

CAPTAIN JAMES T. KIRK HEROIC STAR

FIGHT	5	3	MIND
SHOOT	5	4	BODY
DEFENCE	10	4	SPIRIT



STAR QUALITY Coup d'éclat ☼
SPECIAL EFFECTS A l'abri, Retour à l'envoyeur, Endurant

ATTACK	RANGE	STRIKE	EFFECTS
Bagarre	0"	+10	0 Health + Affaibli
Phaseur	10"	+9	Stunned ou -1D2 Health

10 RATINGS HEALTH

STAR QUALITY

Coup d'éclat ☼
 La figurine peut faire immédiatement un combat ou un tir sans tenir compte de ce qui a été fait d'autre ce tour-ci. Cette attaque bénéficie d'un dé bonus.

SPECIAL EFFECTS

A l'abri Si la figurine se retrouve sous le gabarit d'une arme, quelle qu'en soit la raison, retirez-la et placez son socle juste à la limite extérieure du gabarit. La figurine ne subit aucun effet de ce combat.

Retour à l'envoyeur

Une fois par tour, après que la figurine ait été prise pour cible dans un corps à corps, elle peut faire une attaque de corps à corps contre son adversaire si il est à portée.

Endurant Lancez 1D6 si la figurine reçoit un état Assommé ou Affaibli. Sur un résultat de 4+ la figurine ne passe pas dans cet état. Vous pouvez jouer des dés bonus pour ce jet.

SPOCK HEROIC STAR

FIGHT	5	5	MIND
SHOOT	4	4	BODY
DEFENCE	10	5	SPIRIT



STAR QUALITY Impassible ☼
SPECIAL EFFECTS Prise Vulcaine ☼, Chanceux, Poussée, Résistance vulcaine

ATTACK	RANGE	STRIKE	EFFECTS
Arts martiaux	0"	+10	
Phaseur	10"	+8	Stunned ou -1D2 Health

10 RATINGS HEALTH

STAR QUALITY

Impassible ☼
 Jusqu'au début de votre prochain tour, la figurine réussit tous ses tests de Cran et peut ignorer les effets de tout combat réussi en obtenant 5+ sur 1D6.

SPECIAL EFFECTS

Prise Vulcaine ☼ Si la figurine est dans l'arc arrière d'une figurine cible au contact socle à socle, la figurine ciblée passe en état Assommé.

Chanceux La figurine peut relancer n'importe lequel de ses dés une fois par tour.

Poussée Lors d'une attaque de corps à corps, la figurine peut choisir de pousser son adversaire de 2". Si l'attaque a réussi, la cible est repoussée sur 2+ si l'attaque a échoué, la cible est repoussée sur 4+.

Résistance Vulcaine Lancez 1D6 si la figurine reçoit un état Assommé ou Affaibli. Sur un résultat de 4+ la figurine ne passe pas dans cet état. Vous pouvez jouer des dés bonus pour ce jet.

DR. LEONARD MCCOY HEROIC CO STAR

FIGHT	4	4	MIND
SHOOT	4	3	BODY
DEFENCE	9	3	SPIRIT



STAR QUALITY Discorde ☼
SPECIAL EFFECTS Medic, Camoufflé

ATTACK	RANGE	STRIKE	EFFECTS
Phaseur	10"	+8	Stunned ou -1D2 Health

5 RATINGS HEALTH

STAR QUALITY

Discorde ☼
 Désignez deux combattants ou un tireur dans un rayon de 6", les cibles ne pourront effectuer qu'une action de marche lors de leur prochaine activation.

SPECIAL EFFECTS

Medic Si cette figurine réussit un jet d'Esprit, une figurine alliée en contact socle à socle peut récupérer 1 PdV perdu, sans dépasser sa valeur initiale. Cet effet ne fonctionne pas sur les Robots ou les Véhicules.

Camoufflé

Si cette figurine bénéficie d'un couvert léger, lourd ou se trouve derrière un obstacle, alors les figurines qui la choisissent comme cible d'un tir ratent automatiquement si la cible est à plus de la moitié de la valeur de portée du tir.

MONTGOMERY SCOTT HEROIC CO STAR

FIGHT	4	4	MIND
SHOOT	3	3	BODY
DEFENCE	9	3	SPIRIT



STAR QUALITY Bricolage ☼
SPECIAL EFFECTS Gadget, Rafistolage, Préparation

ATTACK	RANGE	STRIKE	EFFECTS
Bagarre	0"	+7	0 Health + Affaibli
Phaseur	10"	+7	Stunned ou -1D2 Health

5 RATINGS HEALTH

STAR QUALITY

Bricolage ☼
 Défaussez une carte gadget, si vous en avez, de votre réserve. Piochez une carte gadget.

