

КСИА

ТАИНЫ ДРЕЙФУЮЩЕЙ СИСТЕМЫ

Far Off Games

Автор: Коди Миллер



21 фигурка кораблей на подставках



18 планшетов кораблей



84 жетона оборудования
(по 7 каждого типа)



Шкала очков славы



4 игровых кубика



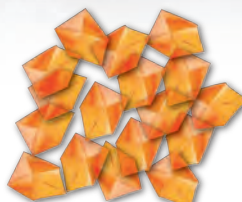
21 жетон исследования



Жетон победы



40 монет кредитов
(30 серебряных по 1000 кредитов,
10 голубых по 5000 кредитов)



80 маркеров повреждений



21 сектор



5 памяток



Жетон репликации



5 разноцветных меток



7 меток преступника



5 жетонов импульса



30 маркеров
(по 6 каждого цвета)

Состав игры



18 карт способностей



18 карт титулов



3 карты неигровых персонажей



52 карты миссий

Оглавление

- Состав игры — с. 1
- Подготовка к игре — с. 2
- Обзор игры. Стань легендой — с. 3
- Корабли. Выглядит, конечно, не очень... — с. 4-5
- Оборудование. Но в деле ему нет равных! — с. 6-7
- Суть. Бой, гибель и движение — с. 8-9
- Ход игрока — с. 10
- Игровое поле. Секторы и границы — с. 11-13
- Карты. Титулы и миссии — с. 13-14
- Экономика. Кубы груза и кредиты — с. 15-16
- Обитатели Ксия. Неигровые персонажи — с. 16
- Предыстория. Дрейфующие системы и основные секторы — с. 17
- Предыстория. Малые секторы — с. 18
- Предыстория. Прочее — с. 19
- Благодарности — с. 19
- Краткая справка — с. 20

Если у вас остались вопросы по игре,
посетите lavkaigr.ru

Подготовка к игре

1. Перемешайте **секторы** и поместите их одной стопкой лицевой стороной вниз перед игроками. По одному откройте и выложите в центр игрового стола количество секторов, равное числу участников. Символы на их боковых сторонах должны стыковаться, как показано на рисунке.
2. Перемешайте **жетоны исследования** (🔍) и положите их лицевой стороной вниз перед игроками. Поместите по жетону исследования лицевой стороной вниз на все клетки исследования начальных секторов (если они есть).
3. Перемешайте по отдельности **карты миссий** и **титулов**. Поместите эти колоды лицевой стороной вниз перед игроками.
4. Поместите **кубы груза**, **маркеры повреждений** (✖), **жетоны оборудования** (рассортированные по форме), **кредиты** и **игральные кубики** перед участниками. Кубики обозначаются в игре как 🎲[d6], 🎲[d8], 🎲[d12] и 🎲[d20], где число — это количество граней.
5. Выдайте каждому игроку **памятку** и **3000 ⚡ кредитов** (3 серебряные монеты).
6. Перемешайте три **карты неигровых персонажей** и раздайте по одной карте лицевой стороной вверх каждому участнику. (В партии на 4 или 5 игроков карты получат не все.) Каждый такой участник берёт соответствующую фигурку и помещает её на карту неигрового персонажа.
7. Поместите **шкалу очков славы** на игровой стол. В этот момент игроки решают, сколько очков славы потребуется для победы. Отметьте это число на шкале **жетоном победы**.
(Среднее время игры на 1 участника:
5 очков ≈ 15 мин.;
10 очков ≈ 30 мин.;
20 очков ≈ 45 мин.)



Размещение секторов

Если у вас остались вопросы по игре, посетите lavkaigr.ru

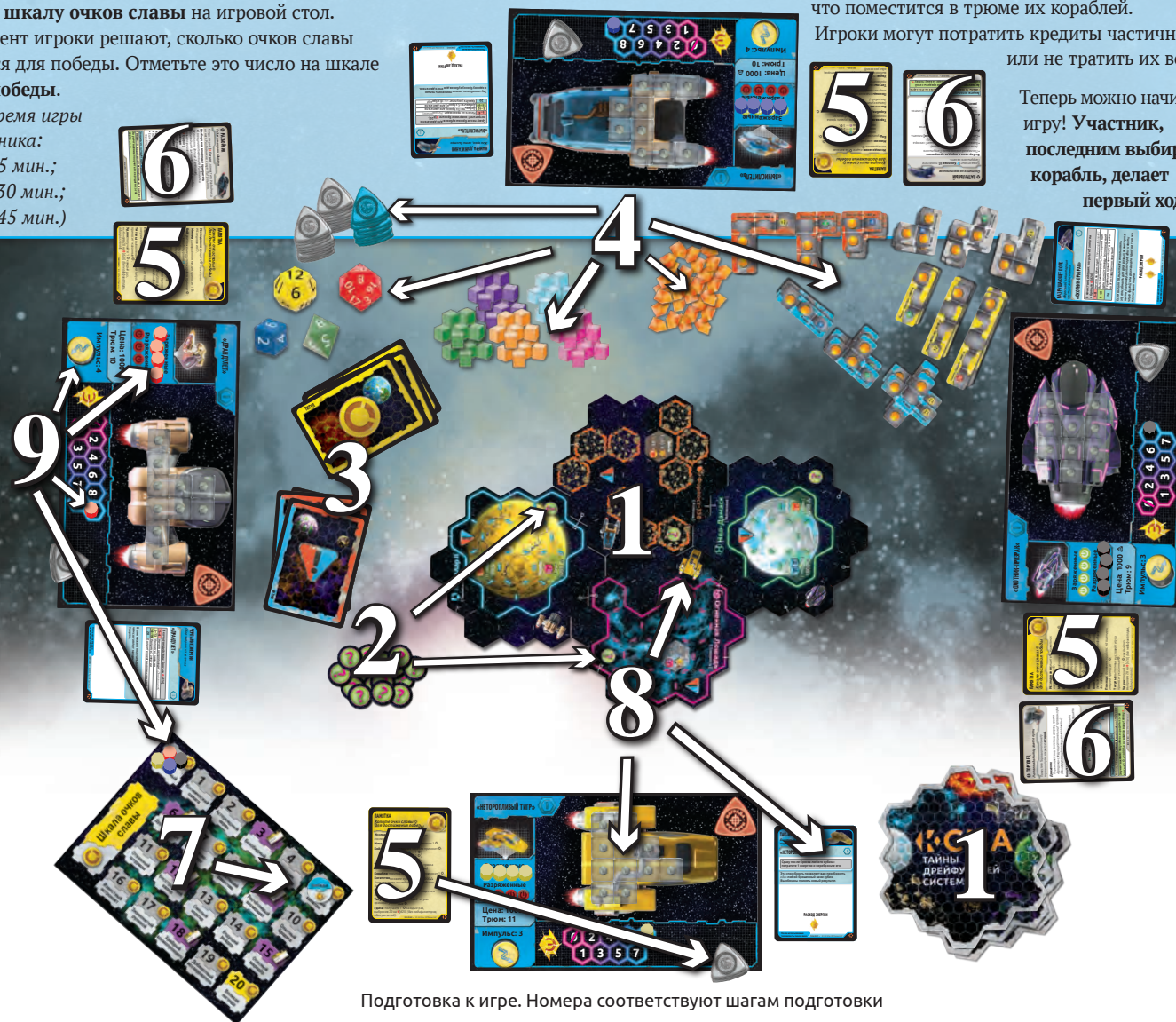
8. Возьмите голубые **планшеты кораблей уровня 1** (🚀) и соответствующие **карты способностей**. (Отложите пока в сторону зелёные планшеты уровня 2 (🚀) и фиолетовые планшеты уровня 3 (🚀) вместе с их картами). Каждый игрок бросает 🎲[d20]. Игрок с наибольшим результатом выбирает **планшет корабля уровня 1** (🚀) и берёт соответствующие **фигурку и карту способности**. Затем оставшиеся игроки в порядке против часовой стрелки выбирают себе планшеты. После этого каждый игрок ставит свою фигурку на точку возрождения ближайшего к нему сектора.
9. Каждый игрок берёт **жетон импульса** и **комплект маркеров** одного цвета.
 - Жетон импульса помещается на поле импульса планшета корабля лицевой (жёлтой) стороной вверх.
 - Один маркер помещается на деление 0 шкалы очков славы («Неизвестный»).
 - Один маркер помещается на наибольшее значение шкалы энергии на планшете корабля.
 - Остальные четыре маркера помещаются на планшет корабля на ячейки заряженных маркеров.
10. В том же порядке, в котором выбирались корабли, каждый игрок может купить оборудование, **потратив свои кредиты**. Оборудование размещается на планшете корабля. Игроки могут купить только то, что поместится в трюме их кораблей.



Точка возрождения

Игроки могут потратить кредиты частично или не тратить их вообще.

Теперь можно начинать игру! Участник, последним выбравший корабль, делает первый ход.



Подготовка к игре. Номера соответствуют шагам подготовки

Введение

«Ксиа» — это соревновательное космическое приключение для 3–5 игроков. Каждый участник начинает игру рядовым капитаном небольшого космического корабля.

(но подающим надежды!) капитаном небольшого космического корабля.

Игроки бороздят космические системы на своих кораблях, выполняя различные миссии, исследуя новые секторы и сражаясь с другими кораблями. Игроки соперничают за титулы, богатство и, самое главное, славу.

Преуспеют игроки с быстрой реакцией, готовностью рисковать и творческим подходом. Один капитан поднимется выше других и обретёт бессмертие, став легендой!

После начала какой-либо фазы игрок не может вернуться к окончившейся фазе (например, он не может начать хозяйственную фазу, а затем вернуться к фазе действий). После завершения итоговой фазы ход игрока окончен. Ход передаётся по часовой стрелке сидящему слева игроку.



Победа в игре присуждается по очкам славы. Игроки могут получить очки славы девятью

Победа

способами: исследование, миссии, торговля, бой, богатство, корабли, помощь, титулы и удача.

Когда маркер игрока на шкале очков славы достигает жетона победы, партия заканчивается и этот игрок объявляется победителем. Победитель получает бессмертную славу (!) и зачитывает вслух эпилог, напечатанный на обратной стороне планшета корабля.

Первая партия

Из-за сложности «Ксиа» мы рекомендуем для вашей первой игры следующее:

Сначала прочитайте правила: играть будет проще!

Играйте до 5 очков славы: это сделает партию короче и комфортнее.

Начальные секторы: используйте **Огненную Лошадь**, **Кемплар II**, **Нео-Дамаск**. Добавьте: **Форпост-338** (в партии на 4 игроков) и **врата «Экспедиор»** (в партии на 5 игроков).

Игнорируйте неигровых персонажей: удалите неигровых персонажей из игры и игнорируйте связанные с ними карты.

Стратегии/оборудование: в первой партии каждому игроку следует придерживаться одной из указанных ниже комбинаций стратегии и оборудования. Это познакомит вас с различными гранями игры.

- **Исследователь:** купите двигатель «Раптор-К». Ваша задача — исследовать новые секторы и собрать как можно больше жетонов исследования.
- **Торговец:** купите двигатель «М-22» и щит «Тарч», затем летите на Кемплар II и купите 2 куба груза специй за оставшуюся 1000 Ⓐ. Летите на Нео-Дамаск и продайте свои кубы груза. В случае атаки используйте свой щит.
- **Рабочий:** купите галоновый двигатель и щит «Тарч». Летите к ближайшей точке миссий для получения миссии. Выберите для выполнения миссию учёного или перевозчика.
- **Пират:** купите двигатель «М-22» и бластер «Сакер V». Атакуйте всё, что движется. В первую очередь корабли с грузом и/или наградой за голову.

Некоторые из этих стратегий кажутся сильнее других. Однако в обычной партии конфигурация игрового поля случайна, поэтому участникам придётся адаптировать свою стратегию, чтобы добиться успеха.



Шкала очков славы

Слава

В начале игры каждый участник помещает один из своих маркеров на деление 0 («Неизвестный») шкалы славы. При получении очков славы игроки передвигают свои маркеры вперёд по шкале славы. Победа наступает, когда маркер одного из игроков достигает жетона победы.

Изменяемая длительность игры: в начале партии участники решают, сколько очков потребуется для победы, и отмечают это число жетоном победы на шкале славы. Они могут выбрать более короткую или более длинную игру с меньшим или большим количеством очков славы соответственно.

Как получить очки славы

Есть различные способы получения очков славы (☉):

- **Исследование:** игроки могут собирать жетоны исследования. Некоторые из жетонов дают 1 ☉. (Отважные путешественники могут сделать имя на исследовании новых секторов.)
- **Миссии:** каждая завершённая миссия даёт 1 ☉. (Заработайте репутацию, выполняя задания.)
- **Бой:** уничтожение других кораблей приносит очки славы. Игрок получает количество очков славы, равное уровню уничтоженного им корабля. (Прославьтесь своей отвагой в бою.)
- **Торговля:** продажа всего груза из трюма корабля приносит 1 ☉, но для этого надо продать не менее 2 кубов. (Умный бизнесмен может быть не менее известен, чем жестокий пират.)
- **Корабли:** покупка нового корабля во время хозяйственной фазы приносит 1 ☉. (Корабль напрямую влияет на статус владельца.)
- **Богатство:** игроки могут купить * 1 ☉ во время своей хозяйственной фазы за 5000 Ⓐ. (За деньги можно купить многое.)
* Вы не можете купить последнее очко славы, необходимое для победы.
- **Помощь:** спасение корабля с истощением энергии приносит 1 ☉. (Не всегда для успеха нужна борьба. Люди помнят доброту.)
- **Титулы:** получение титула даёт 1 ☉, 2 ☉ или 3 ☉. Конкретное количество указано на карте титула. (Титул — знак славы.)
- **Удача:** всякий раз*, когда игрок выбрасывает 20** на кубике [d20], он получает 1 ☉. (Молва о подвигах разлетается быстро.)
* Не более одного раза за ход.
** Значение на кубике, до применения каких-либо модификаторов.

Обзор хода

Ход игрока состоит из трёх фаз:

1. Фаза действий

Фаза действий включает бои, полёты, использование способностей, сбор, торговлю и выполнение миссий. Игрок будет использовать начальные способности своего корабля, установленное оборудование и бонусные способности с карт способностей для выполнения действий. Игрок продолжает выполнять действия до тех пор, пока может (или пока желает) это делать. После завершения действий игрок может перейти к хозяйственной фазе.

2. Хозяйственная фаза (только на планете)

Хозяйственная фаза проводится, только если игрок закончил свою фазу действий на клетке планеты. Эта фаза включает восполнение энергии и ремонт корабля, покупку и перестановку оборудования, приобретение нового корабля и очков славы. Если игрок не на планете, эта фаза пропускается.

3. Итоговая фаза

Ход игрока всегда заканчивается итоговой фазой. В этой фазе игрок перезаряжает свои маркеры, восстанавливает способности и импульс, получает титулы, подсчитывает очки славы и, возможно, объявляет победу!

Корабли. Выглядит, конечно, не очень...

Обзор корабля

Игроки управляют космическими кораблями.



Каждый корабль имеет планшет, фигурку и карту способности.

Фигурка занимает одну клетку на игровом поле. На планшете, размещённом перед игроком, дана важная информация о корабле. Карты способностей позволяют игроку выполнять уникальные и мощные действия.

