

## RUOLI DELL'EQUIPAGGIO

CAPITANO

INGEGNERE

PILOTA

UFFICIALE SCIENTIFICO

ARTIGLIERE

## FASI DI COMBATTIMENTO

**1 INGEGNERIA**  
Riparare o migliorare i sistemi

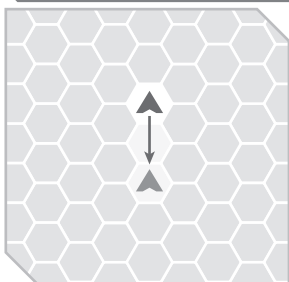
**2 MANOVRA**  
Le navi fanno una prova di pilotare, e muovono in ordine dalla più bassa. Navi senza pilota agiscono a 0. Piloti possono tentare manovre. L'ufficiale scientifico può scansionare altre navi.

**3 ARTIGLIERIA**  
Fuoco con le armi di bordo, nello stesso ordine della fase di manovra. Tutte le astronavi sparano prima del conteggio.

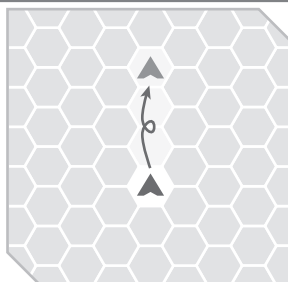
## EQUIPAGGIO

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	

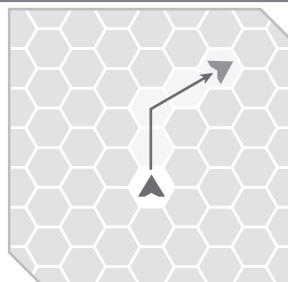
## MANOVRE AZZARDATE



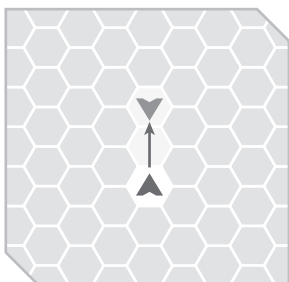
**INDIETRO TUTTA**  
Ritirarsi a 1/2 velocità. **10 1 1/2**



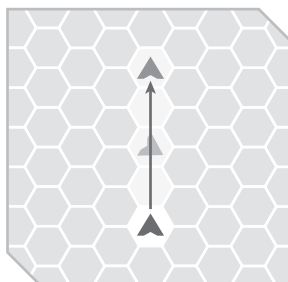
**AVVITAMENTO**  
Volare a 1/2 velocità, questo round armi e scudi sono invertiti. **10 1 1/2**



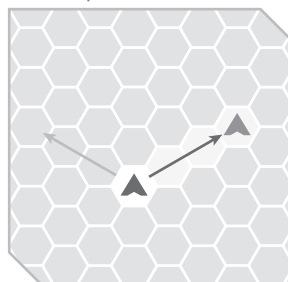
**EVASIONE**  
Movimento normale, +2 CA e +2AB questo round. **10 1 1/2**



**SPINTA E INVERSIONE**  
1/2 velocità e virata di 180° alla fine. **15 1 1/2**



**VOLO RADENTE**  
Attraversa un esagono occupato da un nemico, attacca a distanza ravvicinata. **15 1 1/2**



**SCIVOLAMENTO**  
Arco di bordo o arco di tribordo. **10 1 1/2**

## VIRARE SUL POSTO

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

## DIFFICOLTÀ AZIONI

$$CD = \text{Valore base} + \left[ \frac{\text{Cat. Nave}}{\text{Fattore di scala}} \right]$$

Cat. Nave: 10 1 1/2, 10 1 1/2

### CD COMUNI

$$CD = 5 + \left[ \frac{\text{Cat. Nave}}{\text{Fattore di scala}} \right] \quad 5 \quad 1 1/2$$

$$CD = 10 + \left[ \frac{\text{Cat. Nave}}{\text{Fattore di scala}} \right] \quad 10 \quad 1 1/2$$

$$CD = 15 + \left[ \frac{\text{Cat. Nave}}{\text{Fattore di scala}} \right] \quad 15 \quad 1 1/2$$

$$CD = 20 + \left[ \frac{\text{Cat. Nave}}{\text{Fattore di scala}} \right] \quad 20 \quad 1 1/2$$

### RATTOPPARE

**DUFFETTOSO**

**MALFUNZIONANTE**

**FORNITO**

Azioni: 1 ☐ 10 1 1/2, 2 ☐ 15 1 1/2, 3 ☐ 20 1 1/2

## AZIONI DI COMBATTIMENTO

### CAPITANO

**ESIGERE**  
Intimidire per dare +4 alla prova di un altro. **15 1 1/2**

**INCORAGGIARE**  
Bonus +2 alla prova se si supera una prova della stessa abilità. Bonus +2 alla prova se si supera una prova di Diplomazia. **10 15 1 1/2**

**SCHERNIRE**  
Intimidire o Raggiungere un nemico impone -2 per un altro. Non può essere impiegata di nuovo contro quell'astronave. **15 1 1/2**

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

**Livello DISCORSO ISPIRATORE**  
**12** Spendi 1RP ed effettua una prova di Diplomazia per permettere a tutti i membri di tirare due volte e tenere il risultato migliore. **20 1 1/2**

### INGEGNERE

**REINDIRIZZARE**  
Ingegneria per potenziare un sistema:

- 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**  
Tratta danno a sistema come ridotto di 2 questo round. **15 1 1/2**

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

**Ingegneria**  
**6 SFRUTTARE AL MASSIMO**  
Gradi Reindirizzare a tre sistemi contemporaneamente. **15 1 1/2**

**12 RIPARAZIONE RAPIDA**  
Gradi Spendendo 1 PR si ripara un sistema per 1 round. **20 1 1/2**

### PILOTA

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

**GOVERNARE**  
Volare; pilotare riduce distanza di virata di 1. **15 1 1/2**

**MANOVRA AZZARDATA**  
Compiere una delle manovre azzardate.

**Livello PIENA POTENZA**  
**6** 1 PR per volare a 1 1/2 velocità (+2 distanza virata) **15 1 1/2**

**Livello AZZARDO AUDACE**  
**12** -2 alla distanza di virata e vola in esagoni o 20 1 1/2. Termina movimento in direzione a scelta.

### UFFICIALE SCIENTIFICO

**BILANCIARE**  
Prova su Computer per trasferire Punti Scudo oppure ridistribuirli equamente. **10 1 1/2**

**SCANSIONARE**  
Computer per scansionare nave nemica. **5 1 1/2**

**MIRARE A UN SISTEMA**  
Prova di Computer per mirare un sistema con il più alto attacco o 19 o 20 naturale, mette a segno un critico. **5 1 1/2**

**Livello AGGANCIARE**  
**6** Spendi 1 punto risolutezza e una prova di Computer per ottenere +2 contro un nemico per questo round. **15 1 1/2**

**Livello MIGLIORARE CONTROMISURE**  
**12** Gli artiglieri avversari tirano due volte e prendono il risultato peggiore. **5 1 1/2**

### 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. **15 1 1/2**

**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 scelta. **20 1 1/2**

### AZIONI MINORI DELL'EQUIPAGGIO

Azioni assistite dal computer in postazioni non occupate.

**PLANARE**  
Movimento a 1/2 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.