

STARSHIP COMBAT ACTIONS

1 ИНЖЕНЕРНАЯ ФАЗА

OPEN CREW ACTIONS	КАПИТАН	ИНЖЕНЕР
<b>ERRATIC MANOEUVERING</b> Small movements grant +1 AC and TL against the flyby manoeuvre.	<b>ТРЕБОВАНИЕ</b> Запугайте, чтобы добавить +4 к проверке союзника.	<b>ОТВЛЕЧЕНИЕ</b> Капитанка одной из систем:
<b>FEIGN DISASTER</b> 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.	<b>ВОДУШЕВЛЕНИЕ</b> Используйте для бонуса +2 к след. проверкам союзника. Проверка Дипломатии для бонуса +2 к сл.	<b>Двигатели</b> +2 к скорости <b>Наука</b> +2 действия офицера по науке <b>Вердикт</b> Урона равный 1 становится равным 2 <b>Шиты</b> 5% EM распределено между щитами
<b>PRIORITISE CALCULATION</b> Give +1 to a Computers check for any other task.	<b>ПРОВОКАЦИЯ</b> Bluff or intimidate to impose -2 for one phase. Cannot be used against the same enemy ship again.	<b>ПОДДЕРЖКА РАБОТОСПОСОБНОСТИ</b> Уменьшите серьезность повреждений на 2 уровня на ра
<b>RANGE FINDING</b> Grant the gunner, pilot or science officer +1 to an attack roll or skill check related to starship combat.	<b>ПРИКАЗ</b> Потратьте 1 ПР и пройдите проверку дать 1 доп. действие 1 члену экипажа.	<b>ВРЕМЕННЫЙ РЕМОНТ</b> Уменьшите серьезность повреждений на 1 на 1 час.
<b>READY WEAPONS SYSTEMS</b> Focus on one weapon system not firing this round; grant that weapon +1 damage next round. (+2 for starships tier 6 and up)	<b>ВДОХНОВЛЯЮЩАЯ РЕЧЬ</b> Потратьте 1 ПИР и проведите прове что-бы весь экипаж сделал два броска и взял лучший.	<div>Сбойт Неисправны Вышел из строя Инженерное дело</div> <div>Действия 1 <input type="checkbox"/> 10 1½ 2 <input type="checkbox"/> 15 1½ 3 <input type="checkbox"/> 20 1½</div>
<b>CHIEF MATE</b>	<b>MAGIC OFFICER</b>	<b>ПРЕВЫШЕНИЕ МОЩНОСТИ</b>
<b>MAINTENANCE PANEL ACCESS</b> 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.	<b>ELDRITCH SHOT</b> Mysticism check to add +5 to the range of one weapon. Does not work for Point weapons.	<b>6</b> <b>ПРЕВЫШЕНИЕ МОЩНОСТИ</b> очки Используйте на три системы одновременно.
<b>Acrobatics or Athletics</b>	<b>PRECOGNITION</b> Mysticism check to add +2 to the Piloting check for initiative.	<b>12</b> <b>БЫСТРАЯ ПОЧИНКА</b> очки Spend 1rp to fix a system for 1 hour.
<b>TARGETING AID</b> Spend 1rp and an Acrobatics or Athletics check to let your gunner Fire At Will or Broadside without the usual penalty. If you fail by 10 or more, the gunner takes -2 this round.	<b>SCRYING</b> Mysticism check to Scan. <b>Мистицизм</b>	
<b>6</b> <b>очки</b>	<b>6</b> <b>очки</b> <b>MYSTIC HAZE</b> Spend 1rp and a Mysticism check to add +1 to AC and force enemy science officers to take the worse of two rolls to Scan or Lock On to your ship.	
	<b>12</b> <b>очки</b> <b>PSYCHIC CURRENTS</b> Spend 1rp and a Mysticism check to get -1 to your ship's turning distance.	

2 ФАЗА ПИЛОТИРОВАНИЯ

CHIEF MATE	ОФИЦЕР ПО НАУКЕ	ПИЛОТ
<b>HARD TURN</b> Acrobatics or Athletics check to add +1 to the ship's manoeuvrability this round. If you fail by 10 or more, take -1 manoeuvreability.	<b>БАЛАНС</b> Проверка Компьютеров для перенаправл энергии щитов.	<b>ЛАВИРОВАНИЕ</b> Переместитесь на скорость корабля и сделайте возмож
<b>MANUAL REALIGNMENT</b> 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.	<b>СКАНИРОВАНИЕ</b> Computers check to scan enemy ship, to learn one piece of information (and one extra for every 5 by which you beat the check): <b>Basic information</b> Crew, ship classification, size, speed, manoeuvrability <b>Defences</b> AC, TL, hp, current hp, shields, core PCU <b>Weapon (each)</b> Firing arc, damage. <b>Load</b> Expansion bays, cargo. <b>Other</b> Any other stats.	<b>МАНЕВР</b> Лавирование; проверка Пилотирования дист <b>ФИГУРА ПИЛОТАЖА</b> Совершите фигуру пилотажа.
<b>Acrobatics or Athletics</b>	<b>СИСТЕМЫ НАВЕДЕНИЯ</b> Проверка Компьютеров для атаки на одну Следующая атака нанесет будет критической при	<b>Уровень</b> <b>6</b> Потратьте 1 ПР. Скорость 1½, дистанция между по
<b>12</b> <b>очки</b> <b>MAXIMISE SPEED</b> Spend 1rp and an Acrobatics or Athletics check to add +2 to ship speed this round. This stacks with other speed increases.	<b>ВЕДЕНИЕ ЦЕЛИ</b> Spend 1 resolve and a computers check to gain +2 against one enemy for this round.	<b>Уровень</b> <b>12</b> Дистанция между поворотами мень
	<b>УЛУЧШЕНИЕ СИСТЕМ БЕЗОПАСНОСТИ</b> Force their gunner to take the worse of two rolls.	<b>ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ</b>
		<b>СКОЛЬЖЕНИЕ</b> Лавируйте на ½ скорости; дистанция между поворотами Добавьте ваш уровень Пилотирования к
		<b>QUICK RE-SCAN</b> Противника. Cannot use if science officer has acted this round.
		<b>VISUAL IDENTIFICATION</b> 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

СТРЕЛОК	ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ
<b>СТРЕЛЬБА</b> Выстрел из одного орудия.	<b>БЫСТРЫЙ ВЫСТРЕЛ</b> Выстрелите из одного орудия со штрафом -2.
<b>БЕГЛЫЙ ОГОНЬ</b> Выстрел из двух орудий со штрафом -4.	
<b>Уровень</b> <b>6</b> Spend 1 resolve to fire all weapons in an arc at -2.	