

### Phases de combat

1. Ingénierie (Capitaine, Ingénieur)
  2. Manœuvre (Capitaine, Pilote, Officier scientifique)
  3. Cannonage (Capitaine, Cannonier)
- L'officier scientifique peut agir avant ou après le pilote pendant la phase de manœuvre (2)

### Actions du capitaine

#### Encouragement (Diplomatie, DD 15 ou Même compétence, DD 10)

● Encourage un autre membre d'équipage pour lui conférer un bonus à son action. Cela fonctionne comme aider quelqu'un (p133) en accordant un +2 à un test requis par une action d'équipage.

#### Instruction (Intimidation)

● Donne un bonus de +4 à une tâche précise en réussissant le test avant l'action, et vous ne pouvez octroyer ce bonus à un même personnage qu'une fois par combat.

#### Provocation (Optimisation [Comms], Bluff ou Intimidation)

### Actions du capitaine (cont)

● Choisissez un vaisseau ennemi et une phase de combat, puis tentez un test de Bluff ou Intimidation. Réussite : tous les personnages ennemis ont un -2 à tous les tests pendant 1d4 tour (-4 si optimisation). Ne peut pas être réutilisée contre le même vaisseau au cours du même combat

#### Commandement<sup>niv.6</sup> (Optimisation, Même compétence, 1PP)

Vous pouvez accorder une action supplémentaire à un membre d'équipage en dépensant 1 PP et en réussissant un test : Informatique pour un officier scientifique, Ingénierie pour un ingénieur, Cannonage pour un cannonier, Pilotage pour un pilote. Il ne peut pas faire deux fois la même action.

#### Inspiration<sup>niv.12</sup> (Diplomatie DD 20+1.5\*Échelon, 1PP)

Adressez un discours inspirant à votre équipage. Pour le reste de la phase, vos alliés peuvent lancer deux fois les dés et choisir le meilleur résultat quand ils effectuent des actions d'équipage

Le DD des actions du capitaine sont de 15+1.5\*Échelon sauf précision contraire.

### Actions d'équipage restreint

#### Glisse

● Votre vaisseau peut se déplacer de la moitié de sa vitesse. La distance entre les virages est augmentée de 2. Vous pouvez ajouter votre rang de pilotage à votre CA et à l'IV pour ce tour. Vous ne pouvez effectuer cette action que si aucune autre action de pilote n'a été effectuée au cours de la phase de manœuvre

#### Tir à la volée

● Vous pouvez utiliser une arme de votre vaisseau avec un malus de 2. Vous ne pouvez effectuer cette action que si aucune autre action de cannonier n'a été effectuée au cours de la phase de cannonage

Actions assistées par ordinateur, limitées et utiles si le vaisseau ne dispose pas de suffisamment de membres d'équipage. Vous ne pouvez effectuer ces actions que si aucune autre action n'a été effectuée à ce tour pour le rôle associé avec cette action d'équipage restreint. Elle ne peut être effectuée qu'une fois par tour et ne compte pas comme votre action de tour.

### Actions de l'ingénieur

#### Bricolage (Ingénierie, DD variable)

● Bricoler un système pour réduire les effets d'un état critique. Le nombre d'actions et le DD dépendent de la sévérité des dégâts. Le nombre d'actions requises peut être réduit de 1 (min. 1 action) en augmentant le DD de 5. La sévérité est considérée d'un cran inférieur pour le reste du combat, 1h, ou jusqu'à ce que le système subisse de nouveaux dégâts critiques. Cet action peut être effectuée plusieurs fois par tour et n'est pas modifiée par les malus dus à des dégâts infligés au réacteur.

| État critique     | Nb d'actions | DD                 |
|-------------------|--------------|--------------------|
| Dysfonctionnement | 1            | 10+1,5<br>*Échelon |
| Défaillant        | 2            | 15+1,5<br>*Échelon |
| Détruit           | 3            | 20+1,5<br>*Échelon |

#### Maintenir l'intégrité (Ingénierie, DD 15+1.5\*Échelon)

### Actions de l'ingénieur (cont)

● Sélectionnez un système, on considère que la sévérité de l'effet critique est réduite de deux crans pour le reste du tour. Ce test n'est pas affecté par les malus dus à des dégâts infligés au réacteur.