Фигурки

Каждая фигурка корабля ставится на подставку



и занимает одну клетку на игровом поле.

Корабли перемещаются по полю с помощью двигателей, импульса и способностей. На каждой клетке поля одновременно может находиться только один корабль. Корабли могут двигаться через занятые клетки.

Способности

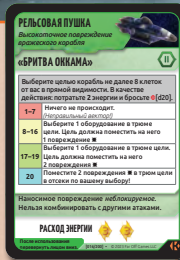
Каждый корабль имеет уникальную карту способности.

Использование: сверху каждой карты способности указано, как она используется (например, как действие или защита). Используя способность, игрок тратит указанную на карте энергию, затем следует тексту на карте. Большинство способностей требуют бросить $d20$.

Отработка: сразу после использования способности её карта переворачивается лицевой стороной вниз. Она отработана и не может быть использована повторно, пока не будет восстановлена. Некоторые способности становятся отработанными до применения их эффектов. (Например, игрок использует способность «Автопилот» в качестве действия и бросает $d20$. Карта становится отработанной, но её эффект, перемещающий корабль после хода другого игрока, не применится, пока тот не сделает ход.)

Восстановление: во время итоговой фазы хода игрока все его карты способностей восстанавливаются. Некоторые способности (такие как «Автопилот» в примере выше) восстанавливаются до применения их эффекта. Переверните карты лицевой стороной вверх, чтобы показать, что они снова готовы к использованию (см. раздел «Итоговая фаза» на с. 10).

Новый корабль: когда игрок покупает новый корабль, он сохраняет у себя карты способностей от всех предыдущих кораблей. (Например, когда игрок получит корабль уровня 3, у него будет 3 карты способностей.)



Планшет корабля помещается лицевой стороной вверх перед его владельцем. Планшет содержит информацию о корабле игрока.

На лицевой стороне планшета содержится:

1. **Название**
Название корабля.
2. **Уровень**
Корабли бывают уровня 1, 2 или 3.
3. **Голограмма**
Это изображение корабля.
4. **Цена и объём трюма**

- Цена — это количество кредитов, которые нужно заплатить для покупки корабля.
- Объём трюма — это количество отсеков в корабле.

5. **Поле и величина импульса**

Поле импульса — это место для жетона импульса. Величина импульса показывает, на сколько клеток может переместиться корабль, не расходуя энергию (см. раздел «Движение» на с. 9).

6. **Трюм**

Физическое отражение вместимости корабля.

7. **Шкала энергии**

Эта шкала показывает энергию корабля.

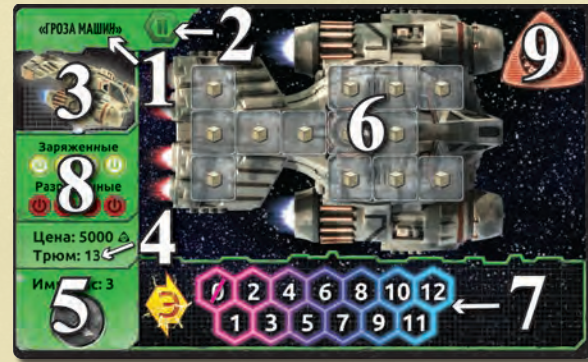
8. **Ячейки заряженных и разряженных маркеров**

Ячейки заряженных маркеров используются для хранения маркеров, с помощью которых можно использовать оборудование. Ячейки разряженных маркеров содержат маркеры, ожидающие зарядки.

9. **Награда за голову**

Сюда помещаются кредиты, назначенные за вашу голову.

Планшеты



На обратной стороне планшета содержится:

10. **Техническая информация о корабле**

Здесь приведены характеристики корабля.

Они не влияют на игровые

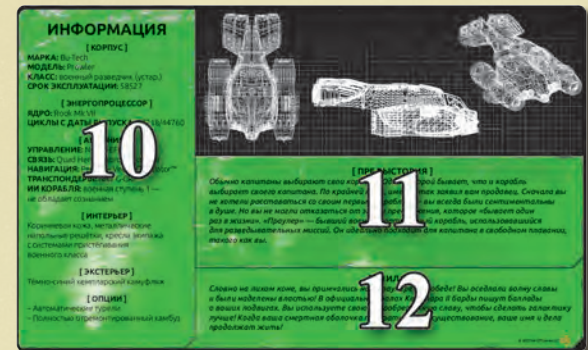
механики, но это не значит, что они неважны!

11. **Предыстория**

Здесь изложена предыстория корабля. Прочитайте её при покупке корабля, чтобы узнать о нём побольше.

12. **Эпилог**



Этот текст зачитывается вслух всем игрокам после того, как корабль добывается победы. Пусть все игроки погрееются в лучах вашей славы!



Трюм

Трюм разделён на отсеки, которые отражают вместимость корабля. Оборудование и кубы груза размещаются в трюме. Каждый корабль имеет уникальную конфигурацию отсеков трюма. Игрокам следует размещать оборудование в трюме таким образом, чтобы его пространство использовалось по максимуму. Игрок не может иметь кубы груза или оборудование, для которых нет места в трюме.

Повреждение: когда корабль получает повреждение, в трюме помещают маркеры повреждений: по одному маркеру в отсек. Повреждённые отсеки больше использовать нельзя. Если число маркеров повреждений корабля становится больше или равно количеству отсеков в трюме, корабль уничтожается. После уничтожения корабля все маркеры повреждений сразу же удаляются (см. раздел «Повреждение» на с. 8).

Ремонт: во время своей хозяйственной фазы игрок может заплатить за ремонт корабля и полностью удалить все маркеры повреждений. Ремонт корабля **уровней 1 и 2** стоит **1000** , **уровня 3** — **2000** .



Шкала энергии

Энергия корабля — возобновляемый ресурс. Энергия расходуется на зарядку маркеров, использование способностей и сканирование новых секторов.

Расход: тратя энергию, игрок перемещает свой маркер по шкале энергии назад на соответствующее количество делений.

Восполнение: во время хозяйственной фазы, если игрок находится на планете, он может бесплатно восполнить свою энергию. Игрок ставит свой маркер на наибольшее деление шкалы энергии.

Истощение энергии: если у корабля истощена энергия — нет ни энергии, ни заряженных маркеров — игрок не может делать ничего, кроме перемещения с помощью импульса и выполнения (**малых**) действий (см. раздел «Истощение энергии» на с. 9).

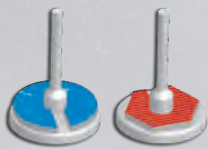


Метки

В «Ксиа» имеются два типа наглядных подсказок. Их использование необязательно, но они помогают игрокам замечать важную информацию.

Разноцветные метки: разноцветные метки помогают различать корабли на игровом поле. Они надеваются на тонкую часть стержня подставки фигурки и затем смещаются вниз к её основанию. Игрокам следует использовать цвет, соответствующий цвету их маркеров.

Метка преступника: эти метки используются для обозначения кораблей-преступников. Они надеваются на тонкую часть стержня подставки и затем смещаются вниз к её основанию. Эти метки показывают, что корабль нарушил закон и за него назначена награда.



Жетон импульса


Этот двусторонний жетон предназначен для отслеживания использования игроком импульса.

Использование: в начале хода игрока жетон импульса должен лежать лицевой (жёлтой) стороной вверх на планшете корабля. После использования импульса (для действия движения) жетон должен быть перевернут лицевой стороной вниз. Это показывает, что импульс не может быть использован снова, пока не будет восстановлен.

Восстановление: во время хозяйственной фазы игрок восстанавливает импульс, переворачивая его жетон лицевой стороной вверх.



Награда за голову



Если вы нарушаете закон, за вашу голову назначается награда () , она обозначается кредитами на поле «Награда» планшета корабля. Наличие награды за голову означает, что корабль разыскивается за незаконные действия. Храните заработанные кредиты отдельно от награды за вашу голову. Корабли можно разделить на две категории:



Законопослушные: корабли, за которые не назначена никакая награда.

Преступники: корабли, за которые назначена награда. Такие корабли не могут попасть на законолюбивую планету через планетарный вход.

Награда за голову игрока растёт в следующих случаях:

- **Проникновение:** всякий раз, когда игрок пересекает планетарный щит вместо использования легального планетарного входа, есть вероятность, что награда за его голову увеличится на **1000** .
- **Преступление:** незаконные миссии увеличивают награду за голову в случае завершения или провала миссии. Соответствующая информация приведена на карте миссии.
- **Нападение:** уничтожение законопослушного корабля увеличит награду за голову игрока на **1000** .

Прочие правила для награды за голову:

- **Получение:** когда корабль, за который назначена награда, уничтожен другим кораблём, все кредиты с поля «Награда» уничтоженного корабля немедленно получает атаковавший корабль. Однако если атаковавший корабль тоже уничтожен, он ничего не получает, награда за голову просто сбрасывается.
- **Отмена:** награда за голову убирается с корабля, если этот корабль уничтожают или игрок покупает новый корабль.

Во время хозяйственной фазы игрок может купить корабль строго на 1 уровень выше своего текущего корабля.

Новый корабль

Для этого игрок должен заплатить количество кредитов, равное цене, указанной на планшете нового корабля. После покупки старые планшет и фигурка корабля меняются на новые (отложите их в сторону до конца игры). Однако все предыдущие карты способностей остаются у игрока, а всё оборудование, кубы груза и кредиты с предыдущего корабля переносятся в трюм нового корабля. **Повреждения и награда за голову не переносятся.**



Обзор оборудования

Оборудование используется в основном в фазе действий. Оборудование бывает четырёх типов:

двигатели, щиты, бластеры и ракеты. Двигатели используются для движения, щиты — для защиты, бластеры и ракеты — для атаки против других кораблей. Каждый тип оборудования бывает трёх уровней: от дешёвого, маленького и слабого оборудования к дорогому, большому и мощному.

Каждое оборудование содержит:

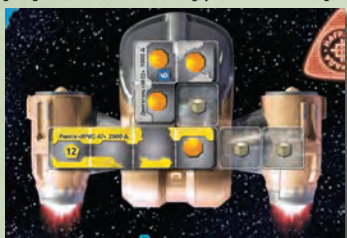
- 1. Название и тип:** наименование оборудования (например, «Сакер V», тип — бластер).
- 2. Цена:** стоимость оборудования в кредитах (например, 2000 ⚡ за этот бластер).
- 3. Кубик:** кубик, который бросается при использовании этого оборудования (например, $d8$ — 8-гранный кубик).
- 4. Ячейки пуска:** сюда помещаются заряженные маркеры при использовании оборудования для выполнения действия. Количество ячеек пуска показывает, сколько раз за ход можно использовать оборудование. (Например, этот бластер с 2 ячейками пуска можно использовать дважды за ход.)
- 5. Секции:** жетон оборудования разделён на секции белыми линиями. Каждая секция занимает один отсек трюма и может вместить один маркер повреждения. (Например, этот бластер имеет 4 секции, поэтому занимает 4 отсека трюма и может вместить до 4 маркеров повреждений.)



Подробности

Оборудование в трюме: каждая секция оборудования занимает один отсек трюма. Слабое оборудование имеет меньший

размер, мощное оборудование — больший. Жетон оборудования можно размещать в трюме, повернув как угодно, поэтому есть много вариантов его расположения. Корабли могут иметь только то оборудование, для которого есть место в трюме. Игрокам потребуется изобретательность при размещении оборудования в трюме.



Правильно!

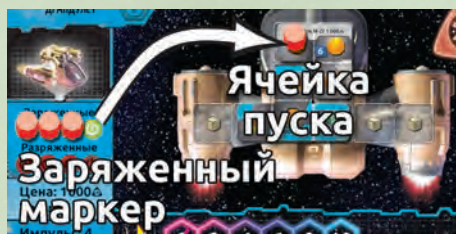


Неправильно: щит не помещается!

Очередность: игроки могут активировать оборудование в любом порядке (например, игрок может использовать двигатель, затем бластер, затем другой двигатель). Игрок может использовать любое, всё или вообще не использовать оборудование в своей фазе действий.

Использование: во время фазы действий игрок может израсходовать заряженный маркер, чтобы использовать любое своё оборудование. Для этого игрок перемещает маркер с ячейки заряженного маркера на ячейку пуска жетона оборудования. Затем игрок бросает кубик, соответствующий этому оборудованию, и применяет результат броска.

Зарядка: во время итоговой фазы игрок может переместить разряженные и израсходованные маркеры на ячейки заряженных маркеров своего планшета корабля. Зарядка одного маркера стоит 1 энергию. Если у игрока нет энергии, он не может зарядить маркеры.



Ячейки пуска: игроки могут поместить свои заряженные маркеры на доступные ячейки пуска на жетоне оборудования, чтобы использовать его. Ячейка пуска доступна, если на ней нет никакого маркера, включая маркер повреждения. Если оборудование не имеет доступных ячеек пуска, оно не может быть использовано (например, этот бластер уровня 1 был использован дважды за текущий ход, и его нельзя использовать ещё раз).



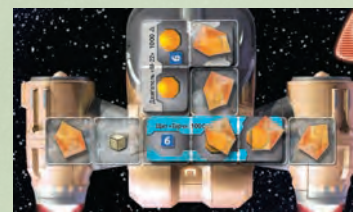
Свободных ячеек пуска нет

Покупка: игрок может купить 1 или несколько жетонов оборудования во время своей хозяйственной фазы за цену, указанную на этих жетонах. Покупаемое оборудование должно уместиться в трюме корабля, других ограничений нет.

Перестановка: игрок может переставить своё оборудование в трюме во время хозяйственной фазы. Оборудование с маркерами повреждений переставить нельзя, сначала его нужно отремонтировать.

Продажа: игрок может продать оборудование во время своей хозяйственной фазы. Оборудование продаётся за $\frac{1}{2}$ своей цены с округлением вверх (оборудование уровня 1 продаётся за 1000 ⚡, уровня 2 — за 1000 ⚡, уровня 3 — за 2000 ⚡). Повреждённое оборудование продать нельзя, сначала его нужно отремонтировать.

Повреждение: маркеры повреждений можно поместить в любую секцию оборудования. Оборудование с маркерами повреждений становится менее эффективным. Повреждённая ячейка пуска становится недоступной. Кроме того, каждый маркер повреждения на оборудовании уменьшает результат броска кубика, связанного с этим оборудованием, на 1. (Например, игрок активирует двигатель уровня 1 с одним маркером повреждения. Он бросает $d6$, выпадает 4. Из-за маркера повреждения считается, что на кубике выпало 3.)



Корабль не может использовать щит, а все результаты броска кубика для двигателя уменьшаются на 1

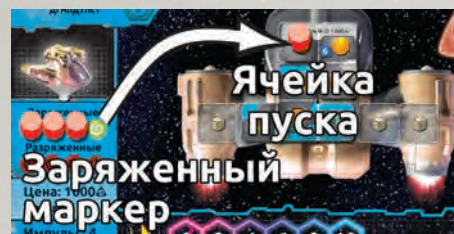


Маркеры нужны для отслеживания славы, энергии и использования оборудования.

Маркеры

В начале партии каждый игрок помещает один маркер на шкалу очков славы, ещё один на шкалу энергии, а остальные четыре маркера на ячейки заряженных маркеров планшета корабля.

Оборудование: каждый корабль имеет 4 маркера, которые могут быть заряжены и затем израсходованы на активацию оборудования. Эти 4 маркера хранятся отдельно от маркера на шкале энергии.



