

ROLES DE L'ÉQUIPAGE

CAPITAINE

INGÉNIEUR

PILOTE

OFFICIER SCIENT.

CANONNIER

PHASES DE COMBAT

1 PHASE D'INGÉNIERIE

Réparer ou optimiser les systèmes

PHASE DE MANOEUVRE

Les vaisseaux sans pilote se déplacent, puis les autres dans l'ordre croissant de leur jet de pilotage. Les pilotes peuvent tenter des manoeuvres.

L'officier scient. peut scanner les autres vaisseaux.

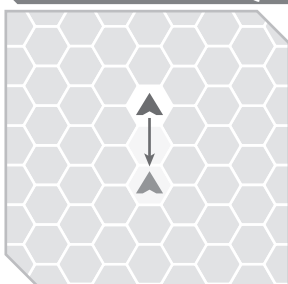
3 PHASE DE CANONNAGE

Les vaisseaux font feu dans l'ordre de déplacement. Ils tirent avant la résolution des dégâts.

ÉQUIPAGE

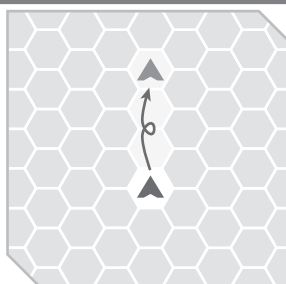
Membre d'équipage	Rôle	Base Attaque	Rangs de Pilotage
	DEX	BBA	
	DEX	BBA	
	DEX	BBA	
	DEX	BBA	
	DEX	BBA	
	DEX	BBA	
	DEX	BBA	
	DEX	BBA	
	DEX	BBA	
	DEX	BBA	

FIGURES ACROBATIQUES



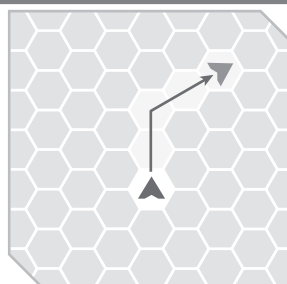
RÉTROCOMBUSTION
Retraite à ½ vitesse.

10 1½



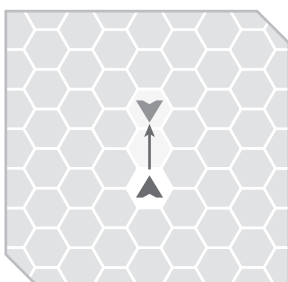
TONNEAU
Déplacement à ½ vitesse, armes et boucliers sont inversés ce tour.

10 1½



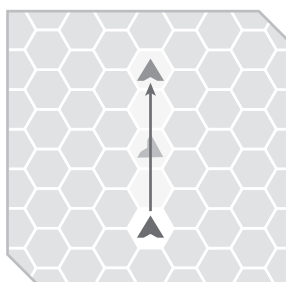
ESQUIVE
Déplacement normal, +2 à la CA et l'IV ce tour.

10 1½



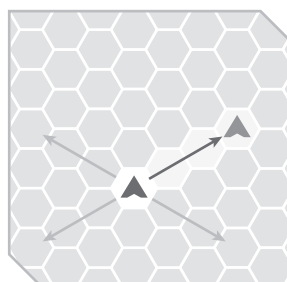
VOLTE-FACE
Déplacement à ½ vitesse, se retourne à la fin.

15 1½



PASSE TACTIQUE
Déplacement dans l'hexagone ennemi, attaque à courte portée.

15 1½



DÉGAGEMENT
Déplacement à pleine vitesse vers l'arc bâbord ou tribord avant.

10 1½

DIFFICULTÉ DES ACTIONS

$$DD = \text{Valeur de base} + \left[\frac{\text{Échelon du Vaisseau}}{\text{Échelon autre vaisseau (plus contre-mesures)}} \times \text{Facteur d'échelle} \right]$$

10 1½ 10 1½

DDs COURANTS

$$DD = 5 + [\times 1\frac{1}{2}] \quad 5 \quad 1\frac{1}{2}$$

$$DD = 10 + [\times 1\frac{1}{2}] \quad 10 \quad 1\frac{1}{2}$$

$$DD = 15 + [\times 1\frac{1}{2}] \quad 15 \quad 1\frac{1}{2}$$

$$DD = 20 + [\times 1\frac{1}{2}] \quad 20 \quad 1\frac{1}{2}$$

BRICOLAGE

$$\text{DYSFONCTIONNEMENT} \quad 1 \quad \square \quad 10 \quad 1\frac{1}{2}$$

$$\text{DÉFAILLANT} \quad 2 \quad \square \quad 15 \quad 1\frac{1}{2}$$

$$\text{DÉTRUIT} \quad 3 \quad \square \quad 20 \quad 1\frac{1}{2}$$

ACTIONS DE COMBAT

CAPITAINE

INSTRUCTION

Test d'intimidation pour donner +4 au test d'un autre.

