

RUOLI DELL'EQUIPAGGIO

CAPITANO

INGEGNERE

PILOTA

UFFICIALE SCIENTIFICO

ARTIGLIERE

FASI DI COMBATTIMENTO

1 INGEGNERIA

Riparare o migliorare i sistemi

MANOVRA

All ships roll piloting check, and move in order from lowest to highest. Ships without a pilot act on 0. Pilots may attempt manoeuvres.

2

Science officer can scan other ships.

ARTIGLIERIA

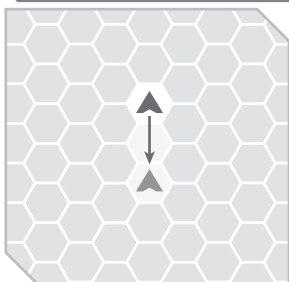
3

Fire weapons, in the same order as helm phase. All ships fire before any damage is taken.

EQUIPAGGIO

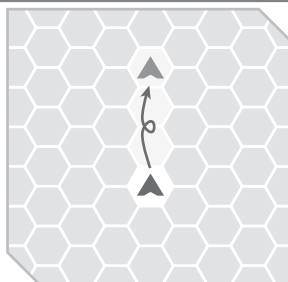
Membro dell'Equipaggio	Ruolo	Attacco Base	Gradi Pilotare
	DES	BAB	
	DES	BAB	
	DES	BAB	
	DES	BAB	
	DES	BAB	
	DES	BAB	
	DES	BAB	
	DES	BAB	
	DES	BAB	

MANOVRE AZZARDATE



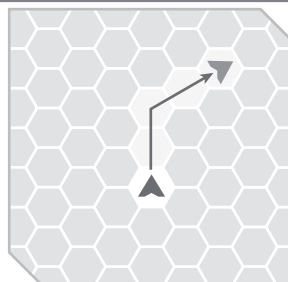
INDIETRO TUTTA
Ritirarsi a ½ velocità.

10 1½



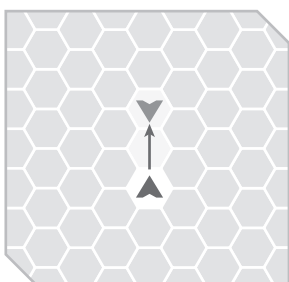
AVVITAMENTO
Volare a ½ velocità, questo round armi e scudi sono invertiti.

10 1½



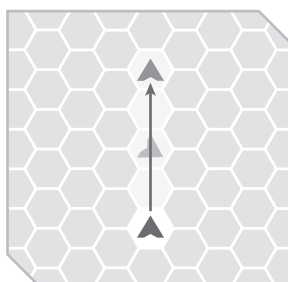
EVASIONE
Movimento normale, +2 CA e +2AB questo round.

10 1½



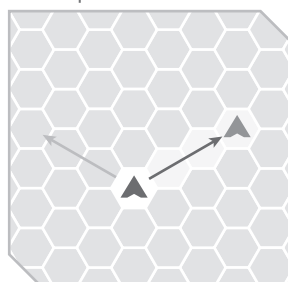
SPINTA E INVERSIONE
½ velocità e virata di 180° alla fine.

15 1½



VOLO RADENTE
Move through enemy's hex, attack at close range.

15 1½



SCIVOLAMENTO
Fore-port or fore-starboard.

10 1½

DIFFICOLTÀ AZIONI

$$CD = \text{Valore base} + \left[\frac{\text{Cat. Nave}}{\text{Scale factor}} \right]$$

Other ship's tier (add countermeasures)

CD COMUNI

$$CD = 5 + \left[\text{ } \times 1\frac{1}{2} \right] \quad 5 \quad 1\frac{1}{2}$$

$$CD = 10 + \left[\text{ } \times 1\frac{1}{2} \right] \quad 10 \quad 1\frac{1}{2}$$

$$CD = 15 + \left[\text{ } \times 1\frac{1}{2} \right] \quad 15 \quad 1\frac{1}{2}$$

$$CD = 20 + \left[\text{ } \times 1\frac{1}{2} \right] \quad 20 \quad 1\frac{1}{2}$$

RATTOPPARE

$$\text{DUFFETTOSO} \quad 1 \quad \square \quad 10 \quad 1\frac{1}{2}$$

$$\text{MALFUNZIONANTE} \quad 2 \quad \square \quad 15 \quad 1\frac{1}{2}$$

$$\text{FUORI USO} \quad 3 \quad \square \quad 20 \quad 1\frac{1}{2}$$

AZIONI DI COMBATTIMENTO

CAPITANO

ESIGERE

Intimidate to grant +4 to another's check.

15 1½

INCORAGGIARE

Attempt same skill to grant +2 to another's check. Diplomacy to grant +2 to another's check.

10

15 1½

SCHERNIRE

Intimidire o Raggiare un nemico impone -2 per una fase. Non può essere impiegata di nuovo contro quell'astronave.

15 1½

Livello ORDINI

6 Spendendo 1 PR e una prova di abilità si concede 1 azione a un sottoposto.

15 1½

Livello MOVING SPEECH

12 Spend 1 resolve and diplomacy to allow all crew members to take the better of two rolls.

20 1½

INGEGNERE

REINDIRIZZARE

Engineering to give one system a boost:

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

10 1½

TENERE IN FUNZIONE

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

15 1½

RATTOPPARE

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

Ingenegnere

6 SFRUTTARE AL MASSIMO

Gradi Reindirizzare a tre sistemi contemporaneamente.

15 1½

12 RIPARAZIONE RAPIDA

Gradi Spendendo 1 PR si ripara un sistema per 1 ora.

20 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 1½ 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

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

Prova di Computer per mirare un sistema con il prossimo 19 o 20 naturale, mette a segno un critico.

5 1½

Livello AGGANCIARE

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

5 1½

Livello MIGLIORARE CONTROMISURE

12 Force their gunner 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 1 PR per sparare con tutte le armi in un singolo arco a -2.

Livello FUOCO DI PRECISIONE

12 Si può spendere 1 PR per sparare con un'arma. Se gli scudi sono esauriti, infligge un danno critico ad un sistema a caso.

AZIONI MINORI DELL'EQUIPAGGIO

Azioni assistite dal computer in postazioni non occupate.

PLANARE

Movimento a ½ velocità; distanza di virata aumentata di 2. Si aggiungono i gradi di Pilotare a CA e AB.

Fuoco alla cieca

Sparare con 1 arma a -2.

VIRARE SUL POSTO

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