Расходование заряженного маркера

Расходование: расходуя маркер, игрок перемещает его с ячейки заряженного маркера на ячейку пуска оборудования. Затем игрок бросает кубик, соответствующий оборудованию, и применяет результат броска.

Зарядка: во время итоговой фазы игрок может потратить энергию (по одной энергии за маркер) и зарядить маркеры. Игрок может зарядить любое количество маркеров, максимум 4. Зарядя маркер, игрок перемещает маркер энергии на 1 деление назад и переносит выбранный маркер на ячейку заряженного маркера.

Особое правило: во время действия атаки защищающийся корабль может воспользоваться перезарядкой (см. раздел «Бой» на с. 8). Также маркеры могут быть немедленно заряжены после спасения (см. раздел «Источение энергии» на с. 9).

Разрядка: во время итоговой фазы все израсходованные маркеры, которые не были заряжены, помещаются на ячейки разряженных маркеров. После итоговой фазы маркеров на оборудовании остаться не должно.

Двигатели

В своей фазе действий игрок может использовать

двигатель для выполнения движения (см. раздел «Фаза действий» на с. 10). Выпавшее значение кубика показывает количество клеток, на которое может переместиться фигурка корабля на игровом поле. Игроки не обязаны использовать всё выпавшее на кубике движение, но неиспользованное движение сгорает (см. раздел «Движение» на с. 9).

Таран: двигатели могут быть использованы в отчаянном положении для выполнения атаки против соседнего корабля. (Это действие — не часть действия движения, которое нельзя использовать для тарана.) Таран имеет дальность в 1 клетку и требует прямой видимости. Игрок выполняет шаги, описанные в разделе «Бой» на с. 8. Атака проводится аналогично другим атакам за тем исключением, что повреждения наносятся и атакующему кораблю. Атакующий корабль не может заблокировать такое повреждение, в то время как корабль-цель может применить щиты и защитные способности. Кроме того, атакующий корабль получает всё повреждение независимо от того, сколько повреждений получил корабль-цель (даже если он уничтожен). Если атакующий корабль комбинирует таран с другими атаками, он получает повреждение только от тарана. (Импульс не может быть использован для тарана.)

Головной двигатель 2000 ⚡

8



Ракета «Цуруги» 3000 ⚡

20



Ракеты

В своей фазе действий игрок может использовать ракету для выполнения атаки против корабля на расстоянии. Ракеты имеют дальность в 2–6 клеток и требуют прямой видимости. После определения дальности и видимости игрок выполняет шаги, описанные в разделе «Бой» на с. 8. Выпавшее значение кубика соответствует размеру повреждения (в маркерах повреждений), нанесённого кораблю-цели.

Игроки не могут атаковать ракетами соседние корабли, корабль-цель должен быть на дальности по меньшей мере в 2 клетки.

Щиты

Щиты — это единственное оборудование,

которое игрок может использовать вне своей фазы действий. Щиты могут использоваться для предотвращения повреждения при атаке другого игрока (или неигрового персонажа) против вас. Защищающийся игрок объявляет, сколько заряженных маркеров он расходует на щиты, во время третьего

шага боя (см. раздел «Бой» на с. 8). Выпавшее значение кубика(-ов) показывает размер повреждения, поглощённого щитом. Если результат броска равен или больше размера повреждения, игрок не получает повреждения.

Особые правила: щиты могут защитить игрока не только от боевого повреждения. Игроки могут использовать их также для предотвращения повреждения от астероидных полей и потери энергии в туманностях.

- **Повреждение от астероидного поля:** сразу после броска кубика, определяющего повреждение от астероидного поля, игрок может попробовать предотвратить его с помощью щита, как описано выше. Это применяется для границ астероидных полей и действия добычи.
- **Потеря энергии в туманности:** сразу после броска кубика, определяющего потерю энергии в туманности, игрок может попробовать предотвратить её с помощью щита; в этом случае считайте потерю энергии повреждением. Это применяется для границ туманностей и действия сбора.
- **Не блокируются:** щиты не дают защиты против планетарных щитов, полей обломков, звёзд и неблокируемого повреждения.
- **Перезарядка в бою:** сразу после защиты от атаки маркеры, израсходованные на щиты во время этой атаки, могут быть перезаряжены за 1 энергию за маркер (см. раздел «Бой» на с. 8).

Бластеры

В своей фазе действий игрок может использовать бластер для выполнения

атаки против соседнего корабля. Бластеры имеют дальность в 1 клетку и требуют прямой видимости. После определения дальности и видимости игрок выполняет шаги, описанные в разделе «Бой» на с. 8. Выпавшее значение кубика соответствует размеру повреждения (в маркерах повреждений), нанесённого кораблю-цели.

Бластер «Нокс» 1000 ⚡

6



Бой

Сражайтесь, чтобы вселить страх в сердца своих врагов! Уничтожайте корабли ради славы, получайте награды за голову,

подбирайте и продавайте выброшенные кубы груза и выполняйте миссии **убийцы** или **охотника за головами!**

Бой состоит из шести шагов:

1. Выбрать цель: сначала атакующий игрок должен убедиться в возможности атаковать корабль-цель.

- **Дальность:** дальность атаки измеряется в клетках игрового поля. Бластеры имеют дальность в 1 клетку и поэтому могут атаковать только соседние корабли. Ракеты имеют дальность в 2–6 клеток. Некоторые способности могут использоваться как атаки, дальность этих атак указана на карте способности. Если цель находится в пределах дальности атаки, атакующий игрок должен проверить прямую видимость.
- **Прямая видимость:** корабли находятся в прямой видимости, если между центрами клеток атакующего корабля и корабля-цели можно провести прямую линию, которая не будет пересекать непроницаемую границу. Непроницаемые границы — это астероиды, поля обломков, звёзды, а также планетарные щиты и входы. Помимо этого линия видимости не должна пересекать неисследованные клетки.



«Вычислитель» (синий корабль) находится в прямой видимости для всех зелёных клеток, в том числе для «Гайдэна» (красный) на дальности 1 и «Неторопливого Тигра» (жёлтый) на дальности 4. Но не для «Ночной тени» (фиолетовый) на дальности 3 и «Болотной крысы» (зелёный) на дальности 3

Если цель находится в пределах дальности атаки и в прямой видимости, атакующий игрок может объявить атаку.

- 2. Объявить атаку:** атакующий игрок называет цель (-и) атаки и оборудование и/или способности, которые он намерен использовать. Затем атакующий игрок тратит необходимые заряженные маркеры и/или энергию. **Игроки могут объединять несколько атак в одну или выполнять их по отдельности.** (Например, игрок может израсходовать два заряженных маркера и использовать бластер дважды в одном действии атаки. Либо он может использовать 2 заряженных маркера в отдельных атаках, чтобы атаковать два разных корабля или один и тот же корабль дважды.)
- 3. Объявить защиту:** теперь все атакуемые корабли получают возможность использовать щиты и/или способности для защиты. Защищающийся(-ся) тратит(-ят) необходимые заряженные маркеры и/или энергию. Если щиты или способности не заявлены на этом этапе, их нельзя использовать в этой атаке.
- 4. Бросить кубики:** теперь участники боя бросают кубики, связанные с оборудованием и способностями, которые были заявлены на шагах 2 и 3. Первым бросает атакующий игрок, затем защищающийся(-ся).
- 5. Определить результат атаки:** сложите значения кубиков атакующего игрока и прибавьте возможные способности — это величина атаки. Сложите значения кубиков защищающегося игрока и прибавьте возможные способности — это величина защиты. Вычтите величину защиты из величины атаки — это размер повреждения, получаемого защищающимся

(см. раздел «Повреждение» на с. 8). Если защищающихся несколько, каждый из них определяет результат атаки по отдельности.

- 6. Перезарядить маркеры:** защищающиеся игроки, израсходовавшие заряженные маркеры на щиты на шаге 3, могут немедленно перезарядить любые из этих маркеров, потратив 1 энергию за каждый. Маркеры, которые были перезаряжены, ставятся на ячейки заряженных маркеров, а те, которые не были — на ячейки разряженных маркеров. **Это не распространяется на маркеры, израсходованные в предыдущих действиях.**

После того как защищающиеся получают повреждение и перезаряжают маркеры, действие атаки будет считаться выполненным.

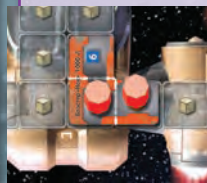
Пример боя

1. Проверить цель: «Драндулет»

(коричневый корабль) проверяет, может ли он атаковать «Гайдэн» (красный корабль). «Гайдэн» находится на дальности в 1 клетку, значит, можно использовать бластер. Корабли разделяет граница туманности, не мешающая прямой видимости, поэтому атака возможна.



2. Объявить атаку: «Драндулет» объявляет, что будет атаковать «Гайдэн» два раза бластером в одной атаке, и расходует два маркера.



3. Объявить защиту: «Гайдэн»

объявляет, что будет защищаться с помощью способности «Маневровые ускорители» и щита, и расходует на щит один маркер (он мог бы потратить до трёх маркеров для ещё большего усиления защиты).



4. Бросить кубики: оба игрока бросают свои кубики.

- «Драндулет» бросает по одному [d6] за каждый маркер, помещённый на ячейки пуска бластера (всего два кубика). Выпадает 6 и 5, величина атаки — 11.
- «Гайдэн» бросает по одному [d8] за каждый маркер, помещённый на ячейки пуска щита (всего один кубик), и [d20] за способность корабля («Маневровые ускорители»). Он получает 3 за щит и делает успешный бросок для способности (которая предотвращает 5 очков повреждения), следовательно, величина защиты — 8.

6 5

3

5. Определить результат атаки: величина защиты (8) вычитается из величины атаки (11), результат равен 3. «Гайдэн» должен поместить 3 маркера повреждений (★) в трюм в отсеки по своему выбору. «Гайдэн» решает поместить все ★ в пустые отсеки.



6. Перезарядить маркеры: «Гайдэн» тратит одну энергию и заряжает маркер, израсходованный на щит. Атака закончена.

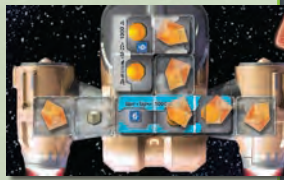


Маркеры повреждений (★) используются для отслеживания размера повреждения, полученного кораблём. Когда корабль получает слишком много маркеров повреждений, он уничтожается.

Повреждение

Получение повреждения: корабли получают повреждение в виде маркеров повреждений (★). Каждый ★ представляет одно очко повреждения. Игрок, получивший повреждение, помещает маркеры повреждений в трюм своего корабля. Каждый ★ занимает 1 отсек. Отсек трюма с ★ непригоден для использования, пока не будет отремонтирован (см. раздел «Хозяйственная фаза» на с. 10). **Игрок, получивший повреждение, помещает ★ в отсеки по своему выбору.**

Кубы груза: если маркер повреждения помещается в отсек трюма с грузом, этот груз немедленно выбрасывается за борт (*выкладывается на ту же клетку игрового поля, где находится корабль*) и может быть подобран кораблём любого игрока.



Ячейки пуска: если **Ж** помещается в секцию оборудования с ячейкой пуска, её маркер (если есть) сразу же переносится на ячейку разряженного маркера. Ячейку пуска больше нельзя использовать, пока она не будет отремонтирована.

Оборудование: маркеры повреждений можно поместить в любые секции оборудования. Каждая секция может содержать один **Ж**. Маркеры повреждений на оборудовании делают его менее эффективным. Каждый **Ж** на оборудовании уменьшает результат броска кубика на 1 (*например, если для бластера с двумя **Ж** выпадает 5, два **Ж** снижают это значение до 3*). Маркеры повреждений на оборудовании влияют на броски кубика только для этого оборудования.

Оборудование, полностью закрытое маркерами повреждений, не уничтожается, но и не может использоваться, пока не будет отремонтировано.

Уничтожение: когда на корабле накапливается число **Ж**, равное или превышающее число отсеков в трюме, этот корабль немедленно уничтожается.

Неигровые персонажи: корабли неигровых персонажей имеют немного другую систему повреждений (*см. раздел «Неигровые корабли» на с. 16*).

Гибель

Гибель: если корабль уничтожается, он немедленно удаляется с игрового поля



и помещается на планшет корабля его владельца.

Все **активные миссии сбрасываются**, весь груз помещается на клетку, где корабль был уничтожен (*исключение: кубы груза, выброшенные за борт на клетках звёзд, уничтожаются*), и **вся награда за голову удаляется** (*либо забирается атаковавшим кораблём, либо сбрасывается*). Если сейчас ход владельца уничтоженного корабля, то он тут же заканчивается.

Возврат в исходное состояние: после уничтожения корабль возвращается в исходное состояние. Энергия восполняется до максимума, все маркеры становятся заряженными, все маркеры повреждений сбрасываются, все способности восстанавливаются.

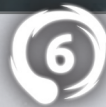
Пропуск следующего хода: следующий ход игрока (или неигрового персонажа) пропускается. **Игроки с кораблями уровня 1 ход не пропускают.**

Нюансы: игроки не теряют корабль, оборудование, кредиты, славу и т. д. Теряются *только* активные миссии и кубы груза.

Гибель при таране: если и атакующий корабль, и защищающийся уничтожаются при таране, атакующий не получает за это ни награду за голову, ни очки славы.

Возрождение

После гибели, в начале своего следующего хода



после пропущенного,

Точка возрождения

игрок (или неигровой персонаж) должен возродиться.

Возрождение: бросьте **d20** и поместите корабль на незанятую точку возрождения с номером, ближайшим к результату броска. Если таких точек несколько, поместите корабль на точку возрождения с наибольшим номером. Если выпало 20, игрок может сам выбрать незанятую точку возрождения для размещения корабля (*помимо получения 1 **С** за удачу*). Занятые точки возрождения не учитываются при определении места для возрождения.

Выполните ход: сразу после возрождения игрок (или неигровой персонаж) делает ход по обычным правилам.

Пример для корабля уровня 1 **Ⓛ**

- Ход 1-го игрока — 1-й игрок погибает в корабле уровня 1 **Ⓛ**, ход сразу же заканчивается.
- Ход 2-го игрока.
- Ход 3-го игрока.
- Ход 1-го игрока — возрождение, затем выполняется обычный ход (так как корабль уровня 1 **Ⓛ**, игрок не должен пропускать ход).

Пример для корабля уровня 2 **Ⓜ** или **3** **Ⓜ**

- Ход 2-го игрока — 1-й игрок атакован и погибает в корабле уровня 2 **Ⓜ** или **3** **Ⓜ**.
- Ход 3-го игрока.
- Ход 1-го игрока — этот ход пропускается.

- Ход 2-го игрока.
- Ход 3-го игрока.
- Ход 1-го игрока — возрождение, затем выполняется обычный ход. (*Важно: если 1-й игрок погиб бы во время собственного хода, он всё равно пропустил бы указанный ход.*)

Действие движения: для выполнения движения можно использовать двигатель и значение импульса (*указанное на планшете корабля*).

Движение

Движение: игроки получают очки движения и тратят их на перемещение корабля. Каждое очко перемещает корабль на одну клетку по игровому полю. Игроки не обязаны тратить все очки движения, но по завершении действия все непотраченные очки сгорают.

