

STARSHIP COMBAT ACTIONS

1 PHASE D'INGÉNIERIE

OPEN CREW ACTIONS	CAPITAINE	INGÉNIEUR
ERRATIC MANOEUVERING Small movements grant +1 AC and TL against the flyby manoeuvre.	INSTRUCTION Test d' intimidation pour donner +4 au test d'un autre équipage.	TRANSFERT Un test d'ingénierie pour amplifier un système :
FEIGN DISASTER Activate distress call and simulate catastrophe to give the impression of an imminent explosion. Each enemy captain (or science officer) must make a Computers check to see through the ruse.	ENCOURAGEMENT Test de la même comp. pour donner +2 à un autre équipage. Test de diplomatie pour donner +2 à un autre équipage.	Propulseurs +2 à la vitesse Science +2 aux actions de l'officier scientifique Armes Les dés de dégâts changent leurs 1 en 2 Boucliers 5% de l' indice d' UE est régénéré
PRIORITISE CALCULATION Give +1 to a Computers check for any other task.	PROVOCATION Bluff or intimidate to impose -2 for one phase. Cannot be used against the same enemy ship again.	MAINTENIR L'INTÉGRITÉ Réduit l' effet critique d' un système de 2 crans.
RANGE FINDING Grant the gunner, pilot or science officer +1 to an attack roll or skill check related to starship combat.	COMMANDEMENT Dépensez 1 pp et réussissez un test de discipline pour donner une action supp. à un membre d' équipage.	BRICOLAGE Réduit l'effet critique d'un système pendant 1 heure. Les ingénieurs peuvent travailler ensemble.
READY WEAPONS SYSTEMS Focus on one weapon system not firing this round; grant that weapon +1 damage next round. (+2 for starships tier 6 and up)	INSPIRATION Dépensez 1 pp et réussissez un test de discipline pour que tout l' équipage prenne le meilleur de deux jets.	Dysfonc. 1 <input type="checkbox"/> 10 1½ Défaillant 2 <input type="checkbox"/> 15 1½ Détruit 3 <input type="checkbox"/> 20 1½ Ingénierie
CHIEF MATE	MAGIC OFFICER	6 SURCHARGE Transfert vers trois systèmes à la fois.
MAINTENANCE PANEL ACCESS Acrobatics or Athletics check to let your engineer divert two systems at once, or Overpower four systems. If you fail by 10 or more, the engineer takes -2 this round.	ELDRITCH SHOT Mysticism check to add +5 to the range of one weapon. Does not work for Point weapons.	12 RAFISTOLAGE RAPIDE Spend 1rp to fix a system for 1 hour.
Acrobatics or Athletics	PRECOGNITION Mysticism check to add +2 to the Piloting check for initiative.	
TARGETING AID Spend 1rp and an Acrobatics or Athletics check to let your gunner Fire At Will or Broadside without the usual penalty. If you fail by 10 or more, the gunner takes -2 this round.	SCRYING Mysticism check to Scan.	
6	Mysticisme	
	MYSTIC HAZE Spend 1rp and a Mysticism check to add +1 to AC and force enemy science officers to take the worse of two rolls to Scan or Lock On to your ship.	
	12 PSYCHIC CURRENTS Spend 1rp and a Mysticism check to get -1 to your ship's turning distance.	

2 PHASE DE MANOEUVRE

CHIEF MATE	OFFICIER SCIENTIFIQUE	PILOTE
HARD TURN Acrobatics or Athletics check to add +1 to the ship's manoeuvrability this round. If you fail by 10 or more, take -1 manoeuvrability.	ÉQUILIBRE Informatique pour déplacer des boucliers d' un arc à l' autre ou pour équilibrer les 4 arcs.	PROPULSION Déplace le vaisseau à sa vitesse et vire normalement.
MANUAL REALIGNMENT Acrobatics or Athletics check to let your science officer gain an extra piece of information from Scan this round. If you fail by 10 or more, prevent any Scans this turn.	SCAN Computers check to scan enemy ship, to learn one piece of information (and one extra for every 5 by which you beat the check): Basic information Crew, ship classification, size, speed, manoeuvrability Defences AC, TL, hp, current hp, shields, core PCU Weapon (each) Firing arc, damage. Load Expansion bays, cargo. Other Any other stats.	MANOEUVRE Un test de pilotage réduit la distance pour virer de 1.
Acrobatics or Athletics		FIGURE AEROBATIQUE Tente une figure acrobatique.
12		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 ennemis. Termine dans n' importe quelle direction.
		ACTIONS D'ÉQUIPAGE RESTREINT
		GLISSE Déplacement à ½ vitesse ; virer + 2. Ajoutez vos rangs de pilotage à la CA et l' IV ce tour.
		QUICK RESCAN Learn one piece of information about a previously scanned target. Cannot use if science officer has acted this round.
		VISUAL IDENTIFICATION Computers, Engineering or Perception check to learn one of: basic information, defences or one weapon. Cannot use if science officer has acted this round.

3 GUNNERY PHASE

CANONNIER	ACTIONS D'ÉQUIPAGE RESTREINT
TIR Fait feu avec une arme.	TIR À LA VOLÉE Faites feu avec une arme à -2.
FEU À VOLONTÉ Fait feu avec deux armes à -4.	
Niveau	
6 BORDÉE Spend 1 resolve to fire all weapons in an arc at -2.	