STARSHIP COMBAT ACTIONS

1 INGEGNERIA

OPEN CREW ACTIONS

ERRATIC MANOEUVERING

Small movements grant +1 AC and TL against the flyby manoeuvre.

FEIGN DISASTER

Activate distress call and simulate catastrophe to give the impression of an imminent explosion.

Each enemy captain (or science officer) must make a Computers check to see through the ruse.

On failing, they take -2 to scan or lock on, or Piloting checks within 1 hex of your ship.

PRIORITISE CALCULATION

Give +1 to a Computers check for any other task.

RANGE FINDING

Grant the gunner, pilot or science officer +1 to an attack roll or skill check related to starship combat.

READY WEAPONS SYSTEMS

Focus on one weapon system not firing this round; grant that weapon +1 damage next round. (+2 for starships tier 6 and up)

MAINTENANCE PANEL ACCESS

Acrobatics or Athletics check to let your engineer Divert two systems at once, or Overpower four systems.

If you fail by 10 or more, the engineer takes -2 this round

Acrobatics or Athletics

TARGETING AID

Spend 1rp and an Acrobatics or Athletics 6 check to let your gunner Fire At Will or Gradi Broadside without the usual penalty.

> If you fail by 10 or more, the gunner takes -2 this round

CAPITANO

ESIGERE

Intimidire per dare +4 alla prova di un altro. 15 11/2

INCORAGGIARE

Bonus +2 alla prova se si supera una prova d Bonus +2 alla prova se si supera una prova d. 15 11/2 mazia. Armi

SCHERNIRE

Bluff or intimidate to impose -2 for one phase. Cannot be used against the same enemy ship again.

Livello ORDINI

Spendendo 1 PR e una prova di abilità 15 11/2 6 si concede 1 azione a un sottoposto.

Livello DISCORSO ISPIRATORE

Spendi 1RP ed effettua una prova di D 20 1½ zia per permettere a tutti i membri di tirare due volte e tenere il risultato infgliore.

ELDRITCH SHOT

Mysticism check to add +5 to the range of one weapon. Does not work for Point weapons.

PRECOGNITION

Mysticism check to add +2 to the Piloting check for initiative.

SCRYING

Mysticism check to Scan.

Misticismo

MYSTIC HAZE

6 Spend 1rp and a Mysticism check to add Gradi +1 to AC and force enemy science officers 20 11/2 to take the worse of two rolls to Scan or

Lock On to your ship.

12 **PSYCHIC CURRENTS**

Gradi Spend 1rp and a Mysticism check to get 1 to your ship's turning distance

INGEGNERE

REINDIRRIZZARE

Ingengeria per potenziare un sistema:

Motori +2 velocità

+2 ad azioni dell'ufficiale scienti 10 11/2 essa **Stiffnæ**i Tirare 1 sui danni diventa 2 5% degli UNE distribuiti tra gli scudi Scudi

TENERE IN FUNZIONE

Tratta danno a sistema come ridotto di 2 que 15 11/2 und.

RATTOPPARE

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

Difettoso

1 🗆 2 🗆 🗆

3 🗆 🗆 🗆

Fuori uso Ingegneria

10 11/2

5 11/2

20 11/2

SFRUTTARE AL MASSIMO 6

Gradi Reindirizzare a tre sistemi contemporari camente.

RIPARAZIONE RAPIDA

Gradi Spend 1rp to fix a system for 1 hour.



2 MANOVRA

CHIEF MATE

HARD TURN

Acrobatics or Athletics check to add +1 to the ship's manoeuvrability this round.

If you fail by 10 or more, take -1 manoeuvreability.

MANUAL REALIGNMENT

Acrobatics or Athletics check to let your science officer gain an extra piece of information from Scan this round.

If you fail by 10 or more, prevent any Scans this turn.

Acrobatics or Athletics

MAXIMISE SPEED

Spend 1rp and an Acrobatics or Athletics Gradi check to add +2 to ship speed this round. This stacks with other speed increases.



20 11/2

UFFICIALE SCIENTIFICO

BILANCIARE

Prova su Computer per trasferire Punti Scud 10 11/2 oppure ridistribuirli equamente.

SCANSIONARE

Computers check to scan enemy ship, to learn one piece of information (and one extra for every 5 by which you beat the check):

Basic information

Crew, ship classification, size, speed, manoeuvrability

Defences AC, TL, hp, current hp, shields, core PCU

Weapon (each)

Firing arc, damage.

Load

Expansion bays, cargo.

Altro

Any other stats.

Volare; pilotare riduce distanza di virata di 1

GOVERNARE

PILOTA **VOLARE**

MANOVRA AZZARDATA

Compiere una delle manovre azzardate

Livello PIENA POTENZA

1 PR per volare a 1½ velocità (+2 distanza virata)

Muovere fino alla velocità della nave e fare le virate consen

Livello AZZARDO AUDACE

-2 alla distanza di virata e vola in esag 20 1½ upati. Termina movimento in direzione a scelta

AZIONI MINORI DELL'EQUIPAGGIO

PLANARE

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

MIRARE A UN SISTEMA Prova di Computer per mirare un sistema co 5 11/2 s Q b G la RESCAN

rolls

19 o 20 naturale, mette a segno un critico. Livello AGGANCIARE

Livello MIGLIORARE CONTROMISURE

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

12 Force their gunner to take the worse of two

Learn one piece of information about a previously scanned target.

Cannot use if science officer has acted this round

VISUAL IDENTIFICATION Computers, Engineering or Perception check to learn one of: basic information, defences or



one weapon. Cannot use if science officer has acted this round

3 GUNNERY PHASE

ARTIGLIERE

SPARARE

Sparare con 1 arma.

FUOCO A VOLONTÀ

Sparare con 2 armi a -4.

Livello **BORDATA**

Spend 1 resolve to fire all weapons in an arc at -2

Livello FUOCO DI PRECISIONE

Spend 1 resolve to fire one weapon. If shields are depleted on that quadrant, do critical damage to a

AZIONI MINORI DELL'EQUIPAGGIO

Fuoco alla cieca

Sparare con 1 arma a -2.