15 1½

ENCOURAGEMENT

Test de la même comp. pour donner +2 à un autre.
Test de diplomatie pour donner +2 à un autre.

10
15 1½

PROVOCATION

Bluff ou intimide l'ennemi pour donner -2 sur une phase.
Ne peut être utilisé à nouveau sur la même cible.

15 1½

COMMANDEMENT

Niveau 6 Dépense 1 pp et réussissez un test difficile pour donner une action supp. à un membre d'équipage.

15 1½

INSPIRATION

Niveau 12 Dépensez 1 pp et réussissez un test de diplomatie pour que tout l'équipage prenne le meilleur de deux jets.

20 1½

INGÉNIEUR

TRANSFERT

Test d'ingénierie pour amplifier un système :

Propulseurs +2 à la vitesse

Équip. Scient. +2 aux actions de l'officier scient.

Armement Les dés de dégâts changent leurs 1 en 2

Boucliers 5% de l'indice d'UE est régénéré

10 1½

MAINTENIR L'INTÉGRITÉ

Réduit l'effet critique d'un système de 2 crans ce tour.

15 1½

BRICOLAGE

Réduit l'effet critique d'un système pendant 1 heure.
Les ingénieurs peuvent travailler ensemble.

Ingénierie

6 SURALIMENTATION

rangs Transfert vers trois systèmes à la fois.

15 1½

12 RAFISTOLAGE RAPIDE

rangs Dépensez 1 pp pour réparer un système pour 1h.

20 1½

PILOTE

PROPULSION

Déplace le vaisseau à sa vitesse et vire normalement.

MANOEUVRE

Un test de pilotage réduit la distance pour virer de 1.

15 1½

FIGURE ACROBATIQUE

Tente une figure acrobatique.

Niveau 6 PLEINE PUISSANCE

Dépensez 1 pp pour déplacer à vitesse x 1½ (virer +2)

Niveau 12 TACTIQUE AUDACIEUSE

Réduit virer de 2 et se déplace sur les hexagones ennemis. Termine dans n'importe quelle direction.

20 1½

OFFICIER SCIENTIFIQUE

RÉÉQUILIBRAGE

Test d'informatique pour déplacer d'un arc à l'autre des points de boucliers ou pour les équilibrer entre les 4 arcs.

10 1½

SCAN

Test d'informatique pour scanner un vaisseau ennemi.

5 1½

CIBLAGE SYSTÈME

Test d'informatique pour cibler un système à l'attaque prochaine, lui applique des dégâts critiques sur 19 ou 20.

5 1½

Niveau 6 VERROUILLAGE

Dépensez 1 pp et faites un test d'informatique pour donner +2 contre un ennemi ce tour.

5 1½

Niveau 12 AMPLIFICATION DES CONTRE-MESURES

Leurs canonnières prennent le moins bon de 2 jets.

5 1½

CANONNIER

FEU À VOLONTÉ

Fait feu avec deux armes à -4.

TIR

Fait feu avec une arme.

Niveau 6 BORDÉE

Dépensez 1 pp, tirez avec toutes les armes d'un arc à -2.

Niveau 12 CIBLAGE PRÉCIS

Dépensez 1 pp, tirez avec une arme. Si les boucliers sont épuisés sur cet arc, infligez des dégâts critiques à un sys.

ACTIONS D'ÉQUIPAGE RESTREINT

Actions assistées par ordinateur pour les rôles non occupés

GLISSE

Déplacement à ½ vitesse ; virer + 2.
Ajoutez vos rangs de pilotage à la CA et l'IV ce tour.

TIR À LA VOLÉE

Faites feu avec une arme à -2.

TOURNER SUR PLACE

Si la manoeuvrabilité est déplorable, -4 à la CA et l'IV ce tour ; si elle est médiocre, -2 ; sinon aucun malus.