propulsion si 0D en maniabilité) 4-6 : 2 Baisses de propulsion Si le véhicule subit de nouveau des dégâts légers ou graves, il devient Sérieusement endommagé
13 à 15	Dégâts sérieux, lancer 1D : 1-2 : Générateur détruit . Plus de propulsion et risque de s'écraser (jet de pilotage diff 11+ pour se poser) 3 : Générateur en surcharge . Le véhicule explosera au bout de 1D rounds (pilotage 16+ pour se poser) 4 : Armes bloquées . Tous les systèmes d'armes sont court-circuités. 5 : Dégâts structurels . Le véhicule se désagrège en 1D rounds. (pilotage 11+ pour se poser) 6 : Destruction . Le véhicule explose ou s'écrase contre un obstacle.
16 +	Véhicule détruit.

Dégâts à un vaisseau :

Marge	Effet
0 à 3	Si écrans, Ecrans détruits (-1D aux écrans jusqu'à réparation) sinon, Commandes ionisées (-1D maniabilité, écrans, visée et dégâts pour ce round et le suivant). Si autant de résultats 'commandes ionisées' que de dés en maniabilité, vaisseau 'paralysé' (i.e. tout droit) pendant deux rounds (aucune action possible, éclairs bleus sur le tableau de bord et jet de pilotage éventuel pour éviter une catastrophe ou vrille)
4 à 8	Dégâts légers, lancer 1D : 1 : -1D en maniabilité (ou 1 Baisse de propulsion si 0D en maniabilité) 2 : 1 arme détruite (et le servant de l'arme subit des dégâts) 3 : 1 arme court-circuitée (inutilisable jusqu'à réparation) 4 : Hyperdrive endommagé (doubler le temps des calculs d'astrogation, +10 pour les faire avec durée normale) 5 : Ecrans détruits ou Commandes ionisées 6 : 1 Baisse de propulsion
9 à 12	Dégâts importants, lancer 1D : 1 : -2D en maniabilité (ou 2 Baisses de propulsion si 0D en maniabilité) 2 : Destruction de toutes les armes d'un même type et dans un même arc de tir 3 : Court-circuit de toutes les armes d'un même type (inutilisables jusqu'à réparation) 4 : Hyperdrive endommagé (+10 aux jets d'astrogation) 5 : 2 Ecrans détruits ou 2 Commandes ionisées 6 : 2 Baisses de propulsion Si le vaisseau subit de nouveau des dégâts légers ou graves, il devient Sérieusement endommagé
13 à 15	Dégâts sérieux, lancer 1D : 1 : Dérive dans l'espace . Propulsion et navigation hors service. 2 : Générateur en surchauffe . Le couper rapidement sinon explosion en moins de 1D rounds. 3 : Hyperdrives principal et secondaires endommagés . Réparation de 1h (11+) avant passage hyperspace. 4 : Armes hors service . Toutes les armes sont désactivées, et une chance sur trois qu'elles soient détruites. 5 : Dégâts structurels . Le vaisseau se désagrège (évacuation possible pendant 1D rounds) 6 : Destruction . Le vaisseau se désintègre et explose dans une gerbe de flammes.
16 +	Vaisseau détruit.

Baisse de propulsion (véhicule ou vaisseau) :

1	2	3	4	5
Vitesse max = rapide	Vitesse max = croisière	Vitesse max = prudent	Propulsion détruite	Véhicule détruit

Dégâts aux passagers (véhicule ou vaisseau) :

Légèrement endommagé	Gravement endommagé	Sérieusement endommagé	Détruit
1D	3D	6D	12D