

БОВЕЫЕ ДЕЙСТВИЯ ЗВЕЗДОЛЕТА

1 ИНЖЕНЕРНАЯ ФАЗА

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

2 ФАЗА ПИЛОТИРОВАНИЯ

| CHIEF MATE | ОФИЦЕР ПО НАУКЕ | ПИЛОТ |
|--|--|---|
| РЕЗКИЙ ПОВОРОТ Проверка Атлетики или Акробатики: +1 к маневренности корабля на раунд. При провале на 10 и более, -1 к маневренности. | БАЛАНС Проверка Компьютеров для перенаправления энергии щитов. 10 1½ | ЛАВИРОВАНИЕ Двиг. на скорость корабля и сделайте повороты. |
| 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. | СКАНИРОВАНИЕ Проверка компьютеров для сканирования, и получения информации(1) о вражеском корабле. +1 ед. инф. за каждые 5 выше СЛ. 5 1½ | МАНЕВР Пров. Пилот.: дист. межд. поворотами -1. 15 1½ |
| Акробатика и Атлетика МАКСИМИЗАЦИЯ СКОРОСТИ 12 очки 1ПР и проверка Акробатики или Атлетики: +2 к скорости корабля в этом раунде. Сочетается с другими ускорениями. 25 1½ | 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. | ФИГУРА ПИЛОТАЖА Совершите фигуру пилотажа. Уров. ФОРСАЖ 6 1 ПР. Скорость 1½, дист. межд. поворотами +2. |
| | СИСТЕМЫ НАВЕДЕНИЯ Проверка Компьютеров. При успехе следующая атака с результатами 19 и 20 критическая. 5 1½ | Уров. ВЫСШИЙ ПИЛОТАЖ 12 Дистанция между поворотами меньше на 2 гекса, летать через гексы противника. 20 1½ |
| | ВЕДЕНИЕ ЦЕЛИ Уров. 6 1ПР и проверка Компьютеров: +2 против одной цели в этом раунде. 5 1½ | ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ СКОЛЬЖЕНИЕ ½ скорости; дистанция между поворотами на 2 больше. |
| | УЛУЧШЕНИЕ СИСТЕМ БЕЗОПАСНОСТИ 12 Вражеский стрелок бросает кубик дважды. и берет худший результат. 5 1½ | БЫСТРОЕ СКАНИРОВАНИЕ Получить информацию(1) о ранее сканированн. цели. 5 1½ 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. 10 1½ Нельзя использовать если уже походил Офиц. по Науке. |

3 ФАЗА СТРЕЛЬБЫ

| СТРЕЛОК | ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ |
|---|--|
| СТРЕЛЬБА Выстрел из одного орудия. | БЫСТРЫЙ ВЫСТРЕЛ Выстрелите из одного орудия со штрафом -2. |
| БЕГЛЫЙ ОГОНЬ Выстрел из двух орудий со штрафом -4. | |
| Уров. ЗАЛП 6 1ПР. выстрелите из всех орудий сектора со штрафом -2 | |