

ROGUE TRADER

Feuille de Vaisseau

Éléments annexes				
Nom	ENR	ESP	PTS	
Description				
Nom	ENR	ESP	PTS	
Description				
Nom	ENR	ESP	PTS	
Description				
Nom	ENR	ESP	PTS	
Description				
Nom	ENR	ESP	PTS	
Description				
Nom	ENR	ESP	PTS	
Description				
Nom	ENR	ESP	PTS	
Description				
Nom	ENR	ESP	PTS	
Description				
Nom	ENR	ESP	PTS	
Description				
Nom	ENR	ESP	PTS	
Description				
Nom	ENR	ESP	PTS	
Description				
Nom	ENR	ESP	PTS	
Description				

Nom	
Description	
Coque	
Classe	
Effectif	TOT
Moral	TOT
	Actuel
	Actuel

Vitesse	Manoeuvrabilité	Détection	Blindage	Boucliers
Intégrité Coque	Ind. Tourelles	Espace	Energie	Niv. Equipage

Éléments vitaux				
Type	Nom	ENR	ESP	Points
Réacteur à plasma				
Réacteur warp				
Boucliers				
Champ de Geller				
Géné. d'atmosphère				
Quartiers d'équipage				
Passerelle				
Détecteurs				

Caprices de l'esprit de la machine

Histoire passée

Armes		Puis.	Crit.	Dom.	Port.
Nom		Puis.	Crit.	Dom.	Port.
ENR	ESP	Description	Type	Loc.	
Nom		Puis.	Crit.	Dom.	Port.
ENR	ESP	Description	Type	Loc.	
Nom		Puis.	Crit.	Dom.	Port.
ENR	ESP	Description	Type	Loc.	
Nom		Puis.	Crit.	Dom.	Port.
ENR	ESP	Description	Type	Loc.	

Nb armes	Proue	Dorsal	Carène	Babord	Tribord
----------	-------	--------	--------	--------	---------

Actions de manœuvre (1 obligatoire par tour)	
Correction de route	Pilotage (Vaiss. Spat.) + Man. Tourner plus tôt dans le déplacement
Correction de vitesse	Pilotage (VS) + Man. Avancer plus vite ou plus lentement que la normale
Correction de route et de vitesse	Pilotage (VS) + Man. (Dur -20) Tourner plus tôt que la normale en se déplaçant + ou - rapidement
Virage serré	Pilotage (VS) + Man. (Diff. -10) Tourner deux fois lors d'un même round
Désengagement	Jet opposé Pilotage (VS) + Man. Fuir le combat
Manœuvres d'évitement	Pilotage (VS) + Man. (Diff. -10) Infliger des malus au tir ennemi

Actions étendues (1 par personnage n'ayant pas agi)	
Lecture des augures	Observation + Détection Scrutation de la zone
Assister l'esprit de la machine	Technomaîtrise Bonus en Détection ou en Manoeuvrabilité
Désinformation	Baratin ou Duperie Augmentation du Moral
Réparations urgentes	Technomaîtrise Réparer les Eléments endommagés, dépressurisés ou hors service
Plein régime	Technomaîtrise Gagner de la vitesse de déplacement
Augure ciblé	Observation + Détection Analyse détaillée d'une cible
Guerre psychologique	Comp. d'interaction Communication avec un autre vaisseau
Raid éclair	Pilotage (VS), Commandement Aborder un vaisseau ennemi, y faire des dégâts et revenir
Tenez bon !	Force Mentale Réduire les pertes de Moral
Brouillage des communications	Technomaîtrise Empêcher la cible d'envoyer des signaux vox
Verrouillage de la cible	Observation + Détection Bonus aux tests de CT avec un élément d'Armement
Parés à l'abordage !	Commandement Bonus aux tests de Commandement contre les abordages ennemis
Remuez vous !	Intimidation ou Charisme Bonus à des différentes actions
Triage	Medicae Réduction des pertes d'Effectif

Position des armes	Directions possibles pour les tirs
Dorsale	Avant, Babord et Tribord
Proue (Croiseur et croiseur léger)	Avant, Babord et Tribord
Proue (autres vaisseaux)	Avant
Babord	Babord
Tribord	Tribord
Carène	Toutes

Tirs de macrobatteries (MB)
1 touche, +1 par degré de réussite (max = Puissance), dégâts cumulés
Combiner les MB : 1 total de dégâts, ordre des touches par le tireur, 1 seul Crit.
Tir de lances sidérales
1 touche, +1 pour 3 degrés de réussite (max = Puissance), pas de cumul
Coup critique obtenu si nb de touches >= Critique
1 dégât min à l'Int. du vaisseau (si pas de dégâts) et 1d5 sur table Critiques

Distances de Tir et Bonus au CT		
< 1/2 Por.	1/2 Por. à Por.	Por à Por.x2 > Por.x2
+10	+0	-10 Imposs.

Boucliers
Annulent leur valeur en nb de touches venant de chaque vaisseau par tour
Réinitialisés à chaque tour
Blindage
Retranché aux dommages infligés par les macrobatteries
Ignorée sur les dégâts des lances sidérales

Dommages
1 point d'Intégrité perdu = 1 point d'Effectif et de Moral en moins
Intégrité 0 = -10 Man. et Dét., Vit 1/2, Puissance des armes /2