



# LES MECHAS

*Par Cael*

5  
D MAX

# **SYSTEME DE REGLES POUR MECHAS A 5D MAX**

## **AVANT PROPOS**

Ça fait longtemps que je veux faire un système de règles de création et de gestion de mécha un peu plus détaillé que dans 5D Max. C'est vrai que depuis quelques temps maintenant, avec Urval, on a tenté de réduire les systèmes de règles au plus simple pour gagner en rapidité. Rapidité d'action égale moins de temps à lancer les dés, faire des calculs... et plus à jouer, détailler les actions, rigoler, manger, boire, rigoler, boire... Bref Un jeu de rôle dans la pure tradition. Mais en regardant les supers séries de Star Trek, j'ai toujours eu envie de pouvoir jouer ou faire jouer les :

« Les boucliers sont à 25% capitaine, si on continue comme ça on va perdre le pond C »

« Renforcer l'intégrité structurelle Monsieur Tuvok. Augmentez la puissance des phaseurs et visez leurs moteurs ».

Ça donne envie non !

Heureusement pour moi, Urval (Boyer Fabrice) avait déjà pensé la chose et avait commencé à imaginer un système basé sur une répartition d'énergie dans différentes parties constituant un vaisseau spatial. Un système pour jouer à un jeu comme Star Trek. Mais malheureusement il est parti et n'a pas poursuivi cette base de travail. Ainsi, je me suis inspiré du travail d'Urval et notamment de l'idée selon laquelle les méchas fonctionnent avec une somme d'énergie qu'on peut utiliser à différentes fins.

Je remercie donc beaucoup Urval qui est pour moi la plus grande source d'inspiration et de motivation dans la création de Jeux de Rôles.

J'espère que ce système vous plaira,

Calel

# **LA CREATION D'UN MECHA ET SA GESTION DANS LE JEU**

Les différents domaines à prendre en compte dans la création d'un mécha :

## **1. LE TYPE ET LA TAILLE DU MECHA**

## **2. LES POINTS DE BLESSURES**

## **3. L'ENERGIE**

## **4. LES CARACTERISTIQUES PRINCIPALES**

- a) Les systèmes primaires
- b) Les systèmes secondaires
- c) La vitesse
- d) La maniabilité
- e) La puissance de feu, La structure / coque
- f) L'intégrité structurelle de la coque

## **5. LES CARACTERISTIQUES OPTIONNELLES**

- a) Les boucliers / écrans déflecteurs
- b) Les senseurs / détecteurs
- c) La téléportation
- d) Le rayon tracteur

## **6. LA GESTION DES ACTIONS**

- a) Le combat spatial
- b) La gestion des dégâts
- c) Contre plusieurs adversaires

## **7. TABLEAU RECAPITULATIF ET AIDE A LA CREATION DU MECHA**

## **8. EXEMPLES DE CREATION DE MECHAS**

- a) Les méchas pour les PNJ's
- b) Les méchas pour les PJ's

## **EXEMPLE DE FICHE DE MECHA : L'ODYSSEUS**

## **FICHES DE MECHAS VIERGES**

## 1. LE TYPE ET LA TAILLE DU MECHA

Type de mécha	Taille du mécha
Moto	P
Voiture	P
Navette civile / mécha de maintenance	P
Vaisseau de transport	M
Blindé léger / mécha de combat léger	M
Chasseur	M
Vaisseau de guerre léger / mécha de combat lourd	G
Vaisseau de guerre moyen	G
Vaisseau de guerre lourd	TG
Base spatial	I

P : Petit ; M : Moyen ; G : Grand ; TG : Très Grand ; I : Immense

La taille du mécha pourrait avoir des effets sur :

- Le nombre d'attaque / round qu'il pourra effectuer

En ce qui me concerne, je ne prendrais pas en compte ce fait. La différence de puissance de feu entre les différents types de mécha permettent déjà de faire une différence conséquente.

