

ИНЖЕНЕРНАЯ ФАЗА

СВОБОДНЫЕ ДЕЙСТ. ЭКИПАЖА

**БЕСПОРЯДОЧНОЕ МАНЕВРИРОВАНИЕ**  
Малый ход: +1 КБ и ЗН против маневров полета.

**СИМУЛЯЦИЯ КАТАСТРОФЫ**  
Актив. сигнал бедствия и имитируйте аварий, чтобы создать впечатление неминуемого взрыва. Вражеские капитаны или Ученые должны сдел. проверку Компьютер. чтобы разгадать уловку. При провале: - 2 к проверкам Пилотирования, сканир. и отслеж. в пределах гекса от вашего корабля.

**РАСЧЕТ ПРИОРИТЕТОВ**  
+1 к проверк Компьютеров для любой задачи.

**ДАЛЬНОМЕР**  
+1 к броску атаки или проверке навыков, связанных с боем стрелку, пилоту или научному офицеру.

**ПОДГОТОВКА ОРУДИЙ**  
Подготовть 1 орудие к следующему раунду, не стреляйте из него; +1 урона этим оружием в следующем раунде. (+2 для кораблей ранга 6 и выше)

ФАЗА ПИЛОТИРОВАНИЯ

ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

**СКОЛЬЖЕНИЕ**  
Лавируйте на ½ скорости; дистанция между поворотами на 2 больше. Добавьте ваш уровень Пилотирования к проверке.

**БЫСТРОЕ СКАНИРОВАНИЕ**  
Получить информацию(1) о ранее сканированн. цели. Нельзя использовать если уже походил Офиц. по Науке.

**ВИЗУАЛЬНАЯ ИДЕНТИФИКАЦИЯ**  
Проверка Компью., Инж.Дело или Восприят. - узнайте одно из: базовую информацию, данные о броне или одном орудие. Нельзя использовать если уже ходил Офиц. по Науке.

ФАЗА СТРЕЛЬБЫ

ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

**БЫСТРЫЙ ВЫСТРЕЛ**  
Выстрелите из одного орудия со штрафом -2.

ПЕРВЫЙ ПОМОЩНИК

ИНЖЕНЕРНАЯ ФАЗА

**ДОСТУП К ПАНЕЛИ ТЕХ. ОБСЛУЖИВАНИЯ**  
Проверка Акробатики или Атлетики, чтобы Инженер перераспред. энергию или перегрузил систему.

При провале на 10 и более штраф для Инженера -2 в этом раунде.

Акробатика и Атлетика

**АДРЕСНАЯ ПОМОЩЬ**  
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.

ФАЗА ПИЛОТИРОВАНИЯ

**РЕЗКИЙ ПОВОРОТ**  
Проверка Атлетики или Акробатики: +1 к маневренности корабля на раунд. При провале на 10 и более, -1 к маневренности.

**РУЧНАЯ ПЕРЕСТРОЙКА**  
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.

Акробатика и Атлетика

**МАКСИМИЗАЦИЯ СКОРОСТИ**  
1ПР и проверка Акробатики или Атлетики: +2 к скорости корабля в этом раунде. Сочетается с другими ускорениями.

ОФИЦЕР ПО НАУКЕ

**БАЛАНС**  
Проверка Компьютеров для перенаправления энергии щитов.

**СИСТЕМЫ НАВЕДЕНИЯ**  
Проверка Компьютеров. При успехе следующая атака с результатами 19 и 20 критическая.

**ВЕДЕНИЕ ЦЕЛИ**  
Уров. Потратьте 1 ПР или проверка Компьютеров для бонус +2 против цели на раунд.

**УЛУЧШЕНИЕ СИСТЕМ БЕЗОПАСНОСТИ**  
Уров. Стрелок противника делает 2 броска и берет худший.

СКАНИРОВАНИЕ

Проверка компьютеров для сканирования, и получения информации(1) о вражеском корабле. +1 ед. инф. за каждые 5 выше СЛ.

**БАЗОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ**  
Экипаж, класс корабля, размер, скор., маневренн.

**ЗАЩИТА**  
КБ, ЗН, ПЗ, текущ ПЗ, щиты, ЦПУ ядра

**ОРУДИЯ(каждое)**  
Зона поражения, Урон.

**НАГРУЗКА**  
Отсеки расширения, груз.

**ИНОЕ**  
Любая иная информация.

ОФИЦЕР ПО МАГИИ

**МИСТИЧЕСКИЙ ВЫСТРЕЛ**  
Проверка Мистицизма: +5 к дальности одного оружие. Неработает с целевыми орудиями.

**ПРЕДВИДЕНИЕ**  
Проверка Мистицизма: +2 к проверке Пилотирования на инициативу.

**ГАДАНИЕ**  
Проверка Мистицизма для сканирования. Мистицизм

**МИСТИЧЕСКАЯ ДЫМКА**  
1ПР и проверка Мистицизма: +1 КБ и вражеский офицер по науке берет худший из двух бросков при сканировании или отлеж. вашего кораб.

**ПСИХИЧЕСКИЕ ТОКИ**  
1ПР и проверка Мистицизма: -1 к дистанции поворота корабля.