### Transfert (Ingénierie, DD 10+1.5\*Échelon)

● Vous pouvez transférer de l'énergie auxiliaire vers un des systèmes du vaisseau pour l'amplifier.

| Système     | Effet                                               |
|-------------|-----------------------------------------------------|
| Propulseurs | Vitesse +2                                          |
| Science     | +2 aux actions d'équipage                           |
| Armement    | Les 1 aux dégâts sont des 2                         |
| Boucliers   | Pts de boucliers de 5% de l'indice d'UE du réacteur |

Les boucliers régénérés ne peuvent pas dépasser le max. Répartissez les points comme vous le souhaitez.

### Suralimentation<sup>niv.6</sup> (Optimisation, DD 15+1.5xÉchelon, 1PP)

### Actions de l'ingénieur (cont)

● Si réussi, fonctionne comme Transfert mais vers trois systèmes. Cette action et l'action Transfert ne peuvent pas être utilisées au même tour.

### Rafistolage rapide<sup>niv.12</sup> (DD 20+1.5\*Échelon, 1PP)

● Si réussi, vous débarrassez un système de son état critique pendant 1h (lui permettant de fonctionner comme s'il n'avait pas subi de dégâts critiques) après quoi il doit être réparé normalement.

À moins que le contraire ne soit spécifié, chaque action ne peut être effectuée qu'une seule fois par tour quel que soit le nombre d'ingénieurs à bord du vaisseau.

### Actions de l'officier scientifique

### Ciblage système (Informatique, Optimisation [DéTECTEURS], DD 5+1.5\*Échelon + Contremesures)

### Actions de l'officier scientifique (cont)

● Si vous réussissez, choisissez un système (réacteur, propulseurs, systèmes de survie, détecteurs ou armement). La prochaine attaque effectuée par votre vaisseau qui touche le bâtiment ennemi inflige un coup critique sur un 19 ou un 20 naturel. Si cette attaque inflige un dégât critique, elle affecte le système choisi. Pour chaque autre dégât critique, déterminez le système affecté normalement. Les détecteurs de votre vaisseau ne peuvent cibler qu'un seul système spécifique par vaisseau ennemi à chaque fois.

### Rééquilibrage (Informatique, DD 10+1.5\*Échelon)

● Vous pouvez transférer des points de bouclier d'un quadrant vers un autre quadrant y compris vers un bouclier épuisé (après rééquilibrage, chaque bouclier doit avoir au moins 10% du total actuel de points de boucliers). Vous pouvez aussi rééquilibrer tous les boucliers en attribuant les points en excès au quadrant de proue.

### Scan (Informatique, DD 5+1.5\*Échelon + contremesures)

### Actions de l'officier scientifique (cont)

● Les détecteurs doivent être opérationnels. Si ce test est réussi, vous obtenez la première information inconnue de la liste suivante. Par tranche de 5 points, vous obtenez une information supplémentaire. D'autres tests permettent de continuer la liste.

1. Informations de base : nombre de membres d'équipage vivants, classification du vaisseau, taille, vitesse, manoeuvrabilité.
2. Défenses : CA, IV, PC max et actuels, PB max et actuels par chaque quadrant, valeur d'UE du réacteur
3. Armement : infos sur une arme (y compris arc de tir et dégâts), en commençant par l'arme qui consomme le plus. Répéter pour toutes les armes.
4. Chargement : compartiments et contenu
5. Autre

### Verrouillage<sup>niv.6</sup> (Optimisation [DéTECTEURS], DD 5+1.5\*Échelon + contremesures, 1PP)

● Si vous réussissez, les canoniers de votre vaisseau bénéficient d'un bonus de +2 à leurs tests de canonage pendant le reste du tour. Cette action ne peut être effectuée qu'une seule fois par tour.

### Actions de l'officier scientifique (cont)

**Amplification des contre-mesures**<sup>niv.12</sup> (DD 5+1.5\*Échelon + contremesures, 1PP)

Si vous réussissez, les canoniers à bord du vaisseau ciblé lancent deux dés et prennent le moins bon résultat pour leurs tests de canonage au cours de ce tour (y compris pour les armes autonomes).

### Actions du pilote

**Figure acrobatique** (DD variable)

### Actions du pilote (cont)

● **Dégagement** (Pilotage DD 10+1.5\*Échelon)

Déplacement au max à sa vitesse avant babord ou tribord sans changer de direction. Échec : 0.5xVitesse avant sans virage.