## 2. LES POINTS DE BLESSURES

Tous les méchas ont des points de blessures. Il s'agit des « points de vie » du mécha. Les points de blessures fonctionnent comme ceux des personnages à 5D Max. Ma différence c'est qu'il n'y a qu'un seul PB par niveau de blessure. Il est possible d'augmenter le nombre de PB par l'utilisation de capacités spéciales.

1-2	O	Blessures légères
3-4	O	Blessures moyennes
5-6	O	Blessures graves (-1)
7-8	O	Blessures critiques (-2)
9-10	O	Blessures mortelles

Au nombre de points de dégâts que va encaisser le mécha va correspondre à la perte d'un PB (point de blessure) qui aura plus ou moins de gravité.

Ainsi, si un mécha prend 6 points de dégât il prendra donc 1 PB Grave. Ses prochaines actions devront se faire avec un malus de 1 point. S'il reprend 6 points, comme il n'a plus de point de blessure grave il perdra alors 1 point de blessure Critique et ses actions seront alors a -2...

A chaque coup encaissé il perdra également 1 point d'énergie.

### 3. L'ENERGIE

Tous les méchas « améliorés » vont se créer sur la base d'un niveau d'énergie global (NRJ). Chaque mécha aura besoin d'un niveau minimal, indispensable d'énergie pour fonctionner (NRJ I). La différence entre l'énergie global du mécha et ses besoins minimaux vont donner l'énergie qui pourra être dévié et utiliser à d'autres fins (amélioration des caractéristiques du mécha : Augmentation de la puissance de feu, renforcement de l'intégrité structurelle...) (NRJ D).

Comme un personnage qui prendrait des dégâts, les méchas vont en combat perdre des Points d'NRJ : 1 Points d'Energie (PE) chaque fois que l'attaque aura passé les défenses du mécha (Coque + écran...). Ce PE perdu se déduira donc des PE de départ. Au joueur de décider dans quelle caractéristique il l'enlèvera.

Si jamais le joueur décide d'enlever des PE des caractéristiques utilisant des points d'énergie indispensable (NRJ I) il aura des malus à ses jets. Rien de plus normal, son mécha fonctionnera de moins en moins bien. Cela causera au mécha 1 point de blessure grave par round en ce qui concerne les points dépendants des systèmes secondaires et 1 point de blessure critique en ce qui concerne ceux des systèmes primaires.

A chaque coup encaissé (perte de points de blessures) le joueur doit retirer 1 point d'NRJ dans une des caractéristiques de son choix.

	PVM PE	NRJ I	NRJ D	Loc NRJ I
<b>Moto</b>	4			
<b>Voiture</b>	4			
<b>Navette civile</b>	6	2	4	SyP (1) SyS (1)
<b>Vaisseau de transport</b>	7	2	5	SyP (1) SyS (1)
<b>Blindé léger</b>	7	2	5	
<b>Chasseur</b>	7	2	5	SyP (1) SyS (1)
<b>Vaisseau de guerre léger</b>	10	4	6	SyP (2) SyS (2)
<b>Vaisseau de guerre moyen</b>	13	5	8	SyP (2) SyS (3)
<b>Vaisseau de guerre lourd</b>	16	6	10	SyP (3) SyS (3)
<b>Base spatial</b>	19	7	12	SyP (3) SyS (4)



## 4. LES CARACTERISTIQUES PRINCIPALES

### **a) Les systèmes primaires**

Les systèmes primaires sont à la fois les systèmes essentiels au bon fonctionnement du mécha et les systèmes nécessaires à la survie des personnages.

### **b) Les systèmes secondaires**

Les systèmes secondaires sont importants pour le bon fonctionnement du mécha mais pas essentiels (en tout cas pas à court terme).

### **c) La vitesse**

La vitesse dépend du type de mécha et de la qualité du moteur de celui-ci. Chaque mécha a une vitesse maximale (VMax) qu'il ne peut bien sûr pas dépasser. Un mécha a forcément une vitesse d'impulsion (VI) qui lui permet d'avancer dans « l'espace normal ». Il peut aussi avoir une vitesse de distorsion (VD) qui lui permet de se placer beaucoup plus rapidement. C'est l'hyperpropulsion.

