

## CAPITANO

### ESIGERE

Intimidate to give +4 to a another's check.

15 1½

### INCORAGGIARE

Attempt same skill to give +2 to crew check.

10

Diplomacy to grant +2 to another's check.

15 1½

### SCHERNIRE

Bluff or intimidate: -2 for one phase.  
Cannot be used against the same ship.

15 1½

### Livello ORDINI

6 Spend 1 resolve and piloting to give an extra action to one crew member.

15 1½

### Livello MOVING SPEECH

12 Spend 1 resolve and diplomacy: crew take the better of two rolls.

20 1½

## INGEGNERE

### REINDIRIZZARE

Engineering to give one system a boost:

10 1½

Motori +2 velocità

Scienza +2 ad azioni dell'ufficiale scientifico

Armi Tirare 1 sui danni diventa 2

Scudi 5% degli UNE distribuiti tra gli scudi

### TENERE IN FUNZIONE

Treat a system's damage as 2 lower this round.

15 1½

### Ingegnere

### 6 SFRUTTARE AL MASSIMO

Gradi Reindirizzare a tre sistemi contemporaneamente

15 1½

### 12 RIPARAZIONE RAPIDA

Gradi Spend 1 resolve to fix a system for 1 hour.

20 1½

## SISTEMI

### SUPPORTO VITALE

□ □ □

### SENSORI

□ □ □

### SISTEMA D'ARMA



PRUA

□ □ □

TRIBORDO

□ □ □

POPPA

□ □ □

BABORDO

□ □ □

### MOTORI

□ □ □

### NUCLEO ENERGETICO

□ □ □

## RATTOPPARE

Si considera il danno ai sistemi inferiore di 1 per 1 ora. Più ingegneri posso lavorare insieme.

### DUFFETTOSO

1 □

10 1½

### MALFUNZIONANTE

2 □ □

15 1½

### FUORI USO

3 □ □ □

20 1½

## UFFICIALE SCIENTIFICO

### BILANCIARE

Prova su Computer per trasferire Punti Scudo oppure ridistribuirli equamente.

10 1½

### SCANSIONARE

Computers check to scan enemy ship.

5 1½

### MIRARE A UN SISTEMA

Computers check to aim next attack at one system. On a 19 or 20, deal critical damage.

5 1½

### AGGANCIARE

Livello 6 Spend 1 resolve and a computers check to gain +2 against one enemy for this round.

5 1½

### MIGLIORARE CONTROMISURE

Livello 12 Force their gunners to take the worse of two rolls.

5 1½

## ARTIGLIERE

### FUOCO A VOLONTÀ

Sparare con 2 armi a -4.

### SPARARE

Sparare con 1 arma.

### Livello BORDATA

6 Spend 1 resolve to fire all weapons in a single arc at -2.

### FUOCO DI PRECISIONE

Livello 12 Spend 1 resolve to fire one weapon. If shields are depleted on that quadrant, do critical damage to a random system.

### BONUS

Attacco Base Gradi Pilotare Bonus Computer Altro  
 = DES + [ BAB 0  ] +  +

## ARMI

### PRUA

□ Collegata

### TRIBORDO

□ Collegata

### POPPA

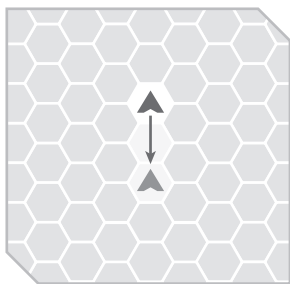
□ Collegata

### BABORDO

□ Collegata

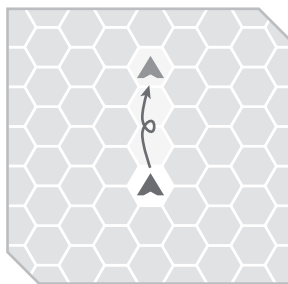
### TORRETTA

□ Collegata



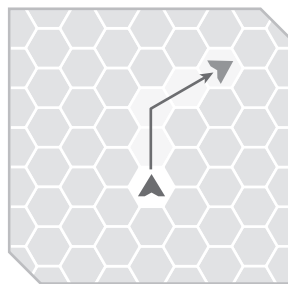
**INDIETRO TUTTA**  
Ritirarsi a ½ velocità.  
FALLIMENTO 1 hex.

10 1½



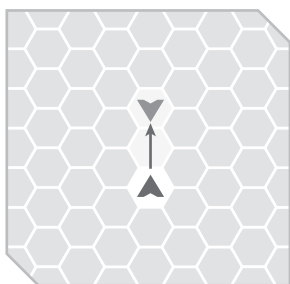
**AVVITAMENTO**  
Volare a ½ velocità, questo round armi e scudi sono invertiti.  
FALLIMENTO ½ speed but don't roll.

10 1½



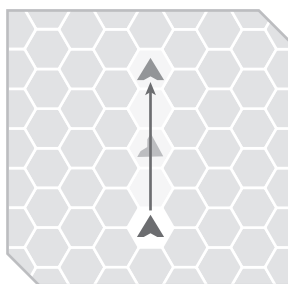
**EVASIONE**  
Movimento normale, +2 CA e +2AB questo round.  
FALLIMENTO bonus.

10 1½



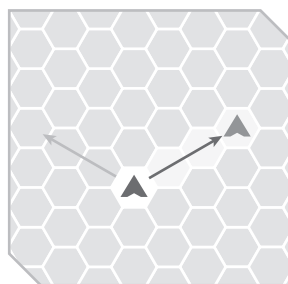
**SPINTA E INVERSIONE**  
½ velocità e virata di 180° alla fine.  
FALLIMENTO ½, don't turn

15 1½



**VOLO RADENTE**  
Move through enemy's hex, attack at close range.  
FALLIMENTO through enemy's hex, but attack as normal.

15 1½



**SCIVOLAMENTO**  
Fore-port or fore-starboard.  
FALLIMENTO forward at ½ speed, don't turn.

10 1½

## PILOTA

### VOLARE

Muovere fino alla velocità della nave e fare le virate consentite.

### GOVERNARE

Fly; piloting check to reduce turning distance 1.

15 1½

### MANOVRA AZZARDATA

Compiere una delle manovre azzardate.

### Livello PIENA POTENZA

6 1 PR per volare a ½ velocità (+2 distanza virata)

### Livello AUDACIOUS GAMBIT

12 -2 alla distanza di virata e vola in esagoni occupati  
Termina movimento in direzione a scelta.

20 1½

## VIRARE SUL POSTO

Turn the ship but don't move.

If manoeuvrability is clumsy, take -4 to AC and TL this turn; if poor, take -2; otherwise no penalty.

## ASTRONAVE

Velocità

Modificatore Pilotare

Distanza virate



+



Manovrabilità