(Малые) действия: игрок может выполнять (*малые*) действия в процессе движения. К примеру, игрок мог бы переместить корабль, выполнить (*малое*) действие и продолжить движение.

(Малые) действия описаны в разделе «Фаза действий» на с. 10.

Импульс: импульс позволяет игроку перемещать корабль, не расходуя энергию и заряженные маркеры. Используя импульс, игрок объявляет действие движения, переворачивает свой жетон импульса лицевой (*жёлтой*) стороной вниз и перемещает корабль на количество клеток, не превышающее значение импульса. **Импульс можно использовать один раз за ход.** Импульс восстанавливается во время итоговой фазы.

Двигатели: двигатели — это основное оборудование для перемещения. Чтобы использовать двигатель для движения, игрок объявляет действие движения и расходует 1 заряженный маркер, помещая его на свободную ячейку пуска этого оборудования. Игрок бросает кубик (*указанный на оборудовании*). Затем он может переместиться на количество клеток, не превышающее результат броска за вычетом количества маркеров повреждений на используемом двигателе.

Другие корабли: корабль может перемещаться через клетки, занятые другими кораблями (*космос огромен!*). Однако он не может закончить движение на занятой клетке (*но не настолько огромен*).

Границы: на игровом поле встречается девять типов границ, каждая имеет свои правила пересечения (*см. раздел «Границы» на с. 12*).

Способности: некоторые карты способностей дают дополнительные очки движения или позволяют выполнить особое движение, подробнее см. карты.

Использование занятых клеток: игрок может выполнить действие на соседней клетке, занятой другим кораблём, потратив перед этим два очка движения. Игрок не двигает корабль, но может выполнить действие, как если бы находился на занятой клетке. (*Например, игрок хочет использовать занятую клетку «Продажа». Он объявляет движение с помощью импульса и получает 4 очка движения. Он тратит 2 очка и перемещает корабль на клетку, соседнюю с занятой. Затем он тратит оставшиеся 2 очка, чтобы использовать занятую клетку, и немедленно продаёт свои кубы груза*). **Если при использовании занятой клетки пересекаются границы, примените их эффекты.**

Если у корабля нет ни энергии, ни заряженных маркеров, его энергия истощена. Такой корабль может выполнять движение только с помощью импульса, и **все остальные обычные действия ему недоступны**. Однако (*малые*) действия могут по-прежнему выполняться.

Истощение энергии

Восстановление энергии: энергия корабля перестаёт быть истощённой, когда он получает хотя бы 1 единицу энергии или заряженный маркер, например, при спасении или восполнении энергии на планете.

Спасение корабля с истощением энергии: игрок может спасти другого игрока, у которого истощилась энергия. Спасатель должен находиться по соседству со спасаемым игроком и иметь не менее 3 единиц энергии. **Корабль с истощением энергии не может отказаться от этой помощи.** Спасатель уменьшает, а спасаемый увеличивает свою энергию на два. Затем спасатель получает 1 **С**. **Спасённый корабль может немедленно зарядить маркеры полученной энергией.**

Туманности: туманности могут истощить энергию корабля. Если энергия истощается во время действия движения, это действие сразу же прекращается.

Фаза действий

Во время фазы действий игроки выполняют действия. Выполняя действие, игрок:

- **Объявляет**, какое действие будет выполняться.
- **Расходует** необходимое количество энергии или заряженных маркеров и **бросает** соответствующий кубик (если необходимо).
- **Выполняет** действие.

(Например, 1-й игрок объявляет, что будет выполнять действие движения, используя двигатель. Он помещает заряженный маркер на двигатель и бросает соответствующий кубик, на котором выпадает 5. Затем он выполняет действие, перемещая корабль на 5 клеток. Теперь действие закончено, и игрок может выполнить другое действие.)

Игрок может продолжать выполнять действия, пока он не решит завершить фазу или у него не останется доступных действий.

Возможные действия:

Движение (см. раздел «Движение» на с. 9)

- **Двигатели:** игрок перемещается с помощью двигателя, расходуя заряженные маркеры.
- **Импульс:** игрок использует импульс, чтобы переместиться на количество клеток, не превышающее значения импульса.

Атака (см. раздел «Бой» на с. 8)

- **Бластеры:** игрок атакует бластером, расходуя заряженные маркеры.
- **Ракеты:** игрок атакует ракетами, расходуя заряженные маркеры.
- **Таран:** игрок атакует двигателем, расходуя заряженные маркеры.

Миссии (см. раздел «Обзор миссий» на с. 13)

- **Получить миссию (малое):** игрок, находящийся в точке миссий, может взять карты миссий из колоды. Это действие нельзя выполнить, если игрок имеет активную миссию.
- **Выполнить задания миссии:** игрок может выполнить задания, указанные на его активной карте миссии.
- **Завершить миссию:** игрок может получить оплату за выполненную миссию в конечной точке миссий, указанной на карте.

Кубы груза (см. раздел «Кубы груза» на с. 15)

- **Купить кубы груза:** игрок может покупать кубы груза на клетке «Покупка» планеты по цене 1000 \blacktriangle за два куба груза.
- **Добыть, извлечь, собрать:** игрок может добывать, извлекать и собирать кубы груза на соответствующих клетках игрового поля.
- **Продать кубы груза:** игрок может продавать кубы груза на клетке «Продажа» планеты по цене 1000 \blacktriangle за куб груза.
- **Подобрать кубы груза (малое):** кубы груза могут быть подобраны кораблём, находящимся на той же клетке, что и груз.

Исследование (см. раздел «Исследование» на с. 11)

- **Сканировать:** игрок, находящийся на границе с неисследованной территорией, может взять новый сектор из стопки, потратив 1 энергию.
- **Прыжок вслепую (малое):** игрок, находящийся на границе с неисследованной территорией, может взять новый сектор из стопки, выложить его и переместиться на него.
- **Получить жетоны исследования (малое):** игроки могут забирать жетоны исследования на клетках исследования. Жетоны приносят 1 \odot , 1000 \blacktriangle или ничего.

Прочее

- **Способности:** некоторые способности карт используются как действия.
- **Спасти корабль с истощением энергии:** игрок может спасти соседний корабль с истощением, передав ему 2 энергии.
- **Выбросить за борт (малое):** игрок может сбросить свою активную карту миссии или выбросить любые кубы груза из своего трюма. Такие кубы груза помещаются на клетку с фигуркой корабля. Игрок не может подобрать кубы груза, которые выбросил на текущем ходу.

(Малые) действия: некоторые из действий помечены как **(малые)**. **(Малые)** действия могут быть выполнены в процессе выполнения действия движения без прекращения движения.

(Например, вы выполняете движение, используя двигатель. На кубике выпадает 5, это позволяет вам переместиться не более чем на 5 клеток. Вы можете переместиться на 3 клетки, выполнить **(малое)** действие прыжка вслепую, переместиться на 1 клетку, забрать жетон исследования **(малое)**, а затем потратить последнее очко движения. Однако если вы выполните сканирование вместо **(малого)** действия прыжка вслепую, ваше действие движения завершится и вы не сможете переместиться ещё на две клетки.)

Когда игрок завершает фазу действий (так как не может или не хочет выполнять дальнейшие действия), он должен перейти либо к хозяйственной, либо к итоговой фазе.

Для выполнения хозяйственных операций игрок должен закончить свою фазу действий на планете (на любой клетке внутри планетарного щита). Если игрок не на планете, хозяйственная фаза пропускается.

После начала хозяйственной фазы игрок больше не может выполнять действия (он уже приземлился на планету). Игроки могут выполнить сколько угодно хозяйственных операций, если имеют достаточно кредитов.

Вы можете в любом порядке сделать следующее:

- **Восполнить энергию:** игрок может бесплатно восполнить свою энергию до максимума.
- **Отремонтировать повреждение:** игрок с кораблём уровня 1 \odot или 2 \odot может заплатить 1000 \blacktriangle и удалить все маркеры повреждений со своего корабля. Ремонт корабля уровня 3 \odot стоит 2000 \blacktriangle .
- **Купить оборудование:** игрок может купить новое оборудование при условии, что оно поместится в трюме.
- **Продать оборудование:** игрок может продать любое неповреждённое оборудование за $\frac{1}{2}$ его стоимости (с округлением вверх). Оборудование уровня 1 стоит 1000 \blacktriangle , 2 — 1000 \blacktriangle , 3 — 2000 \blacktriangle .
- **Переставить содержимое трюма:** игрок может переставить оборудование и груз в трюме своего корабля. Маркеры повреждений и оборудование с ними переставить нельзя.
- **Купить новый корабль:** игрок может купить корабль на один уровень выше имеющегося корабля. Цена нового корабля указана на его планшете.
- **Купить славу:** игрок может купить * 1 \odot за 5000 \blacktriangle .
* Нельзя купить последнее очко славы, необходимое для победы.

После завершения хозяйственной фазы игрок переходит к итоговой фазе.

Итоговая фаза — это короткая фаза, в которой обновляются элементы игры. Во время итоговой фазы активный игрок выполняет по порядку следующие шаги:

1. **Получить славу:** игрок получает титулы, а также ещё не учтённые очки славы, приобретённые в течение хода. Если маркер игрока достигает жетона победы, партия заканчивается и участник празднует победу!
2. **Выложить титулы:** карты титулов выкладываются тогда, когда маркер любого игрока впервые достигает фиолетового деления на шкале очков славы. (Например, игрок, первым набравший 3 очка славы, выкладывает карту титула, а следующий игрок с 3 очками славы — нет.)
3. **Восстановить:** отработанные карты способностей и жетон импульса переворачиваются лицевой стороной вверх.
4. **Зарядить маркеры:** активный игрок может переместить на ячейки заряженных маркеров любые израсходованные и разряженные маркеры.
 - Перемещение каждого маркера стоит одну единицу энергии.
 - Каждый незаряженный маркер помещается на ячейку разряженного маркера (на оборудовании не должно остаться маркеров).
 - Если игрок заряжает маркеры, находясь на планете, ему не нужно тратить энергию.

Итоговая фаза

Секторы

Игровое поле состоит из секторов.

1. Название и тип: у каждого сектора уникальное название. Символ (слева от названия) и текст в скобках (под названием) указывают тип сектора.

2. Точка миссий: эти клетки используются для получения и завершения миссий (см. раздел «Обзор миссий» на с. 13).

3. Точка возрождения: эти клетки используются для возрождения кораблей.

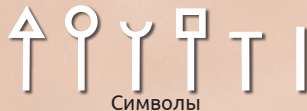
4. Клетка исследования: на эти клетки помещаются жетоны исследования.

5. Символы: на боковых сторонах сектора есть символы. Когда игрок помещает новый сектор, символы на его сторонах используются, чтобы правильно соединить новый сектор с тем, на котором находится корабль игрока. После размещения сектора символы игнорируются. Часто бывает, что символы не совпадают с остальными секторами, это нормально.

Границы: каждый сектор состоит из 19 шестиугольных клеток. Эти клетки разделены различными типами границ, каждая из них имеет свой набор правил (см. раздел «Границы» на с. 12).

Особые клетки: некоторые секторы имеют особые клетки для груза: «Покупка», «Продажа», «Добыча», «Обыск» и «Сбор» (см. раздел «Кубы груза» на с. 15). Кроме того, некоторые секторы имеют клетки, на которых приведены особые правила для соответствующего сектора или клетки. Эти особые клетки считаются обычным пространством для движения и видимости.

Расчёт расстояния: некоторые правила и карты требуют от игроков учесть расстояние в секторах, а не в клетках. Это не эквивалентные единицы расстояния. (Например, корабль может быть на расстоянии в 1 клетку, но в другом секторе.)



Символы



Расстояние от фиолетового сектора

Исследование

Для исследования нового сектора корабль должен находиться на клетке с неисследованной стороной,

а в стопке секторов должен оставаться хотя бы один сектор.

Неисследованная сторона — это любая крайняя клетка сектора, не граничащая с другим сектором.

Если корабль находится на неисследованной стороне, есть два варианта исследования:

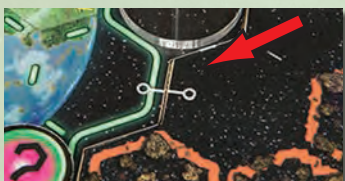
1. Сканировать: игрок может выполнить действие сканирования, взяв новый сектор из стопки за 1 энергию. Новый сектор переворачивается лицевой стороной вверх и присоединяется к боковой стороне сектора, где находится корабль игрока, так, чтобы их символы совпали друг с другом. Другие символы могут не совпадать.



Сканирование на неисследованной стороне сектора



Возьмите и выложите новый сектор



Соедините одинаковые символы

2. Прыжок вслепую: игрок может выполнить (малое) действие прыжка вслепую в новый сектор. Игрок объявляет, на какую соседнюю неисследованную клетку он хочет переместиться, и тратит 1 очко движения. Затем он берёт новый сектор и помещает его, соединя символ. Игрок обязан переместиться на клетку, которую он объявил. (Например, корабль, выполняющий прыжок вслепую на звезду, тут же уничтожается, отменить этот прыжок нельзя.)

Не забудьте, что прыжок вслепую — это (малое) действие, которое можно выполнить во время действия движения. Это позволяет игроку продолжить движение после прыжка. Действие сканирования прекращает движение.



В середине действия движения

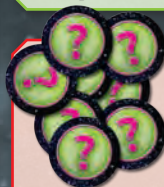


Переместитесь на неисследованную клетку



Возьмите новый сектор, примите последствия

Нюансы: если неисследованная сторона, на которой находится корабль, позволяет поместить новый сектор с разных сторон, игрок должен объявить, какую сторону он будет исследовать, до взятия нового сектора. Символы на боковых сторонах важны только для правильного присоединения нового сектора. Не все символы обязаны совпадать.



Клетки исследования — это области представляющие интерес. Капитан может сделать открытие, которое увеличит его славу, или найти клад с кредитами!

Жетоны исследования

Размещение: когда на поле выкладывается сектор с клеткой исследования, из стопки берётся жетон исследования и помещается лицевой стороной вниз на клетку исследования. **Не смотрите жетон исследования.**

Исследование: игрок, первым переместившийся на клетку исследования, забирает себе жетон исследования с неё. Переверните его лицевой стороной вверх, получите награду и поместите жетон на планшет корабля. Возможны три награды:

1000 ⚡: игрок немедленно получает 1000 ⚡.

Слава: игрок немедленно получает 1 ☉.

X: игрок не получает ничего.

Жетон, полученный игроком, не может быть получен снова.

Жетоны на клетках исследования не восстанавливаются, каждая клетка исследования может иметь только один жетон за игру.

Секторы без клеток исследования не получают жетоны исследования.



Границы

Есть девять типов границ, влияющих на игровое поле. Правила, связанные с границами, влияют на движение и видимость.

Некоторые границы имеют разные правила для входа и выхода (например, туманность забирает энергию, когда корабль входит в неё, но не когда он выходит). Если в правиле нет отдельных указаний для входа и выхода, оно применяется в обоих случаях. Когда корабль пересекает границу, требующую броска $\text{d}20$, этот бросок делается и применяется немедленно. Затем движение продолжается, как в случае (малого) действия.

Обычное пространство: обычное пространство обозначено белыми пунктирными линиями.

Обычное пространство — это просто пустые области звёздной системы.

