## Stratège: arborescence de Chef d'escadron **ACTIF** Compétences de carrière : Calme, Coercition, Commandement, Connaissance (stratégie), Distance (armes légères), Perception, Sang-froid, Vigilance **PASSIF** Compétences de carrière bonus de Chef d'escadron : Artillerie, Mécanique, Pilotage (espace), Pilotage (planétaire) **COUP ÉCLAIR** EN SELLE! CONDUITE ROBUSTESSE STRATÉGIQUE Augmentez votre seuil de Ajoutez par rang de Coup Une fois par round, vous poustress de +1 éclair à vos tests de combat vez monter ou descendre Augmentez de 1 point par contre les cibles qui n'ont pas rang de Conduite stratégique d'un véhicule ou d'une mon-COÛT 5 la défense du véhicule ou encore agi de la rencontre. ture, ou vous installer dans le vaisseau que vous pilotez. cockpit ou la tourelle d'arme-COÛT 5 ment d'un véhicule au prix COÛT 5 d'une broutille. COÛT 5 **OFFICIER** APLOMB COUP ÉCLAIR ESCADRON SUPÉRIEUR **AUX AGUETS** Vous pouvez retirer 1 dé de Ajoutez par rang de Coup Entreprenez l'action d'Offidifficulté par rang d'Aplomb éclair à vos tests de combat Les alliés à portée courte du aux tests de Sang-froid pour cier supérieur ; effectuez un contre les cibles qui n'ont pas véhicule ajoutent a leurs test de Commandement encore agi de la rencontre. éviter la peur. tests de Perception et de Vi-Moyen ( ). Un nombre gilance. Les alliés à portée COÛT 10 COÛT 10 d'alliés égal à votre Préproche ajoutent quant à eux sence peuvent exécuter 1 manœuvre immédiate à COÛT 10 condition de subir 1 point de stress. COÛT 10 ROBUSTESSE **ROI DU FREINAGE** CONDUITE **AUTORITÉ** NATURELLE **STRATÉGIQUE** Augmentez votre seuil de Lorsque vous pilotez un vais-Ajoutez 🔲 par rang d'Autoristress de +1. seau ou un véhicule, entre-Augmentez de 1 point par té naturelle quand vous efprenez une manœuvre de rang de Conduite stratégique COÛT 15 fectuez un test de Comman-Roi du freinage pour réduire la défense du véhicule ou dement. Les cibles affectées votre vitesse à zéro et subir vaisseau que vous pilotez. ajoutent aux tests de un stress mécanique égal à COÛT 15 Sang-froid pour les prola réduction de vitesse chaines 24 heures. COÛT 15 COÛT 15 **AUTORITÉ FORMATION DIFFICILE À VISER OFFICIER** SUPÉRIEUR **NATURELLE** INCISIVE (AMÉLIORÉ) Le véhicule ou vaisseau pilo-Ajoutez 🔲 par rang d'Autori-Un nombre d'alliés à portée té par le personnage est L'action d'Officier supérieur té naturelle quand vous efproche égal à votre rang de considéré comme ayant 1 affecte un nombre d'alliés fectuez un test de Comman-Commandement bénéficient point de gabarit de moins égal au double de votre Prédement. Les cibles affectées automatiquement des effets quand il est attaqué. sence, et vous pouvez déajoutent aux tests de de l'action Prendre l'avantage. penser & pour permettre à Sang-froid pour les pro-COÛT 20 COÛT 20 un allié (qui subit 1 point de chaines 24 heures. stress) d'exécuter 1 action COÛT 20 gratuite à la place. COÛT 20 ENTRAÎNEMENT **EXPERT APLOMB** AS DE LA MANŒUVRE COMMANDANT Vous pouvez retirer 1 dé de Vous gagnez +1 dans une caractéristique. Cela ne per-Une fois par round, subissez difficulté par rang d'Aplomb Une fois par rencontre, vous aux tests de Sang-froid pour 2 points de stress pour retirer met pas d'augmenter une pouvez entreprendre l'action 1 dé de difficulté de votre éviter la peur caractéristique au-delà de 6. d'As de la manœuvre. Choisisprochain test de Commandesez 1 adversaire et effectuez COÛT 25 COÛT 25 un test opposé de Pilotage ment, jusqu'à un minimum de

(planétaire ou espace) pour l'empêcher de vous attaquer

pour un nombre de rounds égal à votre Agilité.