La vitesse du mécha = Points d'énergie alloués à la vitesse

### **La vitesse du mécha va avoir un impact sur 2 points :**

- Lorsqu'un mécha tentera de distancer ou de fuir un autre mécha.  
*Jet de compétence de pilotage + Bonus Vitesse du mécha contre même jet de l'adversaire*
- La vitesse du mécha va donner un bonus de combat. Ce bonus se rajoutera à la maniabilité de base du mécha  
*Jet de compétence de pilotage + Maniabilité de base + Bonus Vitesse*

	VI Max	VD Max
Moto	0_4	_
Voiture	0_3	_
Navette civile	0_4	0_1
Vaisseau de transport	0_4	0_2
Blindé léger	0_3	_
Chasseur	0_5	0_2
Vaisseau de guerre léger	0_3	0_3
Vaisseau de guerre moyen	0_2	0_4
Vaisseau de guerre lourd	0_1	0_5
Base spatial	_	_

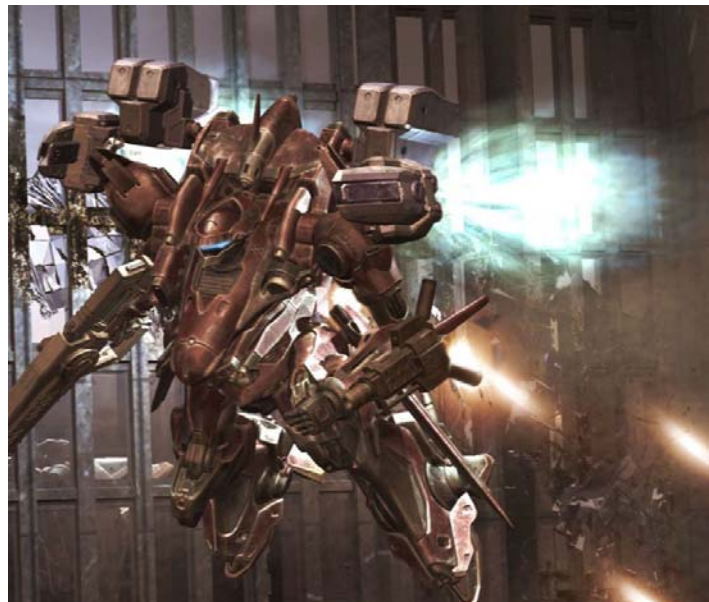


Moteur	Vitesse	PE	Résistance Max Bonus Pilotage max
Type 1	Correct	0_1	1+
Type 2	Rapide	0_2	2+
Type 3	Très rapide	0_3	3+
Type 4	Super rapide	0_4	4+
Type 5	Méga rapide	0_5	5+

#### **d) La maniabilité**

Les méchas ont une maniabilité de base. Elle est soit positive soit négative. Elle s'ajoutera à la compétence de pilotage du personnage et au bonus de vitesse du mécha. Je suis parti d'un principe (pas toujours vrai mais bon) que plus le mécha est petit et/ou léger plus il est maniable.

	M
Moto	1+
Voiture	0
Navette civile	0
Vaisseau de transport	0
Blindé léger	-1
Chasseur	1+
Vaisseau de guerre léger	0
Vaisseau de guerre moyen	1-
Vaisseau de guerre lourd	2-
Base spatial	-



#### **e) La puissance de feu et La Structure du mécha/Coque**

Comme son nom l'indique il s'agit de fixer une puissance de feu aux méchas. Il s'agit des dégâts que peuvent infliger les armes. Il y a une valeur minimum et une valeur maximum. Il est possible d'augmenter la puissance maximale des armes grâce à des dérivations d'énergie dans la caractéristique « Puissance de feu ».

Pour dépasser la valeur max des armes du mécha il est également possible d'utiliser des armes spéciales (bonus aux dégâts...).

La coque du vaisseau (Structure/Coque : SC) correspond à sa structure, la capacité pour le mécha d'encaisser des dommages.

