



### Eventi Epici

☠ 2d10 - Per tutta la Sequenza d'Azione, servono 2 ferite per infliggertene 1.

☠ 2d10 - Un attacco *contundente* raddoppia i danni.

☠ 2d10 - Dai una testata. *1dFerita.* + 1 ferita per 3 Sequenze d'Azione.

☠ 3d10 - Stordisci il bersaglio che perde tanti PB quante sono le ferite che subisce in un attacco.

☠ 3d10 - Due membri dell'equipaggio ti spalleggiano e attaccano infliggendo 3 ferite non evitabili.

☠ 3d10 - Incuti *Paura* (diff. 2PS). In caso di fallimento, il bersaglio perde 1PB e non attacca per 1 SdA.

Ricorda: puoi sacrificare un qualsiasi Evento Epico di Liv. 3 per far diminuire lo *Stress del Capitano* di un livello, ma puoi farlo una sola volta per Scena CooP.

### Abilità speciali

☠ S - Più 2d10 a un compagno che esegue  
una prova.

☠ A - Più 2PS per una prova in cui devi resistere  
a Leadership.

☠ S - Tortura. In una Scena Narrativa infliggi  
4 ferite.

☠ A - Effettui 2 attacchi a mani nude per turno.

☠ S - Pugni pesanti. Fino a fine rn i tuoi attacchi  
a mani nude infliggono ferite Contudenti.

☠ L - Pellaccia: le prime 4 ferite subite in una  
Scena CooP non ti infliggono danni. (AP).

### Tratto speciale

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

### Tratto speciale

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_