SPECIAL EFFECTS

Gadget La figurine ajoute un gadget supplémentaire dans votre réserve.

Rafistolage La figurine bénéficie d'un dé bonus pour tout test d'Esprit concernant des objets techniques.

Préparation Une fois par partie et par figurine alliée à moins de 1", effacez l'état de cette figurine.

FIGHT	4	3	MIND
SHOOT	3	3	BODY
DEFENCE	9	3	SPIRIT



STAR QUALITY Chargez ! ☘
SPECIAL EFFECTS Esquive, Poursuite, Pilote

ATTACK	RANGE	STRIKE	EFFECTS
☘ Sabre	0"	+7	
☘ Phaseur	10"	+7	Stunned ou -1D2 Health

STAR QUALITY

Chargez ! ☘
 Choisissez une figurine amie dans les 6" qui n'a pas été activée ce tour-ci. Elle peut effectuer gratuitement une action de mouvement, de tir ou de combat.

SPECIAL EFFECTS

- Esquive** Lorsqu'elle défend contre une attaque de corps à corps, la figurine obtient un dé bonus si elle n'est pas derrière un obstacle.
- Poursuite** Après une attaque de corps à corps, la figurine peut bouger gratuitement de 2" si aucune figurine ennemie ne l'a dans sa portée de tir. La figurine ne peut faire de poursuite que pendant votre tour.
- Pilote** La figurine obtient un dé bonus pour tous les jets concernant le fonctionnement ou la conduite d'un véhicule.

5 RATINGS HEALTH



FIGHT	4	3	MIND
SHOOT	4	3	BODY
DEFENCE	9	3	SPIRIT



STAR QUALITY Magnétisme ☘
SPECIAL EFFECTS Courageux, Franchissement, Xénolinguiste

ATTACK	RANGE	STRIKE	EFFECTS
☘ Arts martiaux	0"	+8	
☘ Phaseur	10"	+8	Stunned ou -1D2 Health

STAR QUALITY

Magnétisme ☘
 Jusqu'au début de votre prochain tour, toutes les figurines adverses dans les 6" peuvent uniquement attaquer cette figurine. Elle gagne +1 en Défense contre ces attaques.

SPECIAL EFFECTS

- Courageuse** Cette figurine n'est jamais affectée par les figurines effrayantes et obtient +1 à ses jets de combat contre ces figurines.
- Franchissement** Cette figurine n'est pas gênée par les obstacles inférieurs à 2" de hauteur ou 4" de largeur.
- Xénolinguiste** La figurine obtient un bonus de +2 sur tous ses jets d'Esprit liés à des compétences linguistiques.

5 RATINGS HEALTH



FIGHT	3	3	MIND
SHOOT	3	3	BODY
DEFENCE	8	3	SPIRIT



STAR QUALITY Vendetta ☘
SPECIAL EFFECTS Retour à l'envoyeur, Bloqueur

ATTACK	RANGE	STRIKE	EFFECTS
☘ Bagarre		+6	0 Health + Affaibli
☘ Phaseur	10"	+7	Stunned ou -1D2 Health

STAR QUALITY

Vendetta ☘
 Nommez une figurine ennemie. Ce tour, cette figurine et ses alliés dans un rayon de 3" gagnent 1 dé supplémentaire contre la figurine nommée.

SPECIAL EFFECTS

- Retour à l'envoyeur**
 Une fois par tour, après que la figurine ait été prise pour cible dans un corps à corps, elle peut faire une attaque de corps à corps contre son adversaire si il est à portée.
- Bloqueur**
 Une figurine adverse non-véhicule qui passe à 1" ou moins de cette figurine doit stopper son mouvement et venir au contact socle à socle du bloqueur. Les figurines ne peuvent pas bloquer si elles sont Allongées, Sonnées ou En Feu.

4 RATINGS HEALTH



AWAY TEAM

TEAM QUALITY

Equipage solidaire ☘

Pour un coût de ☘ supplémentaire, une Star Away Team peut utiliser une Star Quality d'une autre Star Away Team ; une Co-star Away Team peut utiliser une Star Quality d'une autre Co-star Away Team.

Red Shirt ☘☘

Si une Star ou Co-star Away Team devait mourir, un Extra allié dans un rayon de 4" meurt à sa place.

