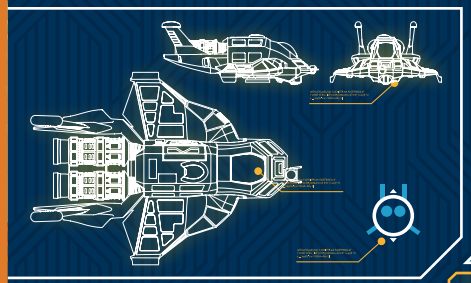
PLANCHE_D'IMPRESSION_CARTES_RAPTOR_SAR_ECM_103A

BSG_COL_RPTR_103

VAISSEAU_DE_CLASSE_ **RAPTOR**



FTL

ATTAQUE 8 **STRUCTURE 16** **ACCÉLÉRATION 3**

COMPÉTENCE_ **Détermination**

5

À utiliser durant la phase Programmation.

L'**Accélération** (**A**) du vaisseau de ce pilote augmente de 1 jusqu'à la fin de ce tour.

M **COMPLÈTES**

BSG_COMPÉTENCE_MANŒUVRE

COMPÉTENCE_ **Esquive**

5

À utiliser en cas de pioche d'un jeton Dégât Collision.

Ce pilote pioche 1 jeton **Dégât Collision** en plus de celui normalement pioché.

Puis il défausse l'1 des 2 jetons et attribue à son vaisseau celui qui reste.

M

BSG_COMPÉTENCE_MANŒUVRE

COMPÉTENCE_ **Décollage express**

∞

Ce pilote peut décoller immédiatement après avoir modifié l'orientation suite à un atterrissage sans attendre un tour supplémentaire.

M **DÉCOLLAGE/ATTERRISSAGE**

BSG_COMPÉTENCE_MANŒUVRE

COMPÉTENCE_ **Regard exercé**

5

À utiliser à n'importe quel moment.

Ce pilote peut regarder les dégâts subis par un vaisseau situé à une distance comprise entre la courte et la longue portée (de 0 à 24 cm).

G

BSG_COMPÉTENCE_GESTION

COMPÉTENCE_ **Chanceux**

3

À utiliser lors de tout lancer de dés effectué par son pilote.

Ce pilote peut ajouter ou retrancher 2 au résultat de ses dés.

D

BSG_COMPÉTENCE_DIVERS

COMPÉTENCE_ **Insaisissable**

2

À utiliser lorsqu'un jeton Dégât avec une icône + est pioché après une attaque.

Ce pilote ignore l'icône **+**.

D

BSG_COMPÉTENCE_DIVERS

FAIBLESSE_ **Colérique**

1

Cette carte peut être activée après que ce pilote a annoncé l'utilisation d'une compétence.

Si la faiblesse est activée, la compétence ne peut pas être utilisée (un jeton de décompte est néanmoins placé sur la compétence).

3+

BSG_FAIBLESSE

IDENTITÉ_DU_PILOTE_ **SKULLS**

MODIFICATEUR DU RÉSULTAT DES 2D6 **+1**

▲ COMPÉTENCES

- ▲ Décollage express
- ▲ Détermination
- ▲ Esquive
- ▲ Regard excercé
- ▲ Chanceux
- ▲ Insaisissable

▼ FAIBLESSES

- ▼ Colérique

BSG_PLT_COL_006

ÉQUIPEMENT_ **BROUILLEUR**

À utiliser au début d'un tour.
Sur un résultat de 2D6 ≥ à 7, ce Raptor empêche 1 vaisseau adverse situé à une distance comprise entre la courte et la longue portée d'identifier des vaisseaux ennemis. Lors de ce tour, ce vaisseau adverse peut uniquement tirer à courte portée.
Si des missiles sont utilisés, 1 missile peut être bloqué au lieu d'un vaisseau, sur un résultat de 2D6 ≥ à 7.
Le missile bloqué se déplace en ligne droite lors de ce tour. Sur un résultat de 2D6 ≥ à 10, ce Raptor peut diriger le missile vers le vaisseau Cylon le plus proche au lieu d'un vaisseau Colonial.

BSG_COL_GEAR

ÉQUIPEMENT_ **CME**

Lorsque des missiles situés jusqu'à moyenne portée sont déplacés, ce Raptor peut tenter de les contrôler avant que leur direction soit déterminée.

Sur un résultat de 2D6 ≥ à 6 lors de cette phase, ce Raptor peut choisir la direction du missile au lieu d'appliquer la règle normale des missiles.

Un Raptor peut tenter de contrôler plusieurs missiles lors de la même phase avec différents lancers de D6.

Si plus d'un pilote de Raptor tente de contrôler le même missile, chaque joueur lance un dé et le résultat le plus élevé contrôle le missile.

BSG_COL_GEAR

ÉQUIPEMENT_ **Scanner tellurique**

Une fois par tour, ce Raptor peut explorer des planétoïdes à la recherche d'eau, de Tylium ou de cibles cachées.

À la fin du tour, il doit se trouver à moyenne portée du planétoïde à la vitesse ▶, ▶▶, ou ▶▶▶ sans avoir programmé de carte Propulsion lors de ce tour. La planète est considérée comme explorée et l'information est révélée. Les circonstances sont précisées dans chaque scénario.

BSG_COL_GEAR

BATTLESTAR GALACTICA
STARSHIP BATTLES

ASYNCRON