

CAPITANO

ESIGERE

Prova di intimidire per fornire un +4 ad un'azione a prova.

15 1½

INCORAGGIARE

Tenta stessa prova per bonus +2 a equo.

10

Diplomazia per dare +2 a prova di un'azione.

15 1½

SCHERNIRE

Raggiare o Intimidire: -2 per una fase a prova.
Non può essere usato contro la stessa astronave.

15 1½

Livello ORDINI

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

15 1½

Livello DISCORSO ISPIRATORE

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

20 1½

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 con condizione di Danno Critico 2 gradi meno grave.

15 1½

Ingegnere

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. I due ingegneri possono 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 oppure ridistribuirli equamente.

10 1½

SCANSIONARE

Computer per scansionare nave nemica.

5 1½

MIRARE A UN SISTEMA

Prova di Computer per mirare il prossimo ad un sistema.

5 1½

AGGANCIARE

Livello 6 Spendi 1 PR ed una prova di Computer per guadagnare +2 contro un nemico per questo round.

5 1½

MIGLIORARE CONTROMISURE

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

5 1½

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.

ARMI

PRUA

☐ Collegata

TRIBORDO

☐ Collegata

POPPA

☐ Collegata

BABORDO

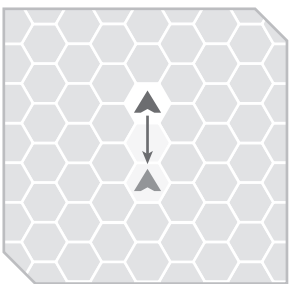
☐ Collegata

TORRETTA

☐ Collegata

ATTACCO

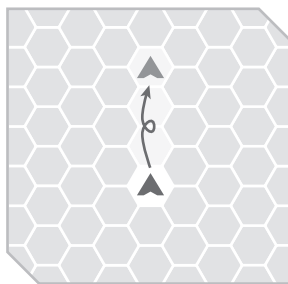
= **DES** + [**BAB** 0] + +



INDIETRO TUTTA

Ritirarsi a ½ velocità.
FALL. Indietreggia di un esagono.

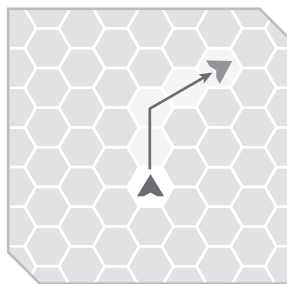
10 1½



AVVITAMENTO

Volare a ½ velocità, questo round Movimento normale, +2 CA e +2AB questo round.
FALL. L'astronave si muove in avanti fino a 1 esagono.

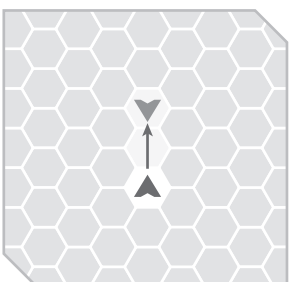
10 1½



EVASIONE

Movimento normale, +2 CA e +2AB questo round.
FALL. L'astronave si muove in avanti fino a 1 esagono.

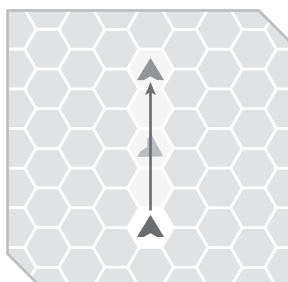
10 1½



SPINTA E INVERSIONE

½ velocità e virata di 180° alla fine.
FALL. Volare a ½ velocità, senza virare.

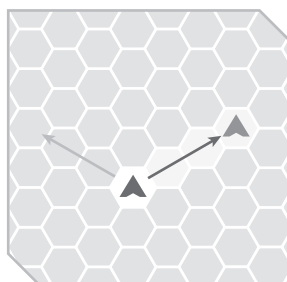
15 1½



VOLO RADENTE

Attraversa un esagono occupato da un nemico o arco di tribordo.
FALL. L'astronave si muove in avanti fino a 1 esagono.
attaccando normalmente.

15 1½



SCIVOLAMENTO

L'astronave si muove in avanti fino a 1 esagono.
FALL. L'astronave si muove in avanti fino a 1 esagono.

10 1½

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

Manovrabilità

Modificatore Pilotaggio

+

Distanza virate