COÛT 25

Facile (

COÛT 25

## Stratège: arborescence de Commodore ACTIF Compétences de carrière : Calme, Coercition, Commandement, Connaissance (guerre), Distance (armes légères), Perception, Sang-froid, Vigilance **PASSIF** Compétences de carrière bonus de Commodore : Astrogation, Connaissance (Bordure extérieure), Connaissance (éducation), Informatique RÉPARATIONS RÉACTION ÉCLAIR **CARTOGRAPHIE** AUTORITÉ SOLIDES NATURELLE **DE LA GALAXIE** Subissez un certain nombre Quand vous réparez un véhi-Ajoutez par rang d'Autoride points de stress pour Retirez par rang de Cartoajouter autant de 🕸 à un test té naturelle quand vous efgraphie de la galaxie aux cule ou un vaisseau spatial, vous restaurez + 1 dégât de fectuez un test de Command'initiative. Le stress ainsi tests d'Astrogation. Les tests coque additionnel par rang d'Astrogation dement. Les cibles affectées subi ne peut pas dépasser demandent ajoutent aux tests de moitié moins de temps. de Réparations solides. votre rang de Réaction éclair. Sang-froid pour les pro-COÛT 5 COÛT 5 COÛT 5 chaines 24 heures. COÛT 5 SCHÉMAS CONNUS ROBUSTESSE HABITUÉ DES POIGNE SYSTÈMES Une fois par partie, exécutez Retirez par rang de Poi-Augmentez votre seuil de **SOLAIRES** gne aux tests de Calme et de la manœuvre de Schémas stress de +1 connus ; effectuez un test . Commandement. Une fois par partie, vous pou-COÛT 10 de Connaissance (éducavez exécuter une manœuvre COÛT 10 tion) Difficile ( • • ). Un spéciale : effectuez un test de succès signifie que vous Connaissance (Bordure exconnaissez bien le plan d'un térieure) ou (Mondes du bâtiment ou d'un vaisseau pour révéler le type d'environ-COÛT 10 nement planétaire et autres informations utiles. COÛT 10 RÉPARATIONS RÉACTION ÉCLAIR CARTOGRAPHIE AUTORITÉ SOLIDES NATURELLE **DE LA GALAXIE** Subissez un certain nombre Quand vous réparez un véhi-Ajoutez par rang d'Autoride points de stress pour Retirez par rang de Cartoajouter autant de 🛪 à un test graphie de la galaxie aux cule ou un vaisseau spatial, té naturelle quand vous efvous restaurez + 1 dégât de fectuez un test de Command'initiative. Le stress ainsi tests d'Astrogation. Les tests subi ne peut pas dépasser coque additionnel par rang dement. Les cibles affectées d'Astrogation demandent votre rang de Réaction éclair. moitié moins de temps. de Réparations solides. ajoutent aux tests de Sang-froid pour les pro-COÛT 15 COÛT 15 COÛT 15 chaines 24 heures. COÛT 15 ROBUSTESSE DÉGÂTS **POIGNE EXPERT SUPERFICIELS STELLAIRE** Retirez par rang de Poi-Augmentez votre seuil de Dépensez 1 point de Destin Une fois par round, subissez gne aux tests de Calme et de stress de +1 pour utiliser Dégâts superfi-Commandement. 2 points de stress pour reti-COÛT 20 ciels au prix d'une broutille rer 1 dé de difficulté de COÛT 20 juste après qu'un véhicule ou votre prochain test d'Astroun vaisseau spatial a subi des gation, jusqu'à un minimum dégâts pour les transformer en de Facile () points de stress mécanique. COÛT 20 COÛT 20 RÉPARATIONS **SALVES PRÉCISES ENTRAÎNEMENT** CARTOGRAPHIE SOLIDES **DE LA GALAXIE** Vous gagnez +1 dans une Entreprenez la manœuvre Quand vous réparez un véhi-Retirez par rang de Carto-Salves précises : tous les tests caractéristique. Cela ne percule ou un vaisseau spatial, de combat effectués à partir met pas d'augmenter une graphie de la galaxie aux vous restaurez + 1 dégât de du véhicule ou vaisseau accaractéristique au-delà de 6. tests d'Astrogation. Les tests

d'Astrogation

moitié moins de temps

COÛT 25

demandent

COÛT 25

tuel voient le gabarit de leur

COÛT 25

cible augmenter de 1 jusqu'au début du prochain

tour (non cumulable)

