

STARSHIP COMBAT ACTIONS

1 ИНЖЕНЕРНАЯ ФАЗА

СВОБОДНЫЕ ДЕЙСТВИЯ ЭКИПАЖА		КАПИТАН		ИНЖЕНЕР	
<b>БЕСПОРЯДОЧНОЕ МАНЕВРИРОВАНИЕ</b> Малый ход: +1 КБ и ЗН против маневров полета.		<b>ТРЕБОВАНИЕ</b> Запугайте противника, +4 к проверке союзника. 15 1½		<b>ОТВЛЕЧЕНИЕ</b> Подпитка одной из систем:	
<b>СИМУЛЯЦИЯ КАТАСТРОФЫ</b> Актив. сигнал бедствия и имитируйте аварий, чтобы создать впечатление неминуемого взрыва. Вражеские капитаны или Ученые должны сдел. проверку Компьют. чтобы разгадать уловку. 10 1½		<b>ВООДУШЕВЛЕНИЕ</b> Бонуса +2 к след. проверкам союзника. Пров. Дипломатии: +2 к след. проверке союзн. 15 1½		Двигатели +2 к скорости Наука +2 действия офицера по науке 10 1½ Орудия Урона равный 1 становится равным 2 Шиты 5% ЕМ распределено между щитам	
При провале: - 2 к проверкам Пилотирования, сканир. и отслеж. в пределах гекса от вашего корабля.		<b>ПРОВОКАЦИЯ</b> Блеф или Запугивание: фтраф -2 на одну фазу. Нельзя использовать против одного корабля дважды. 15 1½		<b>ПОДДЕРЖКА РАБОТОСПОСОБНОСТИ</b> Класс повреждений - 2 уровня на раунд 15 1½	
<b>РАСЧЕТ ПРИОРИТЕТОВ</b> +1 к проверк Компьютеров для любой задачи.		<b>ПРИКАЗ</b> Уров. 6 1 ПР и проверка Пилотирования, чтобы дать 1 доп. действие 1 члену экипажа. 15 1½		<b>ВРЕМЕННЫЙ РЕМОНТ</b> Снизьте серьезность повреждений на 1 на 1 час.	
<b>ДАЛЬНОМЕР</b> +1 к броску атаки или проверке навыков в бою стрелку, пилоту или научному офицеру.		<b>ВДОХНОВЛЯЮЩАЯ РЕЧЬ</b> Уров. 12 ПР и проверка Дипломатии, что-бы весь экипаж сделал два броска и взял лучший. 20 1½		Сбоит Действия 1 □ 10 1½ Неисправны 2 □ □ 15 1½ Вышел из строя 3 □ □ □ 20 1½ Инж. дело	
<b>ПОДГОТОВКА ОРУДИЙ</b> Подготовть 1 орудие к след.ранду, не стреляйте из него; +1 урона этим оружием в следующем раунде. (+2 для кораблей ранга 6 и выше)		<b>ОФИЦЕР ПО МАГИИ</b> <b>МИСТИЧЕСКИЙ ВЫСТРЕЛ</b> Проверка Мистицизма: +5 к дальности одного орудия. Не работает на целевое орудие. 10 1½		<b>ПРЕВЫШЕНИЕ МОЩНОСТИ</b> 6 очки Используйте на три системы одноврем. 15 1½	
<b>ПЕРВЫЙ ПОМОЩНИК</b> <b>ДОСТУП К ПАНЕЛИ ТЕХ. ОБСЛУЖИВАНИЯ</b> Проверка Акробатики или Атлетики, чтобы Инженер перераспред. энергию или перегрузил систему. 10 1½ При провале на 10 и более у Инженера -2 в этом раунде.		<b>ПРЕДВИДЕНИЕ</b> Проверка Мистицизма: +2 к проверке Пилотирования на инициативу. 10 1½		<b>12 БЫСТРАЯ ПОЧИНКА</b> очки 1ПР для починки системы на раунд. 20 1½	
<b>Акробатика и Атлетика</b> <b>АДРЕСНАЯ ПОМОЩЬ</b> 6 очки 1ПР или проверка Акробатики и Атлетики чтобы Стрелок произв. Беглый огонь или Залп. При провале на 10 и более штраф для Стрелка -2 в этом раунде. 20 1½		<b>ГАДАНИЕ</b> Проверка Мистицизма для сканирования. 5 1½ <b>МИСТИЦИЗМ</b> 6 очки <b>МИСТИЧЕСКАЯ ДЫМКА</b> 1ПР и Проверка Мистицизма: +1 к КБ и вражеский Офицер по науке должен бросить кубик дважды и взят худший результат. 20 1½			
		12 очки <b>PSYCHIC CURRENTS</b> 1ПР и Проверка Мистицизма: -1 к дистанции поворота корабля. 20 1½			

