

## КОСМИЧЕСКИЕ ХОДЫ

Управляя кораблём, ты можешь использовать эти специальные ходы в тот момент, когда это необходимо. Когда ты...

### МАНЕВРИРУЕШЬ

Когда ты маневрируешь в бою, брось+Контроль. На 10+ передвинь одного противника на 2 сектора или двух на 1. Ты не можешь передвигать противника из сектора «в упор». На 7—9 Ведущий передвигает одного противника в жёлтую зону, сохранив дистанцию. Кроме того, ты можешь передвинуть одного из противников в соседний сектор, но Ведущий сделает то же самое.

### ДАЁШЬ ЗАП

Когда ты атакуешь противника, сидя за оружейной консолью, брось+Контроль. На 10+ нанеси противнику свой урон и выбери 1:

- Нанеси противнику Урон +1;
- Передвинь противника в соседнюю зону;

На 7—9 также выбери ещё 1.

- Потрать 1 заряд реактора;
- Получи урон от одного противника;
- Передвинь 1 противника в красную зону.

### ИГНОРИРУЕШЬ УГРОЗУ

Когда ты управляешь кораблём, и он подвергается опасности, скажи, как ты справляешься, и бросай...

- +Ярость, если рвёшься напролом, полагаясь на крепость обшивки;
- +Контроль, если маневрируешь, стараясь выйти из-под удара;
- +Навык, если используешь особые возможности корабля.
- +Репутация, если полагаешься на своё красноречие или угрозы.

На 10+ корабль успешно избегает угрозы. На 7—9 что-то пошло не так, как задумано: пусть угрозы ты избежал, но какое-то последствие все равно получил. Ведущий может воспользоваться ситуацией.

### ПЕТИШЬ МЕЖДУ ЗВЁЗД

Когда ты отправляешь корабль в путешествие между звёздными системами, выбери маршрут и брось+Навык.

**Официальный маршрут:** На 10+ корабль успешно прибывает в заданную точку. На 7—9 корабль успешно прибывает в заданную точку, и выбери 1:

- Путешествие заняло больше времени;
- Во время перелёта на корабле что-то сломалось;
- Корабль потратил 1 заряд реактора во время полёта.

**Неофициальный маршрут:** На 10+ корабль успешно прибывает в заданную точку. На 7—9 корабль успешно прибывает в заданную точку, и выбери 2.:

- Путешествие заняло сильно больше времени;
- Во время перелёта корабль получил 1 повреждение — вычеркну 3 системы;
- По прибытии вокруг происходит что-то необычное;
- Корабль попал в засаду;
- Корабль потратил 2 заряда реактора во время полёта.

**Запрещённый маршрут:** На 10+ корабль успешно прибывает в заданную точку. На 7—9 корабль успешно прибывает в заданную точку, и выбери 3.:

- Вы опоздали;
- Во время перелёта на корабле что-то сломалось — вычеркну 5 систем;
- По прибытии вокруг происходит что-то экстраординарное;
- Корабль попал в засаду и инициатива на стороне противника;
- Корабль прибыл не туда, куда ты планировал;
- Корабль потратил 3 заряда реактора во время полёта.

**Ведущий:** В разделе советов ты найдёшь интересные идеи для необычных и экстраординарных событий в космосе.

### РЕМОНТ СИСТЕМ

Если повреждено более 1 системы, ты должен использовать этот ход вместо Чинишь. Ты можешь ремонтировать корабль прямо в полёте. Брось+Навык. На 10+ всё выглядит потрепанным, но работает. На 7—9 выбери 1:

- Одна система полностью уничтожена. Восстановить её невозможно, проще купить заново (этот вариант считается за 2);
- Одна система крайне повреждена. Её восстановление потребует 1 фишку Прибыли в порту;

Три системы ты сможешь восстановить только в порту, и на них потребуется день ремонта.

### ТОРГУЕШЬ

Залог успешной торговли — купить подешевле, отвезти подальше, продать подороже. Когда ты ищешь товар, пассажиров или просто работу, Брось+Репутация. На 10+ ты купил нужный товар, нашёл тех самых пассажиров или получил хорошую работу. Когда ты заканчиваешь работу, получи 1 фишку прибыли за каждого персонажа игроков (включая себя).

На 7—9 почти то же самое, поэтому выбери 1:

- На этом много не заработаешь — получи на 1 фишку прибыли меньше;
- От этого будут проблемы — кто-то заинтересовался грузом или кораблём, так что жди проблем во время работы;
- Это плохо скажется на репутации — в следующий раз тебе будет сложнее найти легальную работу.