

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 pha **15 1½**
Ne peut être utilisé contre la même cible.

Niveau 6 COMMANDEMENT

1pp et test de pilotage donne un **15 1½**
action supp. à un membre d'équipage.

Niveau 12 INSPIRATION

1pp et test de diplomatie : l'eq **20 1½**
prend le meilleur de deux jets.

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**

DÉFAILLANT

2 ☐ ☐ **15 1½**

DÉTRUIT

3 ☐ ☐ ☐ **20 1½**

OFFICIER SCIENTIFIQUE

ÉQUILIBRE

Informatique pour déplacer des boucli **10 1½**
d'un arc à l'autre ou pour équilibrer les 4 arcs.

SCAN

Informatique pour scanner un vaisseau. **5 1½**

CIBLAGE SYSTÈME

Informatique : dégâts critiques sur 19 **5 1½**
sur un système à la prochaine attaque.

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**

CANONNIER

FEU À VOLONTÉ

Fait feu avec deux armes à -4.

TIR

Fait feu avec une arme.

Niveau 6 BORDÉE

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

= **DEX** + [**BBA** ou] + +

ARMES

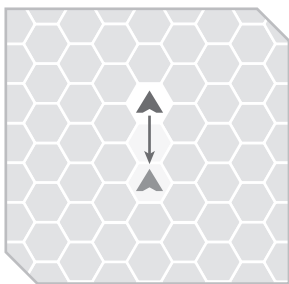
☐ PROUE ☐ Lié

☐ TRIBORD ☐ Lié

☐ POUPE ☐ Lié

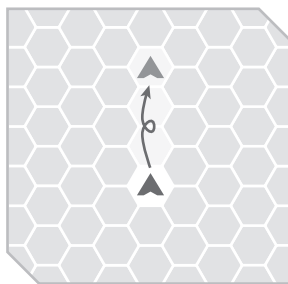
☐ BÂBORD ☐ Lié

☒ TOURELLE ☐ Lié



RÉTROCOMBUSTION

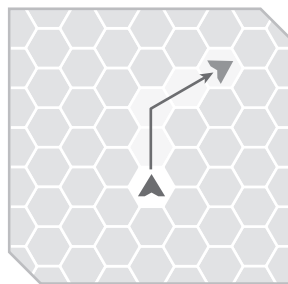
Retraite à ½ vitesse. **10 1½**
ÉCHEC Retraite d'1 hexagone.



TONNEAU

Déplacement à ½ vitesse, armes **10 1½**
dégâts sont inversés ce tour. CA et l'IV ce tour.

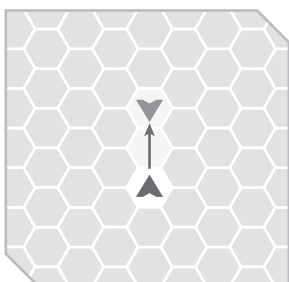
ÉCHEC ½ vitesse mais pas d'inversion de bonus.



ÉVASION

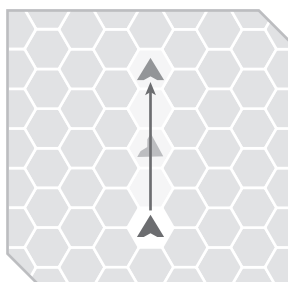
Déplacement normal, +2 à la **10 1½**
CA et l'IV ce tour.

ÉCHEC Pas de bonus.



VOLTE-FACE

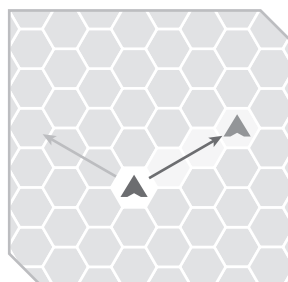
½ vitesse, se retourne à la fin. **15 1½**
ÉCHEC ½ vitesse, ne tourne pas.



PASSE TACTIQUE

Déplacement dans l'hexagone **15 1½**
ennemi, attaque à courte portée.

ÉCHEC Déplacement dans l'hexagone ennemi, attaque normalement.



DÉGAGEMENT

Déplacement vers un arc avant. **10 1½**
ÉCHEC ½ vitesse en ligne droite, ne tourne pas.

PILOTE

PROPULSION

Déplace le vaisseau à sa vitesse et vire normalement.

MANOEUVRE

Un test de pilotage réduit la distance pour virer de **15 1½**

FIGURE ACROBATIQUE

Tente une figure acrobatique.

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 hexa **20 1½**
ennemis. Termine dans n'importe quelle direction.

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

Manoeuvrabilité

Mod. de Pilotage

+

Distance pour virer