	PF	SC	Bonus PF Max
Moto	10_14	6	0_1
Voiture	10_14	7	0_1
Navette civile	12_16	10	0_1
Vaisseau de transport	14_18	12	0_2
Blindé léger	15_19	13	0_2
Chasseur	16_20	14	0_2
Vaisseau de guerre léger	18_22	16	0_3
Vaisseau de guerre moyen	19_23	17	0_3
Vaisseau de guerre lourd	21_25	19	0_4
Base spatial	25_29	23	0_5



## 5. LES CARACTERISTIQUES OPTIONNELLES

### **a) L'intégrité structurelle de la coque**

Le mécha a une résistance (structure/coque) fixe mais son intégrité peut être amélioré grâce a des dérivations d'énergie jusqu'à une valeur max. Ainsi, la résistance du mécha peut être augmenté.

Cette caractéristique est très intéressante notamment pour les vaisseaux ne disposant pas de boucliers/écrans. Elle servira aussi dans le cas ou les armes ou projectiles employés ne seraient pas stoppés par les boucliers (exemple : Votre vaisseau spatial traverse un champ d'astéroïdes... Il serait bon d'augmenter l'intégrité structurelle de la coque pour ne pas subir trop de dégâts).

**Il n'est pas possible d'augmenter l'intégrité structurelle de la coque d'un mécha en même temps que ses écrans. Les deux sont incompatibles.**

	IS
Moto	
Voiture	
Navette civile	0_1
Vaisseau de transport	0_1
Blindé léger	0_1
Chasseur	0_1
Vaisseau de guerre léger	0_2
Vaisseau de guerre moyen	0_2
Vaisseau de guerre lourd	0_3
Base spatial	0_5



## **b) Les boucliers / écrans déflecteurs**

Tous les méchas ne disposent pas forcément d'écrans déflecteurs (ED). Les écrans protègent des attaques énergétiques (phaseurs, téléportation...).

La résistance aux dégâts apportée par les écrans va dépendre du type de mécha et de la qualité des générateurs d'écrans. Chaque mécha a une valeur de résistance aux dégâts qu'il ne peut pas dépasser, Ecrans Déflecteurs Max (EDmax).

	EDMax
Moto	0_1
Voiture	0_1
Navette civile	0_1
Vaisseau de transport	0_2
Blindé léger	0_2
Chasseur	0_2
Vaisseau de guerre léger	0_3
Vaisseau de guerre moyen	0_3
Vaisseau de guerre lourd	0_4
Base spatial	0_5



Générateur d'écrans		PE	Bonus Résistance max
Type 1	Moyen	0_1	1+
Type 2	Bon	0_2	2+
Type 3	Très bon	0_3	3+
Type 4	Super bon	0_4	4+
Type 5	Méga bon	0_5	5+

Lorsque le mécha est touché, il perd inévitablement 1 point d'écran (et le nombre de PVM bien sur). S'il n'a pas d'écrans il devra obligatoirement retirer 1 PE dans une des caractéristiques du mécha. Le round suivant il peut alors décider de dévier de l'énergie d'une caractéristique vers les écrans pour les renforcer de nouveau.

### **c) Les senseurs / détecteurs**

Tous les méchas ne disposent pas forcément de senseurs. Ils permettent de localiser avec plus ou moins de précision des systèmes, des planètes, des personnes... à des distances plus ou moins éloignées (détecteurs internes, externes).

A l'inverse des écrans, les senseurs n'ont pas de lien avec le type de mécha. C'est le type de senseur, sa qualité, qui aura de l'importance et apportera un bonus au jet du pilote.

Générateur senseurs		PE	Bonus senseurs max
Type 1	Moyen	0_1	1+
Type 2	Bon	0_2	2+
Type 3	Très bon	0_3	3+
Type 4	Super bon	0_4	4+
Type 5	Méga bon	0_5	5+

Le brouillage des senseurs et des transmissions :

Le brouillage des senseurs et des transmissions peut être considéré comme une attaque du mécha adverse : Jet Compt pilotage ou senseurs + Bonus senseurs

A l'inverse pour empêcher le brouillage des senseurs, l'adversaire devra faire mieux.