2 ФАЗА ПИЛОТИРОВАНИЯ

CHIEF MATE		ОФИЦЕР ПО НАУКЕ		ПИЛОТ	
<b>РЕЗКИЙ ПОВОРОТ</b> Проверка Атлетики или Акробатики: +1 к маневренности корабля на раунд. При провале на 10 и более, -1 к маневренности. 10 1½		<b>БАЛАНС</b> Проверка Компьютеров для перенаправления энергии щитов. 10 1½		<b>ЛАВИРОВАНИЕ</b> Двиг. на скорость корабля и сделайте повороты.	
<b>РУЧНАЯ ПЕРЕСТРОЙКА</b> Проверка Атлетики или Акробатики: Инженер по науке получит +1 к информац-ии при сканировании в этом раунде. При провале на 10 и более,скан. невозможно в раунде. 10 1½		<b>СКАНИРОВАНИЕ</b> Проверка компьютеров для сканирования, и получения информации(1) о вражеском корабле. +1 ед. инф. за каждые 5 выше СЛ. 5 1½		<b>МАНЕВР</b> Пров. Пилот.: дист. межд. поворотами -1. 15 1½	
<b>Акробатика и Атлетика</b> <b>МАКСИМИЗАЦИЯ СКОРОСТИ</b> 12 очки 1ПР и проверка Акробатики или Атлетики: +2 к скорости корабля в этом раунде. Сочетается с другими ускорениями. 25 1½		<b>БАЗОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ</b> Экипаж, класс корабля, размер, скор., маневренн. <b>ЗАЩИТА</b> КБ, ЗН, ПЗ, текущ ПЗ, щиты, ЦПУ ядра <b>ОРУДИЯ(каждое)</b> Зона поражения, Урон. <b>НАГРУЗКА</b> Отсеки расширения, груз. <b>ИНОЕ</b> Любая иная информация.		<b>ФИГУРА ПИЛОТАЖА</b> Совершите фигуру пилотажа.	
		<b>СИСТЕМЫ НАВЕДЕНИЯ</b> Проверка Компьютеров. При успехе следующая атака с результатами 19 и 20 критическая. 5 1½		Уров. <b>ФОРСАЖ</b> 6 1 ПР. Скорость 1½, дист. межд. поворотами +2.	
		Уров. <b>ВЕДЕНИЕ ЦЕЛИ</b> 6 1ПР и проверка Компьютеров: +2 против одной цели в этом раунде. 5 1½		Уров. <b>ВЫСШИЙ ПИЛОТАЖ</b> 12 Дистанция между поворотами меньше на 20 1½ 2 гекса, летать через гексы противника.	
		Уров. <b>УЛУЧШЕНИЕ СИСТЕМ БЕЗОПАСНОСТИ</b> 12 Вражеский стрелок бросает кубик дважд. и берет худший результат. 5 1½		<b>ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ</b> <b>СКОЛЬЖЕНИЕ</b> ½ скорости; дистанция между поворотами на 2 больше.	
				<b>БЫСТРОЕ СКАНИРОВАНИЕ</b> Получить информацию(1) о ранее сканированн. цели. 5 1½ Нельзя использовать если уже походил Офиц. по Науке.	
				<b>ВИЗУАЛЬНАЯ ИДЕНТИФИКАЦИЯ</b> Проверка Компью., Инж.Дело или Восприят. - узнайте одно из: базовую информацию, данные о броне или одном орудие. Нельзя использовать если уже походил Офиц. по Науке. 10 1½	

3 ФАЗА СТРЕЛЬБЫ

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.			
Уров. <b>ЗАЛП</b> 6 1ПР. выстрелите из всех орудий сектора со штрафом -2			
		Уров. <b>ПРИЦЕЛЬНЫЙ ОГОНЬ</b> 12 1ПР - выстрелите из одного орудия. Если щиты в этом секторе истощены, нанесите критический урон одной из систем корабля противника.	