Stratège: arborescence de Commodore ACTIF Compétences de carrière : Calme, Coercition, Commandement, Connaissance (guerre), Distance (armes légères), Perception, Sang-froid, Vigilance **PASSIF** Compétences de carrière bonus de Commodore : Astrogation, Connaissance (Bordure extérieure), Connaissance (éducation), Informatique RÉPARATIONS RÉACTION ÉCLAIR **CARTOGRAPHIE** AUTORITÉ SOLIDES NATURELLE **DE LA GALAXIE** Subissez un certain nombre Quand vous réparez un véhi-Ajoutez par rang d'Autoride points de stress pour Retirez par rang de Cartoajouter autant de 🕸 à un test té naturelle quand vous efgraphie de la galaxie aux cule ou un vaisseau spatial, vous restaurez + 1 dégât de fectuez un test de Command'initiative. Le stress ainsi tests d'Astrogation. Les tests coque additionnel par rang d'Astrogation dement. Les cibles affectées subi ne peut pas dépasser demandent ajoutent aux tests de moitié moins de temps. de Réparations solides. votre rang de Réaction éclair. Sang-froid pour les pro-COÛT 5 COÛT 5 COÛT 5 chaines 24 heures. COÛT 5 SCHÉMAS CONNUS ROBUSTESSE HABITUÉ DES POIGNE SYSTÈMES Une fois par partie, exécutez Retirez par rang de Poi-Augmentez votre seuil de **SOLAIRES** gne aux tests de Calme et de la manœuvre de Schémas stress de +1 connus ; effectuez un test . Commandement. Une fois par partie, vous pou-COÛT 10 de Connaissance (éducavez exécuter une manœuvre COÛT 10 tion) Difficile (• •). Un spéciale : effectuez un test de succès signifie que vous Connaissance (Bordure exconnaissez bien le plan d'un térieure) ou (Mondes du bâtiment ou d'un vaisseau pour révéler le type d'environ-COÛT 10 nement planétaire et autres informations utiles. COÛT 10 RÉPARATIONS RÉACTION ÉCLAIR CARTOGRAPHIE AUTORITÉ SOLIDES NATURELLE **DE LA GALAXIE** Subissez un certain nombre Quand vous réparez un véhi-Ajoutez par rang d'Autoride points de stress pour Retirez par rang de Cartoajouter autant de 🛪 à un test graphie de la galaxie aux cule ou un vaisseau spatial, té naturelle quand vous efvous restaurez + 1 dégât de fectuez un test de Command'initiative. Le stress ainsi tests d'Astrogation. Les tests subi ne peut pas dépasser coque additionnel par rang dement. Les cibles affectées d'Astrogation demandent votre rang de Réaction éclair. moitié moins de temps. de Réparations solides. ajoutent aux tests de Sang-froid pour les pro-COÛT 15 COÛT 15 COÛT 15 chaines 24 heures. COÛT 15 ROBUSTESSE DÉGÂTS **POIGNE EXPERT** SUPERFICIELS **STELLAIRE** Retirez par rang de Poi-Augmentez votre seuil de Dépensez 1 point de Destin Une fois par round, subissez gne aux tests de Calme et de stress de +1 pour utiliser Dégâts superfi-Commandement. 2 points de stress pour reti-COÛT 20 ciels au prix d'une broutille rer 1 dé de difficulté de COÛT 20 juste après qu'un véhicule ou votre prochain test d'Astroun vaisseau spatial a subi des gation, jusqu'à un minimum dégâts pour les transformer en de Facile () points de stress mécanique. COÛT 20 COÛT 20 RÉPARATIONS **SALVES PRÉCISES ENTRAÎNEMENT CARTOGRAPHIE** SOLIDES **DE LA GALAXIE** Vous gagnez +1 dans une Entreprenez la manœuvre Quand vous réparez un véhi-Retirez par rang de Carto-Salves précises : tous les tests caractéristique. Cela ne percule ou un vaisseau spatial, de combat effectués à partir met pas d'augmenter une graphie de la galaxie aux vous restaurez + 1 dégât de du véhicule ou vaisseau accaractéristique au-delà de 6. tests d'Astrogation. Les tests

d'Astrogation

moitié moins de temps

COÛT 25

demandent

COÛT 25

tuel voient le gabarit de leur

COÛT 25

cible augmenter de 1 jusqu'au début du prochain

tour (non cumulable)

coque additionnel par rang

COÛT 25

de Réparations solides