### **d) La téléportation**

Tous les méchas ne disposent pas forcément de téléporteurs.

A l'instar des senseurs, les téléporteurs n'ont pas de liens avec le type de mécha. C'est le type de téléporteur, sa qualité qui aura de l'importance.

Téléporteur		PE	Bonus Téléporteur max
Type 1	Moyen	0_1	1+
Type 2	Bon	0_2	2+
Type 3	Très bon	0_3	3+
Type 4	Super bon	0_4	4+
Type 5	Méga bon	0_5	5+

La téléportation peut être considérée comme une attaque du mécha adverse. Ce sont les écrans du mécha adverse qui permettront de contrer ou pas cette attaque.

La téléportation sera possible si le bonus alloué à cette caractéristique est strictement supérieur à celui des écrans déflecteurs.

Le résultat dépend donc de la qualité du téléporteur et des écrans adverse ainsi que des PE déviés dans ses caractéristiques.

**Téléportation = Bonus PE mis en Téléportation du mécha contre Bonus mis dans les Ecrans adverse**

Si le mécha adverse ne dispose pas d'écran, la téléportation est bien sur possible.

**Toutefois, la téléportation n'est possible qu'en « abaissant ses écrans ».** Le mécha doit enlever temporairement les PE des écrans, le temps de la téléportation (le temps peut être plus ou moins long en fonction du niveau technologique du jeu...). Il est alors plus vulnérable mais cela n'est que temporaire. Il est d'ailleurs possible d'augmenter l'intégrité structurelle de la coque pendant ce laps de temps.

### e) Le rayon tracteur

Tous les méchas ne disposent pas forcément de rayon tracteur.

A l'instar des senseurs et des téléporteurs, le rayon tracteur n'a pas de liens avec le type de mécha. C'est le type de rayon tracteur, sa qualité qui aura de l'importance et apportera un bonus au jet du pilote.

	Rayon tracteur	PE	Bonus Rayon tracteur max
Type 1	Moyen	0_1	1+
Type 2	Bon	0_2	2+
Type 3	Très bon	0_3	3+
Type 4	Super bon	0_4	4+
Type 5	Méga bon	0_5	5+

Le rayon tracteur peut être considérée comme une attaque du mécha adverse. C'est le bonus lié à la vitesse et la maniabilité du mécha adverse qui permettra de contrer ou pas cette attaque.

**Rayon tracteur = Jet Compt pilotage + Bonus Rayon Tracteur**

A l'inverse pour sortir du champ du rayon tracteur :

**Jet Compt pilotage + Maniabilité du mécha + Bonus Vitesse**

Si un mécha est pris dans le champ d'un rayon tracteur, il sera « immobilisé » (tracté) pendant **un laps de temps = Marge de Réussite (MR) + Bonus Rayon Tracteur rounds.**



## f) L'occultation

Tous les méchas ne disposent pas forcément de l'occultation.

A l'instar des senseurs, des téléporteurs et du rayon tracteur, l'occultation n'a pas de liens avec le type de mécha. C'est le type de générateur d'occultation, sa qualité qui aura de l'importance.

	Rayon tracteur	PE	Bonus Rayon tracteur max
Type 1	Moyen	0_1	1+
Type 2	Bon	0_2	2+
Type 3	Très bon	0_3	3+
Type 4	Super bon	0_4	4+
Type 5	Méga bon	0_5	5+

L'occultation peut être considérée comme une « attaque » du mécha adverse. Ce sont les senseurs du mécha adverse qui permettront de contrer ou pas cette attaque.

L'occultation sera effective si le bonus alloué à cette caractéristique est strictement supérieur à celui des senseurs adverses.

Le résultat dépend donc de la qualité du générateur d'occultation et des senseurs adverse ainsi que des PE déviés dans ses caractéristiques.

**Occultation = Bonus PE mis en Occultation du mécha contre Bonus mis dans les senseurs adverses**



## 6. LA GESTION DES ACTIONS

Je vais prendre comme exemple plusieurs actions standards type mise en orbite, attaque, défense, fuite... lors d'un combat de vaisseaux.