Обычное пространство не имеет особых правил для движения и видимости.

Звезда: границы звёзд показаны красными сплошными линиями. Граница обозначает край звезды. Звёзды блокируют прямую видимость, и любой корабль, который пересек границу звезды, немедленно уничтожается. (Корабль плавится из-за высокой температуры.)

Астероид: астероидные поля обозначены оранжевыми неровными сплошными линиями. Астероидные поля блокируют прямую видимость. Корабли могут пересекать их границы, но безопасный пролёт не гарантирован.

• **Вход:** бросьте $\text{d}20$:

- **1–10:** корабль получает число маркеров повреждений (☘), равное результату броска кубика (с кораблём столкнулся астероид). Сразу после броска можно использовать щиты и способности для уменьшения этого повреждения.
- **11–20:** повреждения нет. (Умелое управление спасло корабль!)

• **Выход:** игрок может покинуть астероидное поле без последствий. Однако если игрок перемещается в новое астероидное поле, он должен бросить кубик для определения повреждения, как описано выше.

Планетарные щиты:

планетарные щиты обозначены светлыми сплошными линиями красного, зелёного или голубого цвета (правила одинаковы для всех цветов). Планетарные щиты блокируют прямую видимость.

Игроки могут попытаться пересечь планетарный щит, но это опасное и незаконное дело, которое повлечёт последствия.

Пересечение: если корабль пересекает планетарный щит при входе или выходе из области планеты, игрок должен бросить $\text{d}20$:

- **1–10:** планетарный щит не даёт игроку пересечь его. Корабль не может переместиться на желаемую клетку и теряет потраченное очко движения (но он может продолжить движение, если имеет ещё очки движения). Кроме того, корабль получает число маркеров повреждений (☘), равное результату броска кубика (корабль врезался в пульсирующий щит).
- **11–17:** корабль успешно пересекает планетарный щит. Однако корабль обнаружен! 1000 d добавляется к награде за вашу голову (☘).
- **18–20:** корабль успешно пересекает планетарный щит и не обнаружен, последствия отсутствуют.

Планетарные входы: планетарные входы обозначены светлыми пунктирными линиями красного, зелёного или голубого цвета (тоньше линий планетарного щита). Планетарные входы блокируют прямую видимость. Правила движения через планетарный вход зависят от правового статуса планеты и корабля.



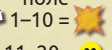
Обычное пространство



Граница звезды



Астероидное поле



2 Планетарный вход

1 Планетарный щит

1–10 = ☘ Нет движения
11–17 = ☘ + 1000 d
18–20 = ☘

Туманность: туманности обозначены розовыми сплошными линиями. Туманности не влияют на видимость. Корабли могут пересекать туманности, но с этим связаны определённые риски.

• **Вход:** бросьте $\text{d}20$:

- **1–10:** вычитите из энергии корабля результат броска кубика (корабль попал в нестабильное электростатическое газовое облако). После броска можно использовать щиты и способности для уменьшения этой потери энергии. Если у корабля меньше энергии, чем он должен потерять, игроку следует разрядить заряженные маркеры (по одному за каждую единицу потери энергии). Если потеря энергии превышает общее количество энергии и заряженных маркеров у корабля, его энергия сразу истощается и он может только использовать импульс.
 - **11–20:** корабль заходит в туманность без последствий.
- **Выход:** попав внутрь туманности, корабли могут там оставаться, перемещаться по ней и покинуть её без последствий.



Туманность

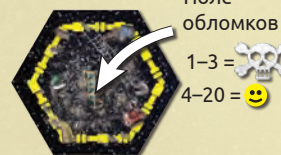
1–10 = ☘
11–20 = ☺

Внутренние границы: планеты и туманности имеют внутренние границы (пунктирные линии цвета внешней границы). Они предназначены для выделения клеток, которые считаются обычным пространством.

Обломки: поля обломков показаны жёлтыми сплошными линиями. Поля обломков блокируют прямую видимость. Корабли могут пересекать поля обломков, но это рискованно.

• **Вход:** бросьте $\text{d}20$:

- **1–3:** корабль немедленно уничтожается (старая космическая мина или нестабильный ядерный реактор взрывается, унося вас с собой!).
 - **4–20:** корабль пересекает границу поля без последствий.
- **Выход:** игрок может покинуть поле обломков без последствий. Однако если игрок перемещается в новое поле обломков, он должен бросить кубик, как описано выше.



Поле обломков

1–3 = ☘
4–20 = ☺

Врата: врата обозначены зелёными сплошными линиями. Врата не влияют на видимость. Корабли могут двигаться через врата, как будто это обычное пространство. Также они могут использовать врата.



Врата

- **Использовать врата:** корабль на клетке с вратами может потратить 1 очко движения и переместиться на любую клетку любых других врат. (Врата позволяют кораблям перемещаться в гиперпространстве.) Особое движение через врата не учитывается при определении соседства, дальности и видимости. За исключением особого движения, клетки врат имеют те же свойства, что и обычное пространство. Также за каждые врата первый использовавший их игрок получает 1 d .
- **«Тигр»:** врата «Тигр» неисправны и не связаны с другими вратами. Используя эти врата, игроки бросают $\text{d}20$ и помещают корабли на точку возрождения с номером, ближайшим к результату броска (если их несколько, выберите из них ту, у которой больше номер). Если выпало 20, игрок может выбрать любую точку возрождения (помимо получения 1 d за удачу).

Применение эффектов границ: как только корабль пересекает (или пытается пересечь) границу, требующую броска кубика, этот бросок должен быть сделан и применён. (Например, игрок использует двигатель, получает на кубике 5 и перемещает корабль на одну клетку в туманность. Результат броска $\text{d}20$ за вход в туманность — 8, это лишает корабль всей энергии и всех заряженных маркеров. Энергия корабля сразу истощается, он может только использовать импульс. Он не может потратить оставшиеся 4 очка движения.)

Двойное пересечение: когда корабль пересекает две границы с помощью одного очка движения, игрок применяет эффекты обеих границ в порядке их пересечения. (Например, корабль перемещается на одну клетку, покидая планету через планетарный щит и входя в туманность. Игрок сначала бросает кубик для планетарного щита и применяет результат, а затем бросает кубик для туманности и применяет результат.)

Планеты

В базовой игре семь планет: *Лунария, Кемплар II, Лазурь, Доравин V, Острог, Нео-Дамаск и Логово контрабандистов*

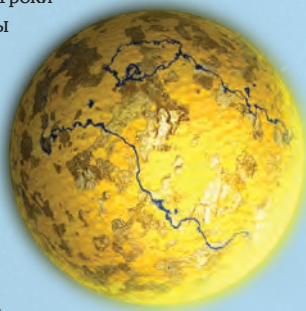
(астероид, подчиняющийся тем же правилам, что и планета). Планеты — это единственные места на игровом поле, где игроки могут выполнить хозяйственную фазу. Планеты имеют клетки «Покупка» и «Продажа» для покупки и продажи груза (см. раздел «Кубы груза» на с. 15). Планеты окружены мощными щитами, пересечение которых опасно, но планетарные входы обеспечивают безопасное движение для определённых кораблей (подробнее см. далее в этом разделе). Игроки не обязаны использовать планетарный вход, они могут попытаться незаконно и втайне пересечь планетарный щит.

Если корабль стоит на клетке внутри планетарного щита, он считается находящимся на планете.

Есть три типа планет:

- **Законлюбивые (голубые):** корабль-преступник (корабль, за который назначена награда) не может войти (но может выйти) через планетарный вход. Корабли-преступники тем не менее могут попытаться проникнуть на планету незаконно через планетарный щит.
- **Преступные (красные):** если законопослушный корабль (корабль, за который не назначена никакая награда) пересекает планетарный вход, награда за его голову (♣) увеличится на 1000 ⚡ (за общение с преступниками).
- **Нейтральные (зелёные):** у этих планет нет особых правил.

Эти особые правила планет применяются в дополнение к правилам планетарных щитов и входов.

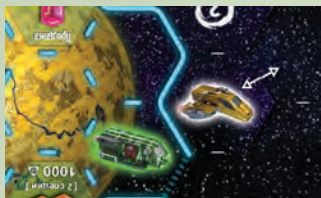


Соседство

Корабли считаются соседними, если они занимают клетки, непосредственно примыкающие друг к другу. Единственные границы, которые ограничивают соседство, — это планетарные щиты и планетарные входы.

Определение соседства: в отличие от других границ, если планетарный щит или планетарный вход разделяет два корабля, они не считаются соседними для атак, миссий и особых способностей.

Простое правило: чтобы взаимодействовать с кораблём на планете, вы должны находиться на этой планете.



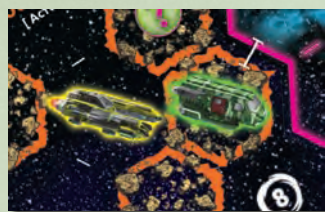
Корабли не считаются соседними



Корабли считаются соседними

Прямая видимость и соседство: видимость и соседство — это разные вещи. Два корабля могут быть соседними, не будучи в прямой видимости друг для друга. Некоторые действия и способности требуют прямой видимости, для других нужно соседство.

(Например, для действия «Украдите» в миссии вора требуется только соседство. Это означает, что если корабль-цель находится в астероидном поле, действие может быть выполнено. Однако действие, требующее прямой видимости, например, использование бластера против корабля-цели, выполнить нельзя.)



Корабли считаются соседними, но не в прямой видимости друг для друга

Карты. Титулы и миссии



Титулы

Титулы присуждаются пилотам за их достижения и приносят им славу. После того как выложена карта титула, все игроки соревнуются, кто первым выполнит условие получения титула.

Титулы уникальны и отличаются сложностью и наградами. Титулы приносят от 1 до 3 ⚡ и дают игроку небольшую способность, называемую навыком. После того как титул получен, другие игроки уже не могут получить его. Для титулов действуют следующие правила:

Выкладывание: фиолетовые деления на шкале очков славы — это деления титулов. Игрок, который первым передвинул свой маркер на это деление или дальше него, берёт карту титула из колоды, зачитывает её вслух и помещает лицевой стороной вверх на стол в поле зрения всех игроков. Теперь любой игрок может претендовать на получение этого титула. (Например, первый игрок, набравший 3 очка славы, берёт карту титула, читает её вслух и помещает на стол. Следующий игрок, набравший 3 очка славы, уже не берёт новую карту титула.)

Получение: игрок, первым выполнивший условие получения титула (указанное на карте титула), может получить этот титул во время своей итоговой фазы. Игрок забирает карту титула, кладёт её лицевой стороной вверх перед собой и получает очки славы и навык, указанные на карте. Игроки могут получить несколько титулов за ход, если выполнили их условия.

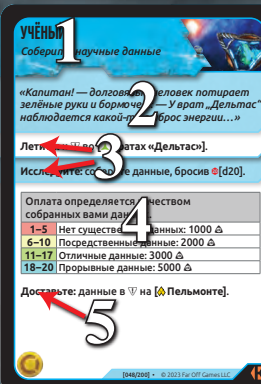
Навыки: в дополнение к очкам славы каждый титул даёт игроку навык. Он становится доступным владельцу титула немедленно. Эти навыки усиливают действия игрока или наделяют его новыми способностями. Подробнее читайте на картах титулов.

Титулы

Обзор миссий

На каждой карте миссии указано следующее:

1. Тип миссии.
2. Вступительная история.
3. Задания — разные для каждого типа миссии.
4. Оплата — зависит от разных факторов.
5. Доставка — сектор с точкой миссий (точкой доставки), в которой должен находиться игрок для завершения миссии.



Завершение миссий — один из способов получения кредитов и очков славы. Миссии разнообразны, дают разные награды и могут быть либо законными, либо незаконными.

Получить миссию: находясь в точке миссий (∇), игрок, не имеющий активной миссии, может выполнить (малое) действие получения карты миссии. Игрок берёт три верхние карты миссий из колоды миссий, смотрит их и может выбрать себе одну миссию либо не выбирать ничего. Невыбранные миссии сбрасываются. Если игрок берёт себе миссию, он помещает её лицевой стороной вниз перед собой в качестве активной миссии. (Малое) действие получения миссии может быть выполнено в каждой точке миссий один раз за ход. Игрок может иметь только одну активную миссию.

Задания: каждый тип миссий имеет разные задания, указанные на картах миссий. Большинство заданий требуют выполнения действия. Игрок обязан выполнить задания, прежде чем сможет завершить миссию в указанной точке и получить оплату. Задания для разных типов миссий описаны в разделах «Законные миссии» и «Незаконные миссии» на с. 14.

Открыть: завершив выполнение задания(-й), игрок должен сразу перевернуть карту миссии лицевой стороной вверх. В этот момент положите на карту миссии оплату. Получить эту оплату можно только после прибытия в точку доставки, указанную в миссии.

Доставить: закончив выполнение задания(-й) и открыв карту миссии, игрок может отправиться в точку доставки миссии (∇) и завершить эту миссию. Для этого игрок объявляет действие завершения миссии. Обратите внимание, что это **не (малое)** действие и игрок должен закончить действие движения до его выполнения.

Оплата: после выполнения действия завершения миссии игрок получает оплату с карты миссии, зарабатывает 1 © и, если это указано на карте миссии, награда за его голову (♣) увеличивается. Переверните завершённую миссию лицевой стороной вниз, она больше не считается активной. Завершённая миссия остаётся в вашей игровой зоне.

Подробности

Опыт: завершённая ранее миссия может быть использована для повышения шансов на успех при выполнении миссии **того же типа**. Если действие из задания миссии требует броска ♣[d20], то сразу после выполнения этого броска игрок может потратить одну из своих ранее завершённых миссий **того же типа** и перебросить ♣[d20], приняв новый результат броска.

(Например, вы уже завершили 2 миссии учёного, и их карты лежат лицевой стороной вниз перед вами. Вы пытаетесь выполнить третью миссию учёного. При выполнении действия сбора данных вы бросаете d20 и получаете 2. Вы сбрасываете одну из своих ранее завершённых миссий учёного, перебрасываете d20 и получаете 3. Затем вы сбрасываете свою последнюю миссию учёного и ещё раз перебрасываете d20, получая 16.)

На миссии без бросков ♣[d20] опыт не влияет.

Гибель: когда корабль игрока уничтожается, его активная миссия сразу же сбрасывается.

Прерывание миссии: игрок может сбросить свою текущую активную миссию, выполнив **(малое)** действие выбрасывания за борт. Поместите карту миссии в стопку сброса миссий. Негативных последствий у этого нет.

Стопка сброса миссий: если колода карт миссий закончилась, перемещайте стопку сброса миссий и сформируйте новую колоду.

Кратчайшее лётное расстояние: некоторые миссии требуют от игроков рассчитать кратчайшее лётное расстояние, измеряемое в секторах. Чтобы сделать это, начните с сектора с точкой первого задания миссии и найдите путь, пролегающий через наименьшее количество секторов на пути до сектора с точкой доставки миссии. Вы должны выбрать наиболее прямой маршрут, по которому возможно пролететь. Он не должен включать неисследованные секторы и звёзды. Особое движение через врата не учитывается.

(Например, если сектор с точкой первого задания примыкает к сектору с точкой доставки миссии, кратчайшее лётное расстояние равно 1 сектору.)

