

## CAPITAINE

### INSTRUCTION

Test d'intimidation donne +4 à un autre.

15 1½

### ENCOURAGEMENT

Test même comp donne +2 à un autre.

10

Test de diplomatie donne +2 à un autre.

15 1½

### PROVOCATION

Bluff ou intimidation : -2 pour une phase.  
Ne peut être utilisé contre la même cible.

15 1½

### Niveau 6 COMMANDEMENT

1pp et test de pilotage donne une action supp. à un membre d'équipage.

15 1½

### Niveau 12 INSPIRATION

1pp et test de diplomatie : l'équipage prend le meilleur de deux jets.

20 1½

## INGÉNIEUR

### TRANSFERT

Test d'ingénierie pour amplifier un système :

10 1½

Propulseurs +2 à la vitesse

Science +2 aux actions de l'officier scient.

Armes Les dés de dégâts changent leurs 1 en 2

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

### MAINTENIR L'INTÉGRITÉ

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

15 1½

### Ingénierie

#### 6 SURCHARGE

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

## SYSTÈMES

### SYSTEMES DE SURVIE

□ □ □

### DÉTECTEURS

□ □ □

ARMEMENT

○

PROUE

□ □ □

○

TRIBORD

□ □ □

○

POUPE

□ □ □

○

BÂBORD

□ □ □

### MOTEURS

□ □ □

### COEUR ÉNERGÉTIQUE

□ □ □

## BRICOLAGE

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

### DYSFONCTIONNEMENT

1 □ 10 1½

### DÉFAILLANT

2 □ □ 15 1½

### DÉTRUIT

3 □ □ □ 20 1½

## OFFICIER SCIENTIFIQUE

### ÉQUILIBRE

Informatique pour déplacer des boucliers d'un arc à l'autre ou pour équilibrer les 4 arcs.

10 1½

### SCAN

Informatique pour scanner un vaisseau.

5 1½

### CIBLAGE SYSTÈME

Informatique : dégâts critiques sur 19 ou 20 sur un système à la prochaine attaque.

5 1½

### VERROUILLAGE

Niveau 6 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

## ARTILLEUR

### FEU À VOLONTÉ

Fait feu avec deux armes à -4.

### TIR

Fait feu avec une arme.

### Niveau BORDÉE

6 Dépensez 1 pp pour tirer avec toutes les armes d'un arc à -2.

### Ciblage précis

Niveau 12 Dépensez 1 pp, tirez avec une arme. Si les boucliers sont épuisés sur cet arc, infligez des dégâts critiques à un système aléatoire.

### BONUS

#### D'ATTAQUE

Base  
Attaque

Rangs de  
Pilotage

Bonus des  
Ordinateurs

Divers

= DEX + [ BBA OU  ] +  +

## ARMES

○ PROUE

□ Lié

○ TRIBORD

□ Lié

○ POUPE

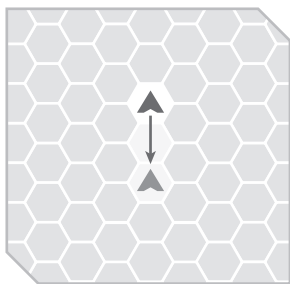
□ Lié

○ BÂBORD

□ Lié

● TOURELLE

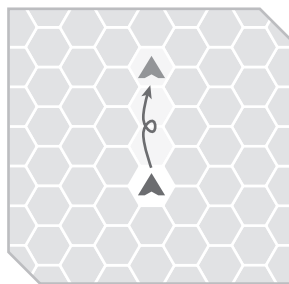
□ Lié



### RÉTROCOMBUSTION

Retraite à ½ vitesse.  
ÉCHEC Retraite d'1 hexagone.

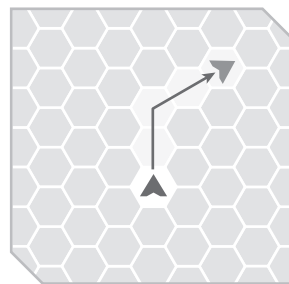
10 1½



### TONNEAU

Déplacement à ½ vitesse, armes et boucliers sont inversés ce tour.  
ÉCHEC ½ vitesse mais pas d'inversion.

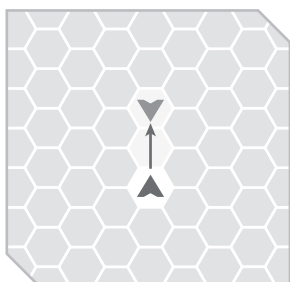
10 1½



### ÉVASION

Déplacement normal, +2 à la CA et l'IV ce tour.  
ÉCHEC Pas de bonus.

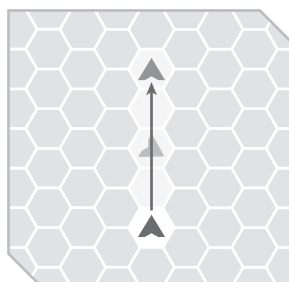
10 1½



### VOLTE-FACE

½ vitesse, se retourne à la fin.  
ÉCHEC ½ vitesse, ne tourne pas.

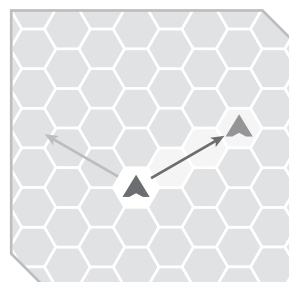
15 1½



### PASSE TACTIQUE

Déplacement dans l'hexagone ennemi, attaque à courte portée.  
ÉCHEC Déplacement dans l'hexagone ennemi, attaque normalement.

15 1½



### DÉGAGEMENT

Déplacement vers un arc avant.  
ÉCHEC ½ vitesse en ligne droite, ne tourne pas.

10 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 PLEINE PUISSANCE

6 Dépensez 1 pp pour déplacer à vitesse x 1 ½ (virer +2)

### Niveau TACTIQUE AUDACIEUSE

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

20 1½

## TOURNER SUR PLACE

Tournez le vaisseau sans le déplacer.

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

## VAISSEAU

Rapidité

Mod. de Pilotage

Distance pour virer



+



Manoeuvrabilité