

Répartition de l'équipage

FOR
Puissance

2 max

Bonus pour :

- Tests de FOR
- Attaques au contact
- DM (contact)
- DM (artillerie)

DEX
Manœuvrabilité

2 max

Bonus pour :

- Tests de DEX
- Initiative
- DEF (rapidité)

INT
Précision

2 max

Bonus pour :

- Tests d'INT
- Attaques à distance

SAG
Vigilance

2 max

Bonus pour :

- Tests de SAG
- DEF (rapidité)
- DEF (solidité)

Réserve
d'équipage
disponible

MAX

CHA
Moral

2 max

Bonus pour :

- Tests de CHA

Un point d'équipage attribué à la réparation du navire dans le Feu de l'action limite les dégâts et « active » la RÔ du navire. Le point d'équipage retourne à la réserve en début de tour : il faut le réattribuer à chaque tour.

Chaque tour, il est possible de modifier la répartition de l'équipage, sauf si une action limitée (L) a été utilisée. Si plus d'un point est alloué, il faut effectuer un test de CHA (ND 10 + nombre de points répartis + 5 si un des points déplacés ne provient pas de la réserve).

Incident de tir à l'artillerie : perte d'un point d'équipage réparti (choisi par le second). S'il n'y a pas de point d'équipage réparti, choisir un point d'équipage en réserve.

Chaque fois que le navire prend des DM : perte d'un point d'équipage réparti (choisi par le second). L'équipage en réserve est sécurisé.