(Важно: груз/пассажиры в миссиях символические, у них нет физического воплощения, и они не занимают отсеки трюма — товары, контрабанда, пассажиры и т. п. Например, в миссии вора реально ничего не похищается.)

Законные миссии

Законные миссии — отличный источник дохода и славы для уважаемых граждан (*преступники тоже могут выполнять законные миссии*).

Есть три типа законных миссий:

Перевозчик

1. Летите в точку миссий (∇).
2. **Действие:** посадите на борт пассажиров в ∇.
3. Откройте карту миссии. Положите на неё кредиты в указанном на ней количестве. Размер оплаты определяется кратчайшим лётным расстоянием между точками посадки пассажиров и доставки миссии, измеряемым в секторах. Если точка доставки ∇ ещё не открыта, подождите, когда она откроется, и сразу же рассчитайте размер оплаты, поместив её на карту миссии.
4. **Действие:** перевезите пассажиров в точку доставки ∇.
5. Возьмите оплату с карты миссии.



Учёный

1. Летите в точку миссий (∇).
2. **Действие:** соберите научные данные в указанной ∇ (бросок ♣[d20]). *(Можете потратить ранее завершённые миссии учёного и сразу же перебросить кубик.)*
3. Откройте карту миссии. Положите на неё кредиты в указанном на ней количестве. Оплата определяется качеством научной работы.
4. **Действие:** перевезите данные в точку доставки ∇.
5. Возьмите оплату с карты миссии.

Охотник за головами

1. Уничтожьте любой корабль-преступник *(корабль с наградой за голову)*.
2. **Сразу после уничтожения корабля:** соберите останки (бросок ♣[d20]). *(Можете потратить ранее завершённые миссии охотника за головами и сразу же перебросить кубик.)*
3. Откройте карту миссии. Положите на неё оплату. Оплата определяется степенью разрушения останков.
4. **Действие:** перевезите останки в точку доставки ∇.
5. Возьмите оплату с карты миссии.

Незаконные миссии

Игрок может получить больше денег по ту сторону закона, но с большим риском. Есть три типа незаконных миссий:

Контрабандист

1. **Действие:** погрузите контрабанду в точке миссий (∇).
2. Откройте карту миссии. Положите на неё оплату. Оплата определяется кратчайшим лётным расстоянием между точками погрузки контрабанды и доставки миссии, измеряемым в секторах.
3. Прокрадитесь на требуемую планету незаметно для планетарной системы обнаружения (бросок ♣[d20]). Вы должны прокрасться незаметно как при использовании планетарного входа, так и при движении через планетарный щит. Если вы входите на планету через планетарный щит, вы также должны бросить кубик для пересечения этой границы. *(Можете потратить ранее завершённые миссии контрабандиста и сразу же перебросить кубик.)*
4. **Действие:** перевезите контрабанду в точку доставки ∇.
5. Возьмите оплату с карты миссии.

Вор

1. Летите к кораблю-цели и закончите движение по соседству с ним.
2. **Действие:** попробуйте украсть товары (бросок ♣[d20]). *(Можете потратить ранее завершённые миссии вора и сразу же перебросить кубик.)*
3. Откройте карту миссии. Положите на неё оплату. Оплата определяется количеством украденных товаров.
4. **Действие:** перевезите товары в точку доставки ∇.
5. Возьмите оплату с карты миссии.

Убийца

1. Уничтожьте корабль-цель. Цель определяется порядком, в котором сидят игроки, как указано на карте миссии.
2. Откройте карту миссии. Положите на неё оплату. Оплата определяется уровнем корабля-цели *(считается, что у Торговца и Разбойника корабль уровня 1 ©, а у Патрульного — уровня 2 ©)*.
3. **Действие:** перевезите останки в точку доставки ∇.
4. Возьмите оплату с карты миссии.

Кубы груза

Кубы груза — это товары, торговля

которыми ведётся во всей системе. Кубы груза могут быть приобретены и проданы за кредиты и славу. Кубы груза хранятся в пустых отсеках трюма корабля, по одному кубу в отсеке.

Есть три способа приобретения груза:

- **Купить:** кубы груза можно купить на клетке «Покупка» планеты. Игроки могут выполнить действие покупки груза и купить два указанных на клетке куба груза за 1000 ⚡. Чтобы купить кубы груза, игрок должен иметь достаточно свободного места в своём трюме. Игроки могут купить сколько угодно груза, если у них хватает кредитов и места в трюме.

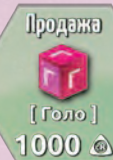


В Логове контрабандистов можно купить кубы груза любого цвета.

- **Добыть, извлечь, собрать:** кубы груза могут быть получены с помощью добычи в астероидных полях, технологии обыска в полях обломков и сбора газа в туманностях. См. раздел «Добыча, обыск и сбор» на этой странице.
- **Подобрать:** кубы груза, выброшенные за борт (на игровое поле), можно подобрать с помощью соответствующего (мало) действия, находясь на одной клетке с этими кубами груза. Игрок может подобрать с клетки любое количество груза при наличии достаточного места в трюме. **Игрок не может подобрать груз, выброшенный им самим на том же ходу.**

Приобретённый груз игрок размещает в трюме своего корабля. После размещения груз можно переставить только во время хозяйственной фазы. Приобретённые кубы груза могут быть проданы или выброшены за борт.

- **Продать:** кубы груза, указанные на клетке «Продажа» планеты, можно продать на этой клетке. Игроки могут выполнить действие продажи груза, чтобы продать сколько угодно кубов груза по цене 1000 ⚡ за каждый. Если игрок продаёт весь груз из трюма, он также получает 1 🌟. **Для получения очка славы нужно продать не менее 2 кубов груза. Логово контрабандистов покупает кубы груза любого цвета.**



- **Выбросить за борт:** игроки могут выполнить соответствующее (мало) действие и выбросить любое количество груза (даже весь) из своего трюма. Удалите выброшенные кубы груза из трюма корабля и поместите их на ту же клетку игрового поля, где находится ваш корабль. **Игрок, выбросивший кубы груза, не может подобрать их на том же ходу.**
- **Повреждение:** если маркер повреждения помещается в отсек трюма, содержащий груз, этот груз немедленно выбрасывается за борт.

Типы груза

Есть 5 типов груза:

Специи: эти непрозрачные оранжевые кубы обозначены на игровом поле оранжевым кубиком с буквой «С» на каждой грани. Их можно купить на Кемпларе II, добыть в Форпосте-338 и продать на Нео-Дамаске.



Голо: эти прозрачные розовые кубы обозначены на игровом поле розовым кубиком с буквой «Г» на каждой грани.

Их можно купить на Лазури, собрать в Огненной Лошади и продать на Кемпларе II.



Терра: эти непрозрачные зелёные кубы обозначены на игровом поле зелёным кубиком с буквой «Т» на каждой грани.

Их можно купить на Доравине V, добыть в Красном ущелье и продать на Лазури.



Плазма: эти прозрачные голубые кубы обозначены на игровом поле голубым кубиком с буквой «П» на каждой грани. Их можно купить на Нео-Дамаске, собрать в Нижней облачности и продать на Лунарии.



Кибер: эти непрозрачные фиолетовые кубы обозначены на игровом поле фиолетовым кубиком с буквой «К» на каждой грани. Их можно купить на Лунарии, извлечь на Пельмонте и Креллере IV и продать на Доравине V.



Есть 3 дополнительных способа получить груз.

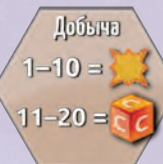
Игроки могут добывать его

в астероидных полях, извлекать из мусора в полях обломков и собирать в туманностях.

Чтобы сделать это, игрок должен находиться на клетке «Добыча», «Обыск» или «Сбор» и иметь хотя бы 1 пустой отсек в своём трюме. Игрок объявляет, что будет выполнять действие добычи, обыска или сбора. Для каждого действия бросьте 🎲[d20] для определения результата попытки.

Действие добычи: корабль совершает опасную попытку синхронизировать свою скорость и траекторию с астероидом, чтобы добыть ценные минералы и сплавы:

- **1–10 (неудача):** корабль получает число повреждений (✖), равное результату броска кубика. (Корабль столкнулся с астероидом.) После броска можно использовать щиты и особые способности для уменьшения этого повреждения.



- **11–20 (успех):** корабль получает один куб груза указанного на клетке «Добыча» типа. Игроки могут сделать несколько попыток добычи на одной клетке «Добыча» в течение своего хода.

Действие обыска: игрок делает попытку покопаться в опасных обломках, оставшихся от прошлых сражений, и брошенных кораблях, надеясь найти что-то ценное в старом мусоре:

- **1–3 (неудача):** корабль немедленно уничтожается. (Забытая космическая мина или нестабильный реактор взорвались!) Это нельзя предотвратить с помощью щитов или особых способностей.



- **4–20 (успех):** корабль получает один куб груза указанного на клетке «Обыск» типа. Игроки могут сделать несколько попыток обыска на одной клетке «Обыск» в течение своего хода.

Действие сбора: корабль пытается собрать трудноуловимые газы, которые скапливаются возле наиболее нестабильных областей туманности:

- **1–10 (неудача):** корабль теряет энергию, равную результату броска кубика. (Электростатическая аномалия поглотила энергию корабля.) После броска можно использовать щиты и особые способности для уменьшения этой потери энергии. Если у корабля меньше энергии, чем он должен потерять, игроку следует разрядить заряженные маркеры, переместив их на ячейки разряженных маркеров (по одному за каждую единицу потери энергии). Если потеря энергии превышает общее количество энергии и заряженных маркеров у корабля, его энергия сразу истощается (см. раздел «Истощение энергии» на с. 9).



- **11–20 (успех):** корабль получает один куб груза указанного на клетке «Сбор» типа. Игроки могут сделать несколько попыток сбора на одной клетке «Сбор» в течение своего хода.

Эти действия, как и другие действия (кроме использования импульса), нельзя выполнить, если у корабля истощена энергия.



Кубы груза в трюме

▲ Кредиты

Кредиты (▲ или «сR») — это игровые деньги.

Кредиты представлены

металлическими монетами и имеют номиналы 1000 ▲ (серебряные) и 5000 ▲ (голубые).

Игроки могут оплачивать кредитами ремонт корабля, покупать на них новое оборудование, новые корабли и даже очки славы! Кредиты можно заработать разными способами:

- **Исследование:** игроки могут искать жетоны исследования, некоторые из них приносят 1000 ▲.
- **Миссии:** в каждой миссии указано, сколько ▲ заработает игрок, если завершит её.
- **Продажа груза:** кубы груза продаются по цене 1000 ▲.
- **Награда за голову:** можно уничтожать корабли, за которые назначены награды (♣), и получать эти награды.
- **Свободный оборот:** игроки могут свободно передавать свои кредиты друг другу. Это позволяет им подкупать других игроков и создавать альянсы. (Эти договорённости не обязательны для исполнения.)
- **Особые способности корабля:** есть некоторые способности кораблей, которые помогают игрокам получать кредиты.



Обитатели Ксиа. Неигровые персонажи

Неигровые корабли

Неигровые корабли (или неигровые персонажи, НИП) — это автономные корабли, которые управляются набором правил.

В базовую игру включены три уникальных неигровых персонажа: *Патрульный*, *Разбойник* и *Торговец*. Каждый неигровой персонаж имеет карту с обзором его действий. В начале партии карты неигровых персонажей раздаются участникам (см. раздел «Подготовка к игре» на с. 2). Тот, кто получил карту неигрового персонажа, будет ходить за него в течение всей партии. Однако этот игрок никак не связан с этим персонажем.

Появление

Неигровой персонаж появляется в игре, только когда на поле выкладывается определённый сектор, указанный на карте этого неигрового персонажа. Когда это происходит, поместите неигровой корабль на точку возрождения соответствующего сектора. Если эта точка занята, поместите его на соседнюю незанятую клетку. Если неигровой корабль уничтожен, он возрождается в случайной точке возрождения, подобно кораблям игроков.

Ходы неигрового персонажа

В начале партии карты неигровых персонажей перемешиваются и раздаются первым трём участникам. Каждый такой участник выполняет ход за неигрового персонажа, которого он контролирует, сразу после своего хода. Ходы неигровых персонажей не имеют привычных фаз. Выполняя ход за неигрового персонажа, управляющий им участник просто читает его карту сверху вниз и следует указаниям. Один раунд ходов в партии вчетвером мог бы выглядеть так:

1. Ход 1-го игрока.
2. 1-й игрок выполняет ход за *Разбойника*.
3. Ход 2-го игрока.
4. 2-й игрок выполняет ход за *Патрульного*.
5. Ход 3-го игрока.
6. 3-й игрок должен был бы выполнить ход за *Торговца*, но этот ход пропускается, так как *Торговец* ещё не появился в игре.
7. Ход 4-го игрока. (Он не получил карту неигрового персонажа, поскольку в базовой игре только 3 таких персонажа, так что после его хода нет хода неигрового персонажа.)
8. Начинается новый раунд, снова ходит 1-й игрок.

Защита: когда неигровой персонаж атакован, он автоматически защищается.

Для каждого действия атаки используйте защиту, указанную в голубом поле «Защита» карты неигрового персонажа.

Повреждение: если неигровой персонаж получает маркеры повреждений (✖), поместите их на его карту. Если количество ✖ на карте равно или превышает число, указанное в жёлтом поле «Гибель», неигровой корабль уничтожен.

Гибель и возрождение: когда неигровой корабль уничтожен, его фигурка немедленно удаляется с поля и помещается на его карту. Тот, кто уничтожил неигровой корабль, получает все кредиты и очки славы, указанные в зелёном поле «За уничтожение» карты этого неигрового персонажа. Если один неигровой корабль уничтожает другой, кредиты с карты уничтоженного корабля переключаются на карту атакующего корабля. (Например, *Патрульный* уничтожает *Разбойника*. Все кредиты с карты *Разбойника* переключаются на карту *Патрульного*.) Неигровой персонаж «забывает», кто его уничтожил. В остальном гибель и возрождение неигрового персонажа подчиняются правилам для обычных участников (см. раздел «Гибель» на с. 9).

Движение: неигровые корабли избегают астероидных полей, полей обломков, планетарных щитов и звёзд. Туманности не влияют на неигровые корабли. Эти корабли могут использовать врата. Неигровой корабль не может выполнить действие сканирования и прыжка вслепую и, таким образом, не может переместиться в неисследованный сектор. Неигровые корабли всегда выбирают самый прямой путь к своим целям. Если таких путей несколько, выбор делает игрок, контролирующий соответствующего неигрового персонажа.

Недостижимые секторы: может случиться так, что некоторые секторы будут недостижимы для неигровых кораблей без пересечения обычно избегаемой границы. В этом случае неигровой корабль будет двигаться по самому безопасному/прямому пути к нужному сектору. Безопасность определяется в следующей последовательности: астероиды, обломки и планетарные щиты. Неигровые корабли должны применять эффекты этих границ так же, как делали бы вы.

Подробности

Защита: использует щит [d8].

Гибель: 12 повреждений ✖ или более на этой карте.

За уничтожение: получите все кредиты с этой карты и 2 ♣ +2000 ▲ к награде за вашу голову ✖.

Неигровые корабли

Неигровые корабли (или неигровые персонажи, НИП) — это автономные корабли, которые управляются набором правил.