coque additionnel par rang

COÛT 25

de Réparations solides

## Stratège: arborescence de Tacticien ACTIF Compétences de carrière : Calme, Coercition, Commandement, Connaissance (stratégie), Distance (armes légères), Perception, Sang-froid, Vigilance **PASSIF** Compétences de carrière bonus de Tacticien : Commandement, Distance (armes lourdes), Pugilat, Sang-froid POIGNE ENDURCI BAROUDEUR **ESQUIVE** INSTINCTIVE Retirez par rang de Barou-Retirez par rang de Poi-Augmentez votre seuil de deur aux tests effectués pour gne aux tests de Calme et de blessure de +2. Une fois par round, vous pouse déplacer au sol ou pour Commandement. vez exécuter une manœuvre COÛT 5 gérer les effets d'un environd'Esquive et subir un certain COÛT 5 nombre de points de stress nement. Réduisez de moitié le temps de voyage terrestre. pour améliorer autant de dés de difficulté de chaque test COÛT 5 de combat à distance qui vous vise lors du round suivant. Le stress ainsi subi ne doit pas dépasser votre rang d'Esquive instinctive. COÛT 5 BAROUDEUR **APLOMB** VIVACITÉ ARME EN MAIN Retirez par rang de Barou-Vous pouvez retirer 1 dé de Une fois par round, vous Vous ne subissez pas les madeur aux tests effectués pour difficulté par rang d'Aplomb pouvez dégainer ou rengailus habituels pour vous dése déplacer au sol ou pour aux tests de Sang-froid pour ner une arme, ou sortir ou placer en terrain difficile. gérer les effets d'un environéviter la peur. ranger un objet accessible COÛT 10 nement. Réduisez de moitié au prix d'une broutille. COÛT 10 le temps de voyage terrestre. COÛT 10 COÛT 10 **GARDE DU CORPS** BAROUDEUR-NÉ **ENDURCI GARDE DU CORPS** Une fois par partie, vous Augmentez votre seuil de Une fois par round, exécutez Une fois par round, exécutez pouvez relancer 1 test de blessure de +2. une manœuvre pour protéger une manœuvre pour protéger . Résistance ou de Survie. un personnage au contact. un personnage au contact. COÛT 15 Vous subissez un nombre de Vous subissez un nombre de COÛT 15 points de stress inférieur ou points de stress inférieur ou égal à votre rang de Garde du égal à votre rang de Garde du corps. Jusqu'au début de corps. Jusqu'au début de votre tour suivant, améliorez votre tour suivant, améliorez autant de dés de difficulté autant de dés de difficulté des tests de combat visant le des tests de combat visant le personnage protégé. personnage protégé. COÛT 15 COÛT 15 APLOMB **POIGNE OFFICIER ESQUIVE SUPÉRIEUR** INSTINCTIVE Vous pouvez retirer 1 dé de Retirez par rang de Poigne aux tests de Calme et de difficulté par rang d'Aplomb Entreprenez l'action d'Officier Une fois par round, vous pouaux tests de Sang-froid pour Commandement supérieur ; effectuez un test vez exécuter une manœuvre de Commandement Moyen d'Esquive et subir un certain éviter la peur. COÛT 20 ( ). Un nombre d'alliés égal à votre Présence peuvent nombre de points de stress COÛT 20 pour améliorer autant de dés exécuter 1 manœuvre imméde difficulté de chaque test diate à condition de subir 1 de combat à distance qui point de stress vous vise lors du round suivant. Le stress ainsi subi ne COÛT 20 doit pas dépasser votre rang d'Esquive instinctive COÛT 20 **TUAZZA** MENEUR-NÉ **OFFICIER** CONJUGUÉ SUPÉRIEUR Une fois par partie, vous pou-(AMÉLIORÉ) **ENTRAÎNEMENT** Entreprenez la manœuvre Asvez relancer 1 test de Calme saut conjugué ; un nombre L'action d'Officier supérieur ou de Commandement. d'alliés au contact égal à Vous gagnez +1 dans une affecte un nombre d'alliés COÛT 25 votre rang de Commandecaractéristique. Cela ne perégal au double de votre Prément ajoutent (\*) à leurs met pas d'augmenter une sence, et vous pouvez détests de combat jusqu'au décaractéristique au-delà de 6 penser & pour permettre à but du prochain tour. La porun allié (qui subit 1 point de COÛT 25 tée augmente avec le rang stress) d'exécuter 1 action

gratuite à la place.

COÛT 25

d'Assaut conjugué.

COÛT 25