





AIDE MEMOIRE DES CONSIGNES DU TEST RS

Actions	Définitions	Incohérente si :
Attaquer	Pour détruire un vaisseau ennemi	pas d'armement et/ou pas d'ennemi
Attendre de l'aide	Quand plus rien n'est possible, même pas la fuite	Présence de bond spatial
Commercer	Pour acheter/vendre des produits avec vaisseau allié, neutre, planète habitable	pas de cargaisons commerciales (argent, armes) et/ou pas de planète habitable ou vaisseaux neutres, alliés
Détruire des astéroïdes	Pour pouvoir libérer le chemin	pas d'astéroïdes et/ou pas d'armement
Donner un rançon	Pour libérer, sur un vaisseau ennemi, un/des otage(s)	pas d'argent et/ou pas d'ennemi
Espionner	Etre discret et suivre les mouvements d'un/plusieurs ennemi(s), à un bond de distance	pas d'ennemi et/ou pas de camouflage
Faire de la contrebande	Pour vendre des armes illégalement aux vaisseaux ennemis	pas d'ennemi et/ou pas de cargaison d'armes
Faire de l'humanitaire	Pour aider médicalement des populations sur une planète	pas de soins et/ou pas de planète habitable
Fuir	Pour se sortir le plus rapidement d'une situation dangereuse	pas de raison de fuite et/ou présence éléments dangereux à l'arrivée (trou noir, astéroïdes, soleil, ennemis...) et/ou pas de bond spatial
Porter assistance à un vaisseau	Pour aider médicalement l'équipage d'un vaisseau allié ou neutre en péril	pas de vaisseau allié ou neutre et/ou pas de soins
Poursuivre sa route	Continuer la route sans interagir avec l'environnement	présence éléments dangereux à l'arrivée (trou noir, astéroïdes, soleil, ennemis...) et/ou pas de bond spatial
Ravitailer un vaisseau	Pour recharger un vaisseau allié ou neutre en énergie	pas de cargaison en énergie et/ou pas de vaisseau neutre ou allié
Se cacher	Pour ne plus être visible des ennemis, grâce à la jauge de camouflage ou sur une planète, au sein d'astéroïdes	pas de planètes gazeuses ou habitables ou d'astéroïdes et/ou de camouflage
Se faire ravitailler	Pour augmenter son autonomie, sur une planète et par vaisseau allié ou neutre	full autonomie et/ou pas de planète habitable ou vaisseau allié ou neutre
Se faire réparer	Possible par un vaisseau allié, neutre ou sur une planète habitable	pas d'endommagement et/ou pas de planète habitable ou pas de vaisseau neutre ou allié
Se rendre	Pour éviter d'être détruit	pas d'ennemi
Tendre une embuscade	Se cacher, à un bond de distance, pour attaquer ensuite par surprise (pas d'attaque directe)	pas de moyens de se cacher et/ou pas d'armement et/ou pas d'ennemi

Batterie d'énergie 	Pour ravitailler en énergie des vaisseaux alliés ou neutres
Stock d'armes 	Pour de la vente ou la contrebande sur une planète ou un vaisseau
Argent 	Pour faire du commerce, donner un rançon
Soins 	Pour soigner une population sur une planète ou à bord d'un vaisseau

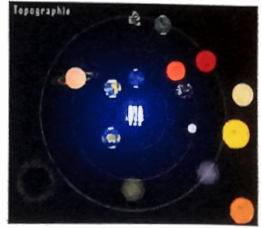
	Alliés
	Neutres
	Ennemis







Le cadre d'environnement ou

Topographie permet de situer l'environnement dans lequel évolue le vaisseau spatial.

Il est composé de :

- de 3 cercles concentriques représentant la portée des bonds spatiaux (vaisseau au centre)
- de différents astres présentés ci-dessous :



Astre	Représentation visuelle	Ce qui est possible :
Nuage d'astéroïdes 	amas de petits points blancs	Il est dangereux pour un vaisseau faiblement protégé (inférieur à 2), destructible avec un armement de niveau 2. Donne un léger camouflage et une protection supplémentaire contre les ennemis.
Soleil 	couleur jaune ou orange	Trop près, il endommage le vaisseau mais on peut s'en protéger (bouclier à 3)
Planète habitable 	couleur verte et bleue	Le vaisseau peut avoir des interactions avec les habitants ou s'y cacher
Planète inhabitable / lune 	autre couleur opaque / petit rond blanc	Personne ne peut y vivre mais le vaisseau peut se cacher dessus.
Planète gazeuse 	couleur transparente	L'atmosphère de la planète est relativement dangereuse pour un vaisseau faiblement protégé (inférieur à 2) Donne un meilleur camouflage.
Trou noir 	couleur noire	On ne peut pas s'en protéger. Attire le vaisseau vers lui.




Le cadre d'état

Représente l'état du vaisseau avant l'action.

Il est composé de 3 parties :

- Les capacités du vaisseau représentées par les 3 jauges de niveaux ci-après :



Jauge	Effets sur le vaisseau
Camouflage 	Niveau 0 : visible de tous Niveau 1 : invisible pour les ennemis les plus éloignés (au 3 ^{ème} cercle) Niveau 2 : invisible pour les ennemis assez éloignés (au 2 ^{ème} cercle) Niveau 3 : invisible pour les ennemis proches (au 1 ^{er} cercle et au contact) Note : L'environnement (ex : nuage d'astéroïdes) peut améliorer le camouflage sans que cela affecte la jauge.
Bouclier 	Niveau 0 : peut être détruit par tout le monde Niveau 1 : est protégé des petits ennemis (1 triangle) Niveau 2 : est protégé jusqu'aux ennemis moyens (1 ou 2 triangles) et astéroïdes Niveau 3 : est protégé de tous les ennemis et du soleil Note : Il peut servir à se protéger de certains environnements. L'environnement peut améliorer le bouclier sans que cela affecte cette jauge.
Armement 	Niveau 0 : il ne peut pas attaquer Niveau 1 : peut attaquer de petits ennemis (1 triangle) Niveau 2 : peut attaquer jusqu'aux ennemis moyens (1 et 2 triangles) et astéroïdes Niveau 3 : peut attaquer tous les ennemis Note : L'armement lourd peut servir à détruire des astéroïdes.

CONFIDENTIEL EXAMEN