В базовую игру включены три уникальных неигровых персонажа: *Патрульный*, *Разбойник* и *Торговец*. Каждый неигровой персонаж имеет карту с обзором его действий. В начале партии карты неигровых персонажей раздаются участникам (см. раздел «Подготовка к игре» на с. 2). Тот, кто получил карту неигрового персонажа, будет ходить за него в течение всей партии. Однако этот игрок никак не связан с этим персонажем.

Появление

Неигровой персонаж появляется в игре, только когда на поле выкладывается определённый сектор, указанный на карте этого неигрового персонажа. Когда это происходит, поместите неигровой корабль на точку возрождения соответствующего сектора. Если эта точка занята, поместите его на соседнюю незанятую клетку. Если неигровой корабль уничтожен, он возрождается в случайной точке возрождения, подобно кораблям игроков.

Ходы неигрового персонажа

В начале партии карты неигровых персонажей перемешиваются и раздаются первым трём участникам. Каждый такой участник выполняет ход за неигрового персонажа, которого он контролирует, сразу после своего хода. Ходы неигровых персонажей не имеют привычных фаз. Выполняя ход за неигрового персонажа, управляющий им участник просто читает его карту сверху вниз и следует указаниям. Один раунд ходов в партии вчетвером мог бы выглядеть так:

1. Ход 1-го игрока.
2. 1-й игрок выполняет ход за *Разбойника*.
3. Ход 2-го игрока.
4. 2-й игрок выполняет ход за *Патрульного*.
5. Ход 3-го игрока.
6. 3-й игрок должен был бы выполнить ход за *Торговца*, но этот ход пропускается, так как *Торговец* ещё не появился в игре.
7. Ход 4-го игрока. (Он не получил карту неигрового персонажа, поскольку в базовой игре только 3 таких персонажа, так что после его хода нет хода неигрового персонажа.)
8. Начинается новый раунд, снова ходит 1-й игрок.

Патрульный (♣ законопослушный).

Патрульный — это закон.

Он выбирает целью находящийся поблизости корабль-преступник, движется по направлению к нему и, если возможно, атакует. Если поблизости нет кораблей-преступников, *Патрульный* курсирует между законолюбивыми планетами. Если его кто-то атаковал, он постарается отомстить. За его голову никогда не назначается награда.

Разбойник (♣ преступный). *Разбойник* — это грязный пират.

Он будет охотиться на законопослушные корабли, находящиеся поблизости. После выполнения атаки *Разбойник* пытается удрать на свою родную планету Острог. Если его кто-то атаковал, он постарается отомстить. *Разбойник* не может попасть на законолюбивые планеты, так как за его голову всегда назначена награда (♣). *Разбойник* никогда не нападает на *Патрульного* (он трус!).

Торговец (♣ нейтральный). *Торговец* — это мирный коммерсант.

Во время каждого своего хода он будет перемещаться вдоль торгового пути. Каждый раз, когда *Торговец* прибывает на клетку «Продажа», он получает 1000 ▲. С течением игры *Торговец* будет становиться всё богаче и богаче — заманчивая цель для пиратов! (Важно: *Торговец* в реальности не покупает и не продаёт грузы, его торговля символическая.)

Более подробно читайте на карте каждого неигрового персонажа.

Особенности

Ничьи и споры о правилах разрешаются с помощью кубика [d20].

Выделите в диапазоне 1–20 несколько равных частей по количеству спорящих (например, при споре двух кораблей/игроков выберите 1–10 и 11–20. В случае спора между тремя: 1–6, 7–12, 13–18 (19–20 — перебрасывание). Выпавший результат определяет победителя. Если предметом спора было правило, теперь оно действует до конца партии.

Ничьи и споры

Предыстория. Дрейфующие системы и основные секторы

(Раздел предыстории содержит только художественный текст и не содержит правил.)

Дрейфующие системы

спиральными руками галактики делают их орбиты хаотичными, из-за чего они и кажутся «дрейфующими». Из нескольких дрейфующих систем в галактике только одна обитаема — это Ксиа.

Сильные гравитационные и электромагнитные поля Ксиа создают среду, которая не встречается больше нигде в галактике. Ксиа — система первопроходцев, не подконтрольная ни одной из галактических империй, независимая и часто непредсказуемая. Ксиа, со всеми её угрозами и возможностями, идеально подходит для такого капитана, как вы.

Дрейфующие системы — это галактические аномалии. Мощные гравитационные силы между

Кемплар II

Тысячелетиями средоточием власти в Ксиа был Кемплар II. В обширных

древних городах обитают аристократы, дипломаты и политики, поддерживающие единство государства (по крайней мере, они бы хотели, чтобы вы так думали). Те же, кто выступает против правительств, говорят, что Кемплар II — это прибежище воров похуже, чем Острог. Дипломатия, вероломство, военные перевороты, мудрые и глупые лидеры — всё это часть эклектичного прошлого Кемплара II. Здесь начинались войны и здесь заключались мирные договоры.

Некогда прекрасные мраморные улицы и старинные здания ныне обращены в руины и упадок после десятилетий междоусобиц и плохого управления. Вымирающие лорды ссорятся и дерутся за остатки былого величия.

Мир длится уже 413 лет. Хрупкий и ненадёжный, словно прекрасный оазис, который когда-то цвёл, а теперь увял в сухом Песчаном море Кемплара II...



Лазурь

В истерзанной войнами системе Ксиа есть сверкающая жемчужина — Лазурь.

Названная так за её синий цвет, она является бастионом спокойствия и изобилия. Из всех планет на долю Лазури выпало больше всего мирного времени. Лазурь — это прежде всего туристический мир, где богатые и знаменитые весело проводят время и транжирят деньги, поддерживая процветание экономики планеты.

Жёсткая визовая политика держит на расстоянии отбросы галактического общества. Лазурь придерживается девиза «с глаз долой — из сердца вон» во всех своих делах, предпочитая делать вид, что всё в порядке, нежели решать сложные социально-политические проблемы.

Густая растительность джунглей Лазури и искрящиеся воды её океанов — дом для опасной и экзотической флоры и фауны. Сюда приезжают со всей галактики, чтобы поохотиться на хумкаров, которые ценятся за их бивни, рога, когти, шкуру, мех, скальпы, хвосты, плавники, яйца и великолепное мясо. В старину охота на хумкара была ритуалом взросления, известным как «Большая охота».

Мегакурорты усеяли песчаные пляжи Лазури, а звёздные корабли опускаются и кружат над её красивейшими океанами, прежде чем снова взмыть в небо. Тот, кому повезло посетить Лазурь, не скоро забудет её очарование.



Острог

Столетия назад Острог был планетой-тюрьмой.

Сторожевые станции висели на низких орбитах, поддерживая относительный порядок, а заключённые разрабатывали богатую минералами породу ради редких металлов, которые обменивались на еду, одежду и драгоценную воду, а также набивали карманы охранников...

Содержащий кислоту воздух сокращал пожизненное заключение узников. Однако во время Малого восстания заключённые уничтожили орбитальные сторожевые станции и начали устанавливать свои порядки. Была развёрнута активная торговля металлами, которая легла в основу экономики планеты.

Сейчас Острог осуществляет операции в обход официальных каналов, управляемый профсоюзом рабочих. Хотя планета официально считается преступным миром, большинство знает, что это только политический ярлык. Острог открыт для всех и каждого, хотя обхождение тут может показаться вам чуток грубоватым, особенно если вы не умеете заводить правильных друзей.

Если же вам нужен скушник краденого, вы попали куда надо. Глубокие вентиляционные шахты Острога — настоящее гнездо сомнительной торговли.



Терраформирование обещало будущее; мы думали, что сможем превратить пустынные миры в рай. В реальности пригодными для такой трансформации оказались только планеты, покрытые льдом, под которым находилась почва. Парниковые газы высвобождаются в атмосферу, а избыток воды вывозится с планеты. Процесс длится свыше тысячи лет.

Колонии Нео-Дамаска построены под ледяной поверхностью, на которой расположены маленькие порты. Большинство колонистов работает на газогенераторных станциях. Эти подземные установки производят парниковые газы, которые окутывают планету и, в конечном итоге, нагревают её. Однако недавно кое-что высвободилось из-под льда. Ужасная вирусная инфекция, которую люди окрестили чумой, распространяется среди населения. Лекарства от неё нет. Первый симптом чумы — внутриглазные кровоизлияния, вызывающие покраснение белков глаз. Тысячи стали жертвами болезни, многие умерли. Те, кто остался, заперты в Зоне карантина.

Нет нужды говорить, что туристическая индустрия Нео-Дамаска в плохом состоянии.

Нео-Дамаск



Лунария

Безбрежная фиолетовая тундра и изумрудные океаны Лунарии — дом для самых химических сложных форм флоры и фауны в галактике.

Первыми поселенцами были философы и мыслители, стремившиеся расширить свой разум и реализовать мечту о симбиозе природы и знаний. Поколения спустя маленькие колонии с их школьными постройками уступили место большим институтам. В настоящее время Лунария известна во всей галактике как центр передового обучения и новейших исследований. Однако репутация часто вводит в заблуждение.

Крупнейшие университеты Лунарии уже давно ориентированы на деньги корпораций. Переход от чистой науки был медленным, но зашёл далеко. Классные комнаты покрываются слоями пыли, так как, делясь знаниями, много денег не заработать. Мягкие законы, изначально созданные для служения чистому поиску истины, способствуют проведению ужасных экспериментов и созданию технологических монстров.

Учёные, выдающие себя за преподавателей, ведут исследования, запрещённые другими планетами — всё во имя науки! Корпорации, финансирующие эти «исследования», столь же жестоки, как и техники, выполняющие свою грязную работу. Медленный прогресс рассматривается как причина для увольнения, а неудача может иметь серьёзные последствия.

На Лунарии быть учёным так же опасно, как и подопытным.



Богатство и разнообразие почвы позволили Доравину V стать производственной столицей Ксиа. До войны здесь царила атмосфера мира и культуры.

Бродяги всех мастей осели здесь, они поставили на прикол звездолёты и приспособили свою технику для сельского хозяйства. Те, кто искал более простого образа жизни, обнаружили, что Доравин V — плодородная вотчина.

К сожалению, и Доравин V не обошли потрясения. Общество враждующих кланов выросло на плодородной земле.

Зимние войны определяют, кому какие земли принадлежат. Когда зима заканчивается, заканчиваются и войны. В течение производственных месяцев держится общий мир — до тех пор, пока сбор урожая не закончится, и борьба начинается заново.

Строгие правила ведения боевых действий гарантируют, что плодородные земли не пострадают от войны. Вся техника должна быть на воздушной подушке, а все боеприпасы — биоразлагаемыми.

Жители других планет часто не понимают местную культуру войны: «Они скорее потеряют матерей, чем дерево!»

Доравин V



Логово контрабандистов

Логово контрабандистов — это база преступников, скрытая в глубине опасного астероидного поля.

Первоначально она была заселена для разработки недр, но добыча была закрыта после истощения запасов. Логово контрабандистов — один из немногих секторов, сколотивших состояние на войне. Контрабандисты были более чем счастливы предоставить обеим сторонам всё, что им нужно. Они делали это, но не ради денег, а ради кучи денег!

Хотя Логово сохраняет невзрачный внешний вид, внутри логово астероида царит роскошь. Залы из золота, жемчужные фонтаны и ложа из шкур мундарков, на которых возлежат вальяжные воровы.

Сейчас Логово известно во всей системе своим богатым чёрным рынком. Сюда прибывают мошенники и преступники со всей галактики, чтобы найти безопасное убежище и присоединиться к воровскому сообществу. А ещё здесь огромный ресторанный дворик!



Предыстория. Малые секторы

★ Ксиа

Ксиа является главным гравитационным центром всех секторов дрейфующей системы.

Состав звезды Ксиа — аномалия среди аномалий. Гравитационный колодец, создаваемый звездой, намного сильнее, чем диктуется её размером, он заставляет солнечные тела дрейфовать вместе с ней. Вдобавок ко всему, лучи, испускаемые Ксиа, рассеиваются и затухают не так быстро, как у нормальной звезды, и почти идеально переносят тепло к планетам, как к близким, так и к удалённым. Именно эти аномалии делают Ксиа единственной известной обитаемой дрейфующей системой. В отличие от других дрейфующих систем, Ксиа невероятно стабильна.

🔥 Огненная Лошадь

Плотный межзвёздный газ, который собирается в менее стабильных областях туманности Огненная Лошадь, был идеальным местом, чтобы

скрыть исследовательский центр передового вооружения. Благодаря удалённости от основных путей и тому, что туманность сделала почти невозможным использование сканеров, этот центр был скрыт на протяжении всей войны. Здесь была создана разрушительная тактическая установка «Нова», которая почти целиком уничтожила два флота на Креллере IV.

После окончания войны объект был официально законсервирован в рамках мирного соглашения. На самом же деле центр никогда не прекращал свою работу. Эта большая космическая станция — громадное скопление плохо спланированных взаимосвязанных систем. Она выглядит так, как будто тысячи учёных соединили свои безумные лаборатории, чтобы образовать суперкоммуны свободных исследователей. Фактически, именно это и произошло.

Технологии — это то, что двигает Огненную Лошадь вперёд. Фанаты технологий стремятся сюда, чтобы заглянуть за пределы настоящего в будущее.

💎 Пельмонт

Безмолвное кладбище звездолётов. Ничто не движется среди останков кораблей, кроме призраков воинов прошлого. Пельмонт — тихое место, далёкое от любопытных глаз, что делает его идеальным для тайных встреч. Разбросанные здесь обломки по-прежнему опасны, и многие капитаны не рискнут «заходить в эти воды». Сектор мало значил до войны, ничего не значит и после. Остались лишь воспоминания об утраченном.

▲ Врата «Дельтас»

«Дельтас» были первыми обнаруженными вратами. На тот момент никто не видел ничего подобного. Их назначение оставалось неясным долгие годы. Многие считали, что они были священным символом, символом надежды. Другие хотели использовать их очевидную силу для получения экономической выгоды. «Дельтас» были загадкой, пока один храбрый капитан не преодолел вихрь. Прошло три года, прежде чем его увидели снова, обезумевшего от долгого одинокого пути домой. Его бортовой журнал показал, на что способны врата.

🔥 Красное ущелье

Красное ущелье относительно стабильно, насколько это возможно для астероидного поля, но это не всё, что можно о нём сказать.

Предварительное сканирование показало, что Красное ущелье содержит богатые запасы сплавов и минералов, ожидающих тех, кто осмелится добывать их.

В отличие от своих планетарных собратьев, космические шахтеры — это полубезумные смельчаки, которые рискуют своими кораблями и жизнями (которые для них менее ценны, чем их корабли) и приближаются к хаотически движущимся телам, пытаясь захватить что-либо ценное, прежде чем покинуть опасное место.

Горная добыча привела к появлению множества мелких предпринимателей, обосновавшихся на границе астероидного поля. Сухие доки, мобильные обогащательные фабрики и порты расположились в безопасности за силовыми щитами.

🌀 Вихрь-86

Капитаны боятся Вихря-86. За исключением большого казино «На краю», где игрокам открывается захватывающий вид на вихрь, в этом секторе малоллюдно. Многие звездолёты пропали в этой плотной вращающейся мгле. Известно, что Вихрь-86 вызывает помехи в работе датчиков, глушит связь и затрудняет работу других систем.