*Un vaisseau de la fédération reçoit un signal de détresse venant d'une petite planète située pas très loin de leur position. Il s'agit donc de s'y rendre le plus vite possible.*

Il faut booster la vitesse à son maximum de puissance. Tous les points d'énergie possible en Vitesse de Distorsion

***Jet de pilotage + Bonus Vitesse + Maniabilité du vaisseau***

Arrivé sur place, le vaisseau passe en « Alerte jaune ». C'est maintenant les senseurs qui seront favorisés. Il faut déterminer la position et la situation exacte du vaisseau en détresse.

***Jet de pilotage + Bonus senseurs***

*Le vaisseau est dans un piteux état. Il est attaqué par des pirates de la ceinture d'Orion. « Alerte rouge ! »*

Les points d'énergie vont être répartis dans la vitesse, la puissance de feu et les boucliers.

### **a) Le combat spatial**

*Le capitaine du vaisseau de la fédération décide d'avertir le vaisseau attaquant. Celui-ci se retourne alors contre le NX 01 et lui tir dessus.*

**Jet d'attaque :**

*Jet de Pilotage + Bonus vitesse + Maniabilité*

**Jet d'esquive du vaisseau de la fédération :**

*Jet de Pilotage + Bonus vitesse + Maniabilité*



### **b) Gestion des dégâts :**

*Le vaisseau de la fédération est touché.*

***Dégâts = Puissance de feu + Marge de Réussite + Points d'énergie alloués aux armes***

Le vaisseau de la fédération perd donc 1 point d'énergie et 1 « points de blessure »...

***Pour résister aux dégâts : Structure du vaisseau + Bonus Boucliers + Bonus intégrité structurelle***

*Le combat continue et le vaisseau de la fédération a maintenant été touché plusieurs fois. Il n'a plus assez d'énergie pour maintenir ses boucliers opérationnels. Le vaisseau ennemi en profite pour envoyer une troupe d'assaut en la téléportant.*

*Téléportation = Bonus énergie Téléportation contre Bonus Boucliers adverses*

*Le vaisseau de la fédération n'a plus de boucliers. La téléportation réussie...*

### **c) Contre plusieurs adversaires**

*Mais alors que la situation semble perdue pour le vaisseau de la fédération, 3 vaisseaux amis sortent de l'hyperspace. Ils se retrouvent donc « plusieurs » face au vaisseau pirate.*

Pour ne pas avoir à gérer chaque vaisseau, chaque tir... qui occasionnerait une certaine lourdeur au jeu, il est possible d'appliquer la règle liée au Groupe et attaques multiples (la même qu'à 5D Max pour les personnages).

Groupe ou attaques multiples		
	Bonus Combat	Bonus dégât
Plusieurs	1	1
Beaucoup	2	2
Plein	3	3
Enormément	4	4

Les actions en combat des vaisseaux de la fédération auront un bonus de +1 en attaque et +1 aux dégâts.



## 7. TABLEAU RECAPITULATIF ET AIDE A LA CREATION DU MECHA

	NRJ	NRJ I	NRJ D	Loc NRJ I	VM	VD	M	PF	PF max	*Tir /r	SC	IS	E
Moto					0_4	_	+1	10_14	0_1	1	6		0_1
Voiture					0_3	_	0	10_14	0_1	1	7		0_1
Navette civile	6	2	4	P(1) S(1)	0_4	0_1	0	12_16	0_1	1	10	0_1	0_1
Vaisseau de transport	7	2	5	P(1) S(1)	0_4	0_2	0	14_18	0_2	1	12	0_1	0_2
Blindé léger	7	2	5		0_3	_	-1	15_19	0_2	1	13	0_1	0_2
Chasseur	7	2	5	P(1) S(1)	0_5	0_2	+1	16_20	0_2	1	14	0_1	0_2
Vaisseau de guerre léger	10	4	6	P(2) S(2)	0_3	0_3	0	18_22	0_3	2	16	0_2	0_3
Vaisseau de guerre moyen	13	5	8	P(2) S(3)	0_2	0_4	-1	19_23	0_3	3	17	0_2	0_3
Vaisseau de guerre lourd	16	6	10	P(3) S(3)	0_1	0_5	-2	21_25	0_4	4	19	0_3	0_4
Base spatial	19	7	12	P(3) S(4)	_	_	_	25_29	0_5	5	23	0_5	0_5

