

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.

15 1½

Cannot be used against the same ship.

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

□ □ □

POPPIA

□ □ □

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

6

5 1½

MIGLIORARE CONTROMISURE

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

12

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 Spend 1 resolve to fire one weapon.

12

If shields are depleted on that quadrant, do critical damage to a random system.

ATTACCO BONUS

□ =

DES

+

[BAB

o

]

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

Attacco Base

Gradi Pilotare

Bonus Computer

Altro

ARMI

PRUA

□ Collegata

TRIBORDO

□ Collegata

POPPIA

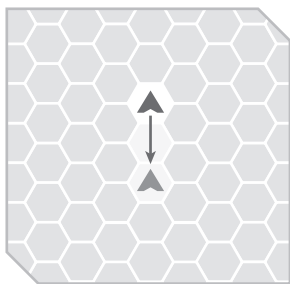
□ Collegata

BABORDO

□ Collegata

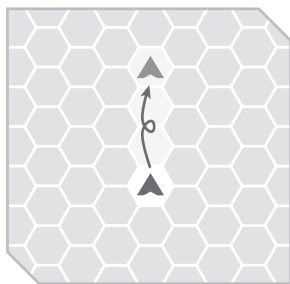
TORRETTA

□ Collegata



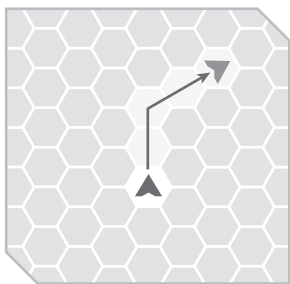
INDIETRO TUTTA
Ritirarsi a ½ velocità.
FALLIMENTO 1 hex.

10 1½



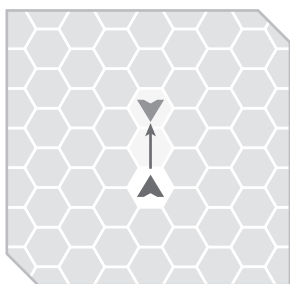
AVVITAMENTO
Volare a ½ velocità, questo round armi e scudi sono invertiti.
FALLIMENTO ½ speed but don't roll.

10 1½



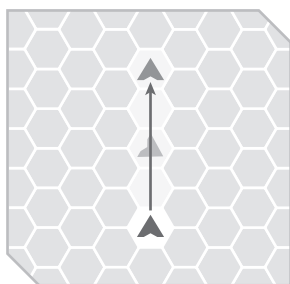
EVASIONE
Movimento normale, +2 CA e +2AB questo round.
FALLIMENTO bonus.

10 1½



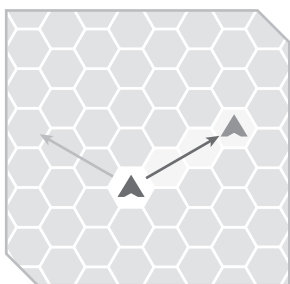
SPINTA E INVERSIONE
½ velocità e virata di 180° alla fine.
FALLIMENTO ½, don't turn

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

VLARE

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