

RÔLES DE L'ÉQUIPAGE

CAPITAINE

INGÉNIEUR

PILOTE

OFFICIER SCIENTIFIQUE

ARTILLEUR

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.

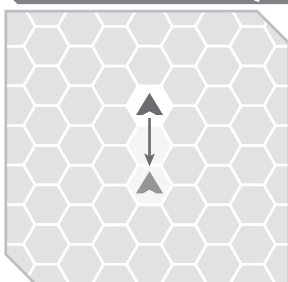
3 PHASE DE CANONNAGE

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	

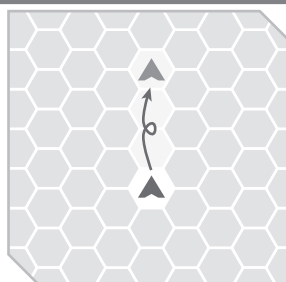
FIGURES ACROBATIQUES



RÉTROCOMBUSTION

Retraite à ½ vitesse.

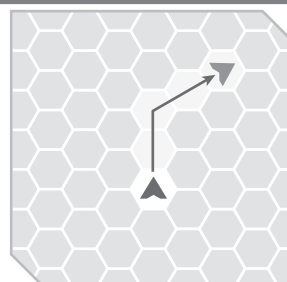
10 1½



TONNEAU

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

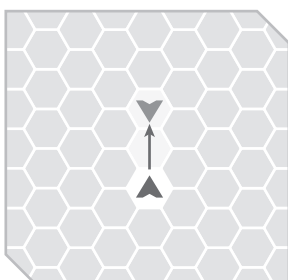
10 1½



ÉVASION

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

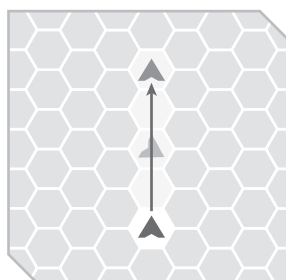
10 1½



VOLTE-FACE

½ vitesse, se retourne à la fin.

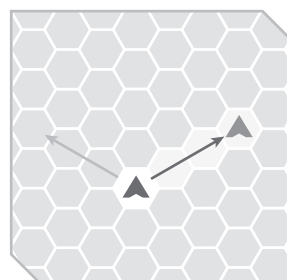
15 1½



PASSE TACTIQUE

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

15 1½



DÉGAGEMENT

Déplacement vers un arc avant.

10 1½

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.

DIFFICULTÉ DES ACTIONS

$$DD = \text{Valeur de base} + \left[\frac{\text{Échelon du vaisseau}}{\text{Facteur d'échelle}} \right]$$

Échelon autre vaisseau (plus contre-mesures)

DDs COURANTS

$$DD = 5 + \left[\frac{\text{Échelon}}{\text{Facteur d'échelle}} \right] \quad 5 \quad 1\frac{1}{2}$$

$$DD = 10 + \left[\frac{\text{Échelon}}{\text{Facteur d'échelle}} \right] \quad 10 \quad 1\frac{1}{2}$$

$$DD = 15 + \left[\frac{\text{Échelon}}{\text{Facteur d'échelle}} \right] \quad 15 \quad 1\frac{1}{2}$$

$$DD = 20 + \left[\frac{\text{Échelon}}{\text{Facteur d'échelle}} \right] \quad 20 \quad 1\frac{1}{2}$$

BRICOLAGE

DYSFONCTIONNEMENT

1 ☐ 10 1½

DÉFAILLANT

2 ☐ 15 1½

DÉTRUIT

3 ☐ 20 1½

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.

10

Test de diplomatie pour donner +2 à un autre.

15 1½

PROVOCATION

Bluffe ou intimide l'ennemi pour donner -2 sur une phase

15 1½

Ne peut être utilisé à nouveau sur la même cible.

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

Science +2 aux actions de l'officier scient.

10 1½

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

BRICOLAGE

Réduit l'effet critique d'un système pendant 1 heure.

Les ingénieurs peuvent travailler ensemble.

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

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 1½ (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

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 à un système à la prochaine attaque.

5 1½

Niveau

VERROUILLAGE

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

5 1½

Niveau

AMPLIFICATION DES CONTRE-MESURES

12 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, tirez avec toutes les armes d'un arc à -2.

Niveau

Ciblage précis

12 Dépensez 1 pp, tirez avec une arme. Si les boucliers sont épuisés sur cet arc, infligez des dégâts critique s 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.