TYPE / NOM DU VEHICULE

Chasseur civil Fulgur (pirate)

ATTRIBUTS DU VEHICULE

Gabarit (GAB)	4	Manœuvrabilité	16
Résistance aux dom	+4	Vitesse	17
Blindage (BLD)	15	Point de Mouv	4

INFORMATIONS SUR LE VEHICULE

Catégorie : véhicule léger NT : III
Longueur : 15 m Diamètre : 2,20 m
Profondeur optimale : 13 000
Profondeur limite : 15 000
Profondeur d'écrasement : 16 000
Autonomie : 10 heures Equipage : 1
Passagers : Fret :

DOMMAGES	Avaries	Mod Incident	Pertes d'ITG
Légères (5)	□ □ □ □	-	-
Moyennes (10)	□ □ □ □	+2	-
Graves (15)	□ □ □	+4	-
Critiques (20)	□ □	+6	1
Catastrophique (25)	□ □	+8	1
Destruction (30)	destruction	-	2

TRANCHES

Poste pilotage □	□	□
□	□	□
□	□	□

LOCALISATION DES INCIDENTS

1d10	*Éléments*
1-3	Structure
4	Poste de pilotage / passerelle de navigation
5-6	Salle des machines
7	Propulsion / gouverne / ballast
8	Armement
9	Systèmes Auxiliaires
10	Équipage

EFFETS DES INCIDENTS

SYSTEMES AUXILIAIRES

N°	Matériel	Niv	Description	ITG
1	Sonscan actif			
2	Sonscan passif			
3	Analyseur			
4	Affichage tactic			
5	Calcul de tir			
6	Diagnostic			
7	Gêné lumière			
8	Balise détresse			
9	Ctrl pression			
10	Assistance/ctrl			
11	Stabilisateur			
12	Rég thermique			
13	communicateur			
14	Oxygène 4 jours			
15	Hygiène			
16	Navigation			
17	Caméra			
18	Acquisition			
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				

ORDINATEUR

Type de matériel		
		Poids :
Niv max prog	gestion système	Potentiel
6	14	18
Génération	blindage IEM	Intégrité
II / II	-	15
Programmes		
Contrôle armement 6 Programme offensif 6		

ARMEMENT	Dom	Choc	Portée (0/-5/-10/-15)	Init	Mod de tir	Mun (cout)	NT	ITG
Canon neutrons								
Lance-harpon double								
Lance-harpon multiple								
Lance-leurres								