● **Esquive** (Pilotage DD 10+1.5\*Échelon)

Déplacement au max à sa vitesse, +2CA et IV. Échec, pas de mouvement. Échel de plus de 5, -2CA et IV

● **Passe tactique** (Pilotage DD 15+1.5\*Échelon)

Déplacement au max à sa vitesse, peut passer au travers un ennemi sans attaque d'op. Durant la phase de canonage, choisir un arc de tir contre n'importe quel quadrant tiré à portée courte. Si échec, attaque d'op.

● **Rétrocombustion** (Pilotage DD 10+1.5\*Échelon)

Déplacement arrière 0.5xVitesse sans virage. Échec, 1 hex seulement. Échec > 5, immobile et -4CA et IV.

● **Tonneau** (Pilotage DD 10+1.5\*Échelon, taille G max)

Moitié vitesse et vaisseau retourné babord/tribord 1 tour. Échec, non inversé. Échec > 5, -4CA et IV.

● **Tourner sur place** (Pas de jet) Choisir n'importe quelle orientation. Si manoeuvrabilité déplorable, -4 CA et IV. Si médiocre, -2CA et IV.

● **Volte-face** (Pilotage DD 15+1.5\*Échelon)

Déplacement moitié vitesse et immelman. Échec, pas de demi-tour.

### Actions du pilote (cont)

**Manœuvre** (DD 15+1.5\*Échelon)

● Déplacement au max à sa vitesse, déduire la distance entre les virages de 1 (min. 0)

**Propulsion** (Pas de test)

● Déplacement au max à sa vitesse

**Pleine puissance**<sup>niv.6</sup> (Optimisation [Propulseurs], 1PP)

● Vous pouvez vous déplacer à 1.5xVitesse. Vous pouvez virer au cours du déplacement, mais augmentez la distance entre chaque virage de 2.

**Tactique audacieuse**<sup>niv.12</sup> (DD 20+1.5\*Échelon, 1PP)

### Actions du pilote (cont)

● Déplacement au max à sa vitesse, réduire de 2 la distance entre chaque virage (min. 0), peut traverser des hexagones occupés par des appareils ennemis sans provoquer d'attaque d'opportunité, peut s'orienter dans n'importe quelle direction. Échec : déplacement normal

**CA** = 10 + rang du pilote dans la compétence Pilotage + bonus de blindage du vaisseau + modificateur en fonction de la taille du vaisseau + bonus et malus obtenus par la réussite ou l'échec de figures acrobatiques ou d'actions.

**IV** est calculé de la même manière, mais le bonus de contre-mesures du vaisseau remplace le bonus de blindage.

### Actions du canonier

**Feu à volonté** (Optimisation [Armement])

● Utiliser max deux armes quel que soit l'arc, malus 4

**Tir** (1d20 + BBA ou rang Pilotage + Dex + Bonus + malus de portée)

● Vous pouvez tirer avec une arme.

**Bordée** (Optimisation [Armement], 1PP)<sup>niv.6</sup>

● Tirez avec toutes les armes sur un arc (+ tourelles). Les armes peuvent cibler n'importe quel vaisseau. Malus de 2.

**Ciblage précis**<sup>niv.12</sup> (1PP)

### Actions du canonier (cont)

● Utiliser une arme contre une seule cible. Si les boucliers sont épuisés pour le quadrant touché, infligez un dégât critique. Si l'attaque devait déjà infliger des dégâts critiques, les effets critiques s'appliquent également (donc plusieurs dégâts critiques possible).

Bien que chaque arme d'un vaisseau ne puisse être utilisée qu'une seule fois par tour, plusieurs canonniers peuvent agir et utiliser une arme différente à chaque tour.

**Test de Canonage** = 1d20 + bonus de base à l'attaque du canonier ou rang du canonier dans la compétence Pilotage + modificateur de Dextérité du canonier + bonus des ordinateurs + bonus du Capitaine et des Officiers scientifiques + malus de portée



By **Okerampa**  
[cheatography.com/okerampa/](https://cheatography.com/okerampa/)

Published 23rd April, 2022.  
Last updated 24th April, 2022.  
Page 4 of 4.

Sponsored by **ApolloPad.com**  
Everyone has a novel in them. Finish Yours!

<https://apollopad.com>