Слухи о кораблях, нападающих из туманности, продолжают распространяться, несмотря на официальные опровержения. По общему мнению, эти пираты, известные как корабли-призраки, подкарауливают торговцев и грузовые корабли, а затем снова исчезают во мгле, не оставляя следов. Недовольные страховые компании обвиняют пьяных пилотов и теневою торговлю, отказываясь верить в эти «истории о призраках».

Другие капитаны сообщали о получении необычных радиосигналов и искажённых сообщений, когда проходили вблизи от края...

Кто знает, что скрывается в вихре?

♦ Крепость

После Малого восстания Острог уже нельзя было использовать для содержания заключённых, поэтому правительство организовало новую тюрьму. Или, скорее, трудовой лагерь. Заключённые огромных тюремных кораблей разбирают завалы обломков войны, демонтируют старые корабли и расплавляют боевые платформы. Многие критикуют жестокое обращение с заключёнными, но правительство тут же напоминает им: корпорация «Тюремный корабль» даёт всем равные возможности.

▲ Врата «Экспедиор»

«Экспедиор» были вторыми найденными вратами. Их истинное назначение — мгновенный перенос физической материи в пространстве — считалось невозможным. Наука уже давно упёрлась в стену в области телепортации. Врата изменили всё.

Торговля между системами процветала. Началась новая эра благополучия. Правительства и корпорации со всей галактики вложили триллионы кредитов в дрейфующую систему Ксиа в надежде раскрыть секрет врат. Но всё тщетно. Древние технологии их создания воспроизвести не удалось.

🔥 ТК-421

Единственное, что примечательно в этом хаосе постоянно сталкивающихся камней — это то, что в нём нет ничего примечательного.

Ночная жизнь ТК-421 уж точно не кипит. Астероиды здесь почти не содержат ничего ценного, поэтому ТК-421 остаётся большей частью нетронутым. Орбита этого сектора обычно удерживает его на краю системы.

Основной транзитный трафик в секторе — это грузовые и исследовательские корабли на пути к другим звёздным системам. Заправочные станции, закулочные и звёздные отели украшены рекламой: «Последняя остановка перед следующими 245 парсеками!» Из достопримечательностей — самый большой клубок нанопроволоки!

Ⓜ Потерянный сектор

Абсолютная чернота Потерянного сектора кажется зловещей. Такое огромное и пустынное пространство можно определить только одним словом — пустота. Многие звездолёты попали в эту бездонную глубину, а годы спустя их находили в мёртвом дрейфе с неработающими системами жизнеобеспечения. Не одна вдова должна винить этот кажущийся безобидным сектор за свою судьбу.

🌀 Нижняя облачность

Из всех туманностей Ксиа Нижняя облачность — самая спокойная. Это не значит, что в ней нет опасных областей, но многие капитаны научились их избегать. Здесь зародилась крупная отрасль сбора газа. Заготовительные суда изброаут внутри туманности в течение нескольких месяцев подряд, собирая, сортируя, очищая и сжимая ценные газы, которые накапливались на протяжении тысячелетий.

♦ Креллер IV

Битва при Креллере IV вошла в историю.

Установка «Нова», применённая здесь, уничтожила оба звёздных флота, когда они вступили в бой. Война была практически сразу выиграна, но последствия были разрушительными. После битвы многие командиры и капитаны стали бродягами. Они называют себя странниками и живут в космосе, приземляясь только тогда, когда без этого не обойтись. Странники не хоронят мертвецов, они отправляют их путешествовать по звёздному морю.

▲ Врата «Тигр»

Открытие врат положило начало эпохе процветания. Но большое богатство приносит власть, а власть, как известно, разращает.

В пятьдесят первый год войны врата «Тигр» были повреждены. Битва, которая бушевала между вратами, наиболее активно велась возле врат «Тигр». Корабли появлялись и уносились в мгновение ока; целые эскадрильи давали залпы, прежде чем снова исчезнуть в пустоте.

Кладбище звездолётов, окружающее «Тигр», существует до сих пор. Эти врата слишком опасны, чтобы их использовали корпорации: только отважные искатели приключений стремятся к ним. Было сделано много попыток восстановить врата, но старые технологии утрачены. Только те, кто достаточно смел (или глуп), чтобы отважиться войти в их вихревые объятия, знают, куда ведут врата «Тигр»...

🔥 Форпост-338

Форпост в секторе 338 первоначально был военной крепостью, и было это задолго до 100-летней войны.

Но крепость использовалась недолго, а потом была покинута. После установления мира её отремонтировали корпорации, надеявшиеся вести здесь некоторые неофициальные исследования. Однако восходящая звезда конкурирующей лаборатории в Огненной Лошади сделала инвестиции невыгодными. Корпорации пытались возместить часть своих потерь, превратив Форпост в бюджетное жильё для бродяг и шахтёров. Но поселение быстро превратилось в трущобы. Семьи, переизжающие сюда, уже не могут наскрести достаточно кредитов, чтобы покинуть Форпост. Расположение в поясе астероидов, затхлый воздух и теснота не обещают жителям радужных перспектив.

Предыстория. Прочие объекты

Специи

В Ксия специи можно найти только на редких астероидах и в Песчаном море на Кемпларе II.

Специи пользуются спросом по всей галактике, и хотя в Ксия имеются некоторые месторождения специй, они недостаточно богаты для того, чтобы к ним проявили интерес крупные галактические державы. Поставки специй не должны прекращаться...

Правители Кемплара

Кемплар II — официальная правящая планета дрейфующей системы Ксия. Этот короткий текст не способен вместить изложение того, как

эта власть распределяется и используется. Не говоря уже о том, что даже выпускники-отличники с трудом могут увязать друг с другом её длинные и часто противоречивые законы. Разнородные правящие партии состоят из великих домов, политиков, избирателей, советов, малых советов, дипломатов, шести королевских семей и одного царя.

Голо

После обработки голо — стабильная и полезная субстанция. Она была названа за её прорывное использование в голограммах в качестве

«вещества голографической проекции™» (товарный знак принадлежит корпорации «Грелл»). Поскольку за использование полного имени нужно платить роялти, её называют просто «голо». Голо используется буквально повсеместно: от встроенной электроники до корпусов звездолётов.

Пульсарные щиты

Мощные щиты, окружающие планеты Ксия, слишком велики, чтобы работать бесперерывно. Для покрытия столь обширной зоны планеты

используют пульсарные щиты. Эти щиты включаются и выключаются («пульсируют») через короткие случайные промежутки времени, чтобы сохранить мощность. Это означает, что в течение очень малых периодов времени некоторые участки щита крайне слабы. Если капитан рассчитает свой полёт правильно, он может пройти через щит невредимым и незамеченным.

Плазма

Жидкогазообразная энергия. Плазма является одним из элементов, необходимых для функционирования сверхсветовых двигателей.

Плазма встречается по всей галактике и не обладает какими-либо особыми свойствами. Однако из-за неимоверно большого рынка плазма всегда востребована.

Мон-манго

Сбраживаемый плод, который растёт только на Лазури. Попытки вырастить его за пределами Лазури не увенчались успехом. Фрукты столь же

вкусные, сколь и опьяняющие. По этой причине большинство миров ввели полный запрет на мон-манго. Только на Лазури вы можете свободно употреблять мон-манго, поэтому манговые курьеры везут оттуда вкусный фрукт контрабандой в анабиозных капсулах тем, кто больше заплатит.

Терра

Всеобъемлющий термин, который означает «из земли». Терра используется для обозначения всего, что происходит от планетарного тела,

включая: сплавы, зерновые культуры, минералы, ископаемые виды топлива (которых осталось мало) и всевозможные другие продукты. Нет планеты, которая могла бы обойтись без терры. Это не слишком приятная работа, но перевозка терры кормит.

Сверхсветовые двигатели

Сильный гравитационный поток в дрейфующей системе делает орбиты солнечных тел хаотичными.

Он также наносит ущерб работе сверхсветовых двигателей. При попытке рассчитать траекторию прыжка неспособность навигационного компьютера обработать сложные гравитационные флуктуации приводит к тому, что двигатель работает ненадёжно.

Простейшая земная аналогия — судно в океане во время шторма. Корабль может иметь сильный двигатель, но волны будут диктовать, как далеко продвинется корабль.

Эта ненадёжность сверхсветовых путешествий — основная причина того, что в Ксия всегда дефицит капитанов.

Кибер

Сокращение от слова «кибернетика». Чаще всего нужен для мощных технологий, которые слишком дороги для обычного человека. Почти вся

продукция передовых исследовательских центров на Лунари имеет пометку «кибернетика». Многие кибертехнологии довоенного времени ценятся высоко. Пробраться сквозь обломки старых военных зон небезопасно, но капитан сможет удалиться на покой, если наполнит свой корабль кибером.

Благодарности

Коди Миллер: автор, художник и издатель.

Создатели игры

Стив Coolhand Тайлер: модели кораблей, иллюстрации коробки, кораблей и врат.

Питер Уокен: графический дизайн, вёрстка, иллюстрации.

Джастин Хоулетт: модели металлических монет и подставок.

Мэтт Шиннерс: старший редактор.

Тесс Миллер: фотограф.

Некоторые символы сделаны Lorc'ом. Доступно на <http://game-icons.net>.

Главные консультанты: Том Миллер, Дилан Миллер.

Творческие консультанты: Дрю Буринг, Оливер Пири.

Ведущие тестировщики: Джеймс Гувер, Брэндон Гиллман, Райан Аллен, Кори Буринг.

Тестировщики: Тодд Джексон, Томас Гурене, Эндрю Фрис, Ти и Таб Ноарк, Нейт Холмс, Сэди Буринг, Михайла Миллер, Джо Керсия, Гэри Эйерс, Райан Вайлз, Стил Хендерсон, Крейг Хендерсон, Дэниэл Сирс, Дэниэл Стечер, Леви Генри, Мэтт Трумен, Джоэл Барретт, Райан Уиллоуби, Дебби Геттман, Майкл Курц, Джесси Ласкано, Лорри Дэвис.

Покраска: Тодд и Мелоди Джексон.

Руководитель проекта:

Русскоязычное издание

Роман Шамолин.

Главный редактор: Александр Савенков.

Редакторы: Сергей Резников, Александр Петрунин, Александра Александрова.

Переводчик: Леонора Коновалова.

Верстальщики: Даниил Власов, Денис Карпенко.

Корректор: Алексей Березин.

Первый тираж «Ксия» — результат успешного сбора средств через площадку народного финансирования Kickstarter, где игра была поддержана очень умными, щедрыми, замечательными, терпеливыми и дальновидными людьми!

Спонсоры

Благодаря вам эта мечта осуществилась! Без вашей помощи мне никогда бы это не удалось!

Моя необыкновенная, прекрасная жена Эбби! Я очень благодарен тебе за всю твою любовь

Особые благодарности

и поддержку! Ты ярчайшая звезда в моей галактике! Мои удивительные сыновья, Зилан и Джуда! Надеюсь, вы с удовольствием будете играть в эту игру в предстоящие годы. Я люблю вас больше всех на свете! Мама и папа! Спасибо вам за всю вашу любовь, интерес и поддержку! Господи! Спасибо за то, что дал мне силы и вдохновение! *2Кор. 4:18*

И спасибо вам, товарищи по хобби, за покупку «Ксия»!
Добро пожаловать в сообщество любителей настольных игр!

Всегда ваш, Коди

Far Off Games



Если хотите узнать о последних новостях издательства или у вас остались вопросы по игре, посетите lavkaigr.ru или пишите на info@lavkaigr.ru

©2023 Far Off Games, LLC

Фаза действий

1. Объявить
2. Израсходовать, бросить кубик, получить
3. Выполнить

Возможные действия

Движение

- Двигатели
- Импульс (даже при истощении энергии)

Атака

- Бластеры
- Ракеты
- Таран

Миссии

- Получить миссию (малое)
- Выполнить задания миссии
- Завершить миссию

Кубы груза

- Купить кубы груза
- Подобрать кубы груза (малое)
- Добыть, извлечь, собрать
- Продать кубы груза

Исследование

- Сканировать сектор
- Прыжок вслепую (малое)
- Получить жетоны исследования (малое)

Прочее

- Особые способности
- Спасти корабль с истощением энергии
- Выбросить за борт (малое)

Хозяйственная фаза

- Восполнить энергию: бесплатно
- Отремонтировать повреждение
 - Уровень 1 : 1000
 - Уровень 2 : 1000
 - Уровень 3 : 2000
- Купить оборудование
 - Маленькое: 1000
 - Среднее: 2000
 - Большое: 3000
- Продать оборудование
 - Маленькое: 1000
 - Среднее: 1000
 - Большое: 2000
- Переставить содержимое трюма: бесплатно
- Купить новый корабль
 - Уровень 2 : 5000
 - Уровень 3 : 8000
- Купить славу: 1 за 5000

Итоговая фаза

1. Получить славу
2. Выложить титулы
3. Восстановить способности и импульс
4. Зарядить маркеры

Краткая справка

Бой

1. Выбрать цель
 - Дальность
 - Прямая видимость
2. Объявить атаку
3. Объявить защиту
4. Бросить кубики
5. Определить результат
6. Перезарядить маркеры

Очки славы

Исследование

Ищите на жетонах исследования

Миссии

Завершите миссию — получите 1

Бой

Уничтожьте другой корабль — получите:

Корабли уровня 1 — 1

Корабли уровня 2 — 2

Корабли уровня 3 — 3

Торговля

Продайте весь груз (не менее 2 кубов груза) из трюма — получите 1

Корабли

Купите новый корабль — получите 1

Богатство

Можете купить 1 за 5000 (кроме последнего очка)

Помощь

Спасите корабль с истощением энергии — получите 1

Титулы

Выполните условие титула — получите указанные

Удача

Получайте 1 каждый раз, выбросив 20 на [d20]

Условные обозначения

Маркер повреждения:

Очко славы: Кредиты:

Точка миссий:

Уровни кораблей: 1 , 2 и 3

Кубики: [d6], [d8], [d12], [d20]

Награда за голову:

Жетон исследования:

Типы секторов: врата,

пустота, обломки,

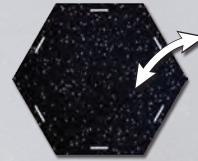
астероид, туманность,

звезда, законолюбивая

планета, преступная планета,

нейтральная планета

Обычное пространство



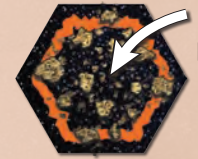
Нет особых правил



Прямая видимость



Астероид



Бросьте кубик на повреждение

1–10 =

11–20 =

Прямая видимость



Туманность



Бросьте кубик на потерю энергии

1–10 =

11–20 =

Прямая видимость



Обломки



Бросьте кубик на мгновенную гибель

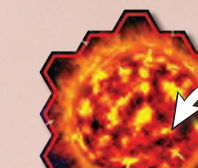
1–3 =

4–20 =

Прямая видимость



Звезда



Мгновенная гибель



Прямая видимость



Щит: бросьте кубик на повреждение, проход и награду за голову

Планета



1–10 = Нет движения

11–17 = +1000

18–20 =

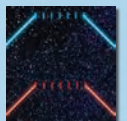
Прямая видимость



Вход

Законолюбивая: для преступников вход запрещён.

Преступная: для законопослушных награда за голову +1000 .



Особое движение

Врата



Прямая видимость

