

CAPITANO

ESIGERE

Prova di intimidire per fornire un +4 ad un'azione prova. **15 1½**

INCORAGGIARE

Tenta stessa prova per bonus +2 a equi. **10**

Diplomazia per dare +2 a prova di un a. **15 1½**

SCHERNIRE

Raggiare o Intimidire: -2 per una fase. **15 1½**
Non può essere usato contro la stessa astronave.

Livello ORDINI

6 Spendi 1 PR ed una prova di Pilo. **15 1½**
dare un'azione extra ad un membro dell'equipaggio.

Livello DISCORSO ISPIRATORE

12 Spendi 1PR ed una prova di Dipl. **20 1½**
l'equipaggio effettua due tiri e tiene il migliore.

INGEGNERE

REINDIRIZZARE

Ingegneria per potenziare un sistema: **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

Per il resto del round un Sistema viene **15 1½** per
con condizione di Danno Critico 2 gradi meno grave

Ingegneria

6 SFRUTTARE AL MASSIMO

Gradi Reindirizzare a tre sistemi contemporaneamente. **15 1½**

12 RIPARAZIONE RAPIDA

Gradi Spendi 1 PR per sistemare un sistema per un'ora. **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

Azioni **1** ☐ **10 1½**

MALFUNZIONANTE

2 ☐ ☐ **15 1½**

FUORI USO

3 ☐ ☐ ☐ **20 1½**

UFFICIALE SCIENTIFICO

BILANCIARE

Prova su Computer per trasferire Punti **10 1½**
oppure ridistribuirli equamente.

SCANSIONARE

Computer per scansionare nave nemica. **5 1½**

MIRARE A UN SISTEMA

Prova di Computer per mirare il prossimo **5 1½** cco
ad un sistema

AGGANCIARE

Livello **6** Spendi 1 PR ed una prova di **5 1½**
Computer per guadagnare +2 con
un nemico per questo round.

MIGLIORARE CONTROMISURE

Livello **12** Forza gli artiglieri avversari a tirare **5 1½**
dadi e tenere il peggiore.

ARTIGLIERE

FUOCO A VOLONTÀ

Sparare con 2 armi a -4.

SPARARE

Sparare con 1 arma.

Livello BORDATA

6 Spendi 1PR per sparare con tutte
le armi in un singolo arco con un -2.

FUOCO DI PRECISIONE

Livello Spendi 1PR per sparare con un arma.

12 Se gli scudi sono esauriti in quel quadrante,
applica Danno Critico ad un sistema casuale.

BONUS

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

ARMI

PRUA

☐ Collegata

TRIBORDO

☐ Collegata

POPPA

☐ Collegata

BABORDO

☐ Collegata

TORRETTA

☐ Collegata

PILOTA

VOLARE

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

GOVERNARE

Volare; pilotare riduce distanza di virata di 1. **15 1½**

MANOVRA AZZARDATA

Compiere una delle manovre azzardate.

Livello PIENA POTENZA

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

Livello AZZARDO AUDACE

12 -2 alla distanza di virata e vola in esagoni o **20 1½**.
Termina movimento in direzione a scelta.

VIRARE SUL POSTO

Cambia l'orientamento della nave senza spostarla.

Se ha manovrabilità maldestra, subisce -4 a CA e AB questo turno
se scarsa, -2 a CA e AB; altrimenti nessuna penalità.

ASTRONAVE

Velocità

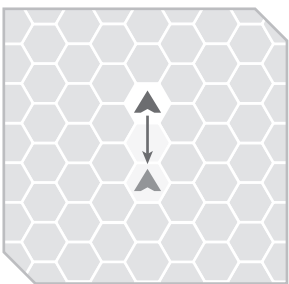
Modificatore Pilota



+

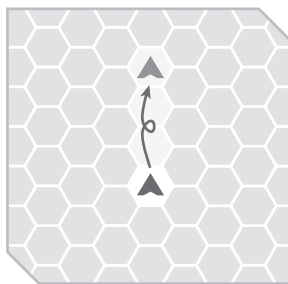


Manovrabilità



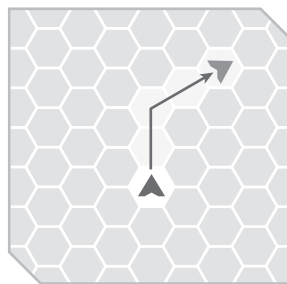
INDIETRO TUTTA

Ritirarsi a 1/2 velocità. **10 1½**
FALL. Indietreggia di un esagono.



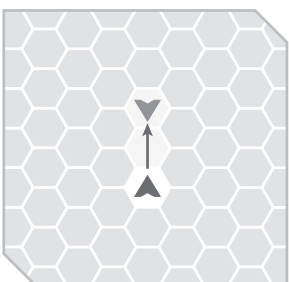
AVVITAMENTO

Volare a 1/2 velocità, questo round Movimento normale, +2 CA
armi e scudi sono invertiti. **10 1½**
FALL. L'astronave si muove in avanti. **FALL.** Nessuno bonus.



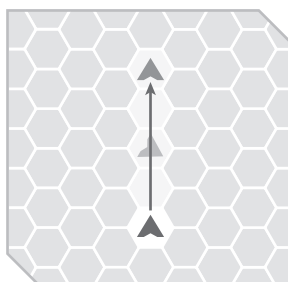
EVASIONE

Movimento normale, +2 CA
e +2AB questo round. **10 1½**
FALL. L'astronave si muove in avanti.



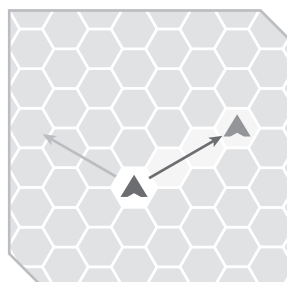
SPINTA E INVERSIONE

1/2 velocità e virata di 180° alla fine. **15 1½**
FALL. Volare ad 1/2, senza virare.



VOLO RADENTE

Attraversa un esagono occupato da un nemico o arco di tribordo
attacca a distanza ravvicinata. **15 1½**
FALL. Muovi attraverso l'esagono avversario
attaccando normalmente.



SCIVOLAMENTO

L'astronave si muove in avanti fino 1/2 velocità
non può virare. **10 1½**
FALL. L'astronave si muove in avanti.