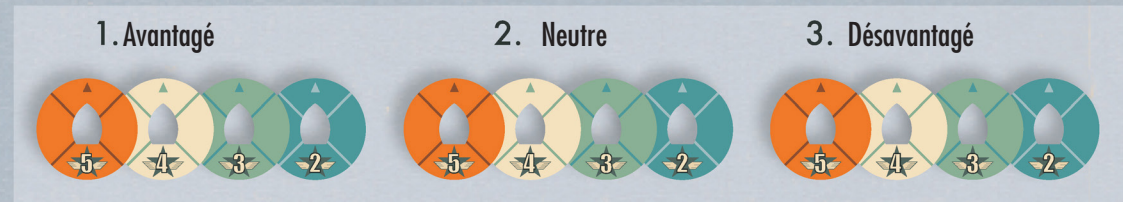


Ordre d'Activation



Activer un Chasseur

**1. Tir**  
Avantage vers Neutre  
Avantage vers Désavantagé  
Neutre vers Désavantagé

**2. Consommer de l'Avantage**  
Pour soit :  
- MANOEUVRER : Effectuez un virage d'un maximum de 180° à n'importe quel point durant le mouvement.  
- PLONGER : Ajoutez 6" à la [arc] ce tour-ci.

**3. Mouvement**  
Vers l'avant jusqu'à un maximum de [arc], suivi d'un virage de 45° au maximum.

**4. Action de Pilote**  
Choisissez une Action  
- TIRER : Répéter 1.Tir.  
- SURPASSER : Comparez la [star] pour réduire le niveau d'Avantage de l'ennemi de un.  
- GRIMPER : Augmentez le niveau d'Avantage de votre avion de un.

**5. Fin de l'Activation**  
Placez un [wing] sur le socle de l'avion pour montrer qu'il a achevé son activation pour ce tour.

Test en Jeu

**Test de Tir**  
[arc] + [star] = Nombre de Dés

**Test d'Esquive**  
[circle] + [star] = Nombre de Dés

**Touche Critique**  
Un score de deux [spade] ou plus inflige un coup critique.  
Appliquez -1 à [circle] pour Esquiver un coup critique.

**Test de Conservation**  
Test de Pilote  
[star] = Nombre de Dés  
Test de Manœuvre  
[circle] + [star] = Nombre de Dés  
Test Balistique  
[arc] + [star] = Nombre de Dés