\* Facultatif

## 8. EXEMPLES DE CREATIONS DE MECHAS

### a) Les méchas pour les PNJ's

Il faut que les méchas pour les PNJ's soient rapides à faire et facile à utiliser. Voilà un exemple de fiche de mécha que pourra utiliser le narrateur.

Création d'un chasseur « normal » :

PB	1 - 2	0	0	3 - 4	0	0	5 - 6	0	0	7 - 8	0	0	9 - 10	0	0
NRJ	7		NRJ I	2		NRJ D	5								
Attaque et Défense		Maniabilité		Bonus V											
Pilotage	L1+3	+1		3		12+1D									
Résistance		Bonus IS		Bonus E											
Coque / Structure	14	1				15									
Dégâts		Bonus PF													
Puissance de Feu	16-20	+1													
Autre															

Capacités spéciales et équipements

### **b) Les méchas pour les PJ's**

La fiche peut être similaire s'il ne s'agit que d'un mécha qui n'a que peu d'importance. Sinon, il est possible de faire une fiche plus complète (cf : Fiche de mécha de l'Odysseus lors de la saison 4 d'Odyssee).





# FICHE DE MECHA

Nom du mécha : Odysseus

Type : Croiseur moyen type Révolution modifié

Equipage : Pilotage 2, 150 hommes

Soute :

Distorsion : Oui



PB	1 - 2	0 0	3 - 4	0 0	5 - 6	0 0	7 - 8	0 0	9 - 10	0 0
----	-------	-----	-------	-----	-------	-----	-------	-----	--------	-----

NRJ	19	NRJ I	7	NRJ D	12
-----	----	-------	---	-------	----

Systemes Primaires	3
Systemes Secondaires	4

Attaque et Défense		Maniabilité		Bonus V	
Pilotage		+1 *			
Résistance		Bonus IS		Bonus E	
Coque / Structure	23 *				
Dégâts		Bonus PF			
Puissance de Feu	21-25				

NRJ D →	Modes				→ NRJ D
	12	12	12	12	
Intégrité structurelle	0-2	2			Rés dégâts _____
Vitesse Impulsion	0-3 *	3	3	3	Bonus vitesse _____
Vitesse Distorsion	0-6 *				Bonus vitesse _____
Puissance de Feu	0-4			4	Bonus dégâts _____
Ecrans Déflecteur	0-5 *		2	5	Rés dégâts _____
Senseurs	0-7 *	3	7		Bonus Sens _____
Téléporteur	0-2				Bonus Tél _____
Rayon Tracteur	0-2				Bonus RT _____
Occulteur	0-5				_____
					_____
					_____
					_____

## Capacités spéciales et équipements

"Standard" / "Déplacement"  
 "Alerte jaune" / "Senseurs"  
 "Alerte rouge" / "Combat"

Structure améliorée Ultranium + 6

**Capacités de détection :**  
 Laboratoire astrométrique + 2 S  
 Occultation type 5

**Capacités de mouvement :**  
 Vol Spatial amélioré + 1 VI  
 Voyage interstellaire amélioré + 1 VD  
 Maniabilité améliorée + 2

**Capacités de Défenses :**  
 Ecrans Type 3 amélioré + 2  
 Stunts : Régénérant Niv ( 4 )

**Capacités d'attaque spéciale :**  
 Puissance de feu amélioré + 1  
 Stunts : PF vaisseau de guerre lourd

Attaque à distance Radiologique  
 Stunts : Pénétration Niv 3 et Plus puissante Niv 3

5 supers torpilles + 7 dég



