

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

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

Actions 1 ☐ 10 1½

DISFONCTIONNEMENT

2 ☐ ☐ 15 1½

DÉTRUIT

3 ☐ ☐ ☐ 20 1½

OFFICIER SCIENTIFIQUE

RÉÉQUILIBRAGE

Test d'informatique pour déplacer d'un arc à 10 1½ points de boucliers ou pour les équilibrer entre les 4 arcs.

SCAN

Test d'informatique pour scanner un vaisseau ennemi.

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

Force their gunners to take the worse of two rolls.

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

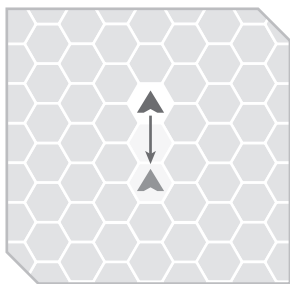
☐ PROUE ☐ Lié

☐ TRIBORD ☐ Lié

☐ POUPE ☐ Lié

☐ BÂBORD ☐ Lié

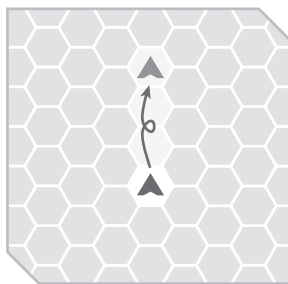
☒ TOURELLE ☐ Lié



RÉTROCOMBUSTION

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

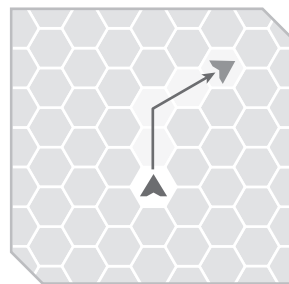
10 1½



TONNEAU

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

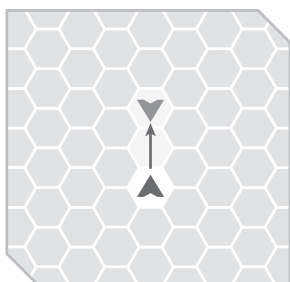
10 1½



ÉVASION

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

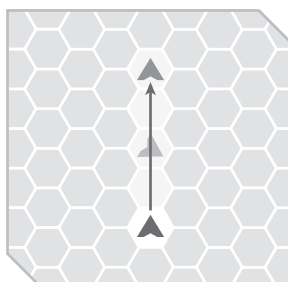
10 1½



VOLTE-FACE

Déplacement à ½ vitesse, se déplace vers l'arrière, ne tourne pas.

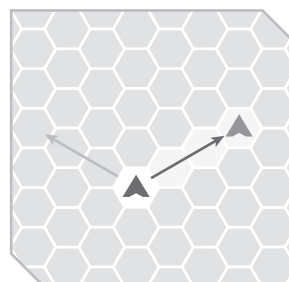
15 1½



PASSE TACTIQUE

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

15 1½



DÉGAGEMENT

Déplacement à pleine vitesse vers l'avant, 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