



КСИА

ТАЙНЫ ДРЕЙФУЮЩЕЙ СИСТЕМЫ

Автор: Коди Миллер

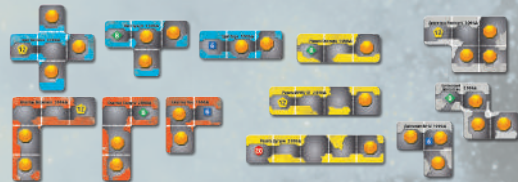
Far Off Games



21 фигурка кораблей на подставках



18 планшетов кораблей



84 жетона оборудования (по 7 каждого типа)



1 шкала очков славы



1 жетон победы



4 игральные кубика



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



21 жетон исследования



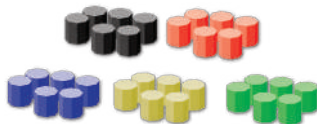
80 маркеров повреждений



7 меток преступника



5 жетонов импульса



30 маркеров (по 6 каждого цвета)

Состав игры



21 сектор



18 карт способностей



18 карт титулов



3 карты неигровых персонажей



52 карты миссий

Состав игры - с. 1	Оглавление
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, движение - с. 8-9	
Ход игрока - с. 10	
Игровое поле: секторы, границы - с. 11-13	
Карты: титулы и миссии - с. 13-14	
Экономика: кубы груза и кредиты - с. 15-16	
Обитатели Ксии: неигровые персонажи - с. 16	
Предыстория: дрейфующие системы и основные секторы - с. 17	
Предыстория: малые секторы - с. 18	
Предыстория: прочие объекты - 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 в стопку рубашкой вверх в пределах досягаемости всех игроков. По одному откройте и выложите в центр игрового стола столько секторов, сколько имеется игроков. Символы на их боковых сторонах должны стыковаться как показано на рисунке.
 - Если открыт сектор без точки возрождения, замешайте его обратно в стопку и возьмите другой.
2. Перемешайте **жетоны исследования** (🔍) и положите их рубашкой вверх в пределах досягаемости всех игроков. Поместите по жетону исследования рубашкой вверх на все области исследования начальных секторов.
3. Перемешайте **карты миссий** и **титолов**. Поместите эти колоды рубашкой вверх в пределах досягаемости всех игроков.
4. Поместите **кубы груза**, **маркеры повреждений** (✖), **жетоны оборудования** (рассортированные по форме), **кредиты** и **игральные кубики** в пределах досягаемости всех игроков. 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 игроку. (В игре на 4 или 5 игроков карты получают не все.) Игроки берут соответствующую фигурку и ставят её на карту неигрового персонажа.
7. Разместите **шкалу очков славы** на игровом столе. В этот момент игроки решают, сколько очков славы потребуется для победы. Отметьте это число на шкале **жетоном победы**.

(Среднее время игры на 1 игрока:
5 очков ≈ 15 мин.;
10 очков ≈ 30 мин.;
20 очков ≈ 45 мин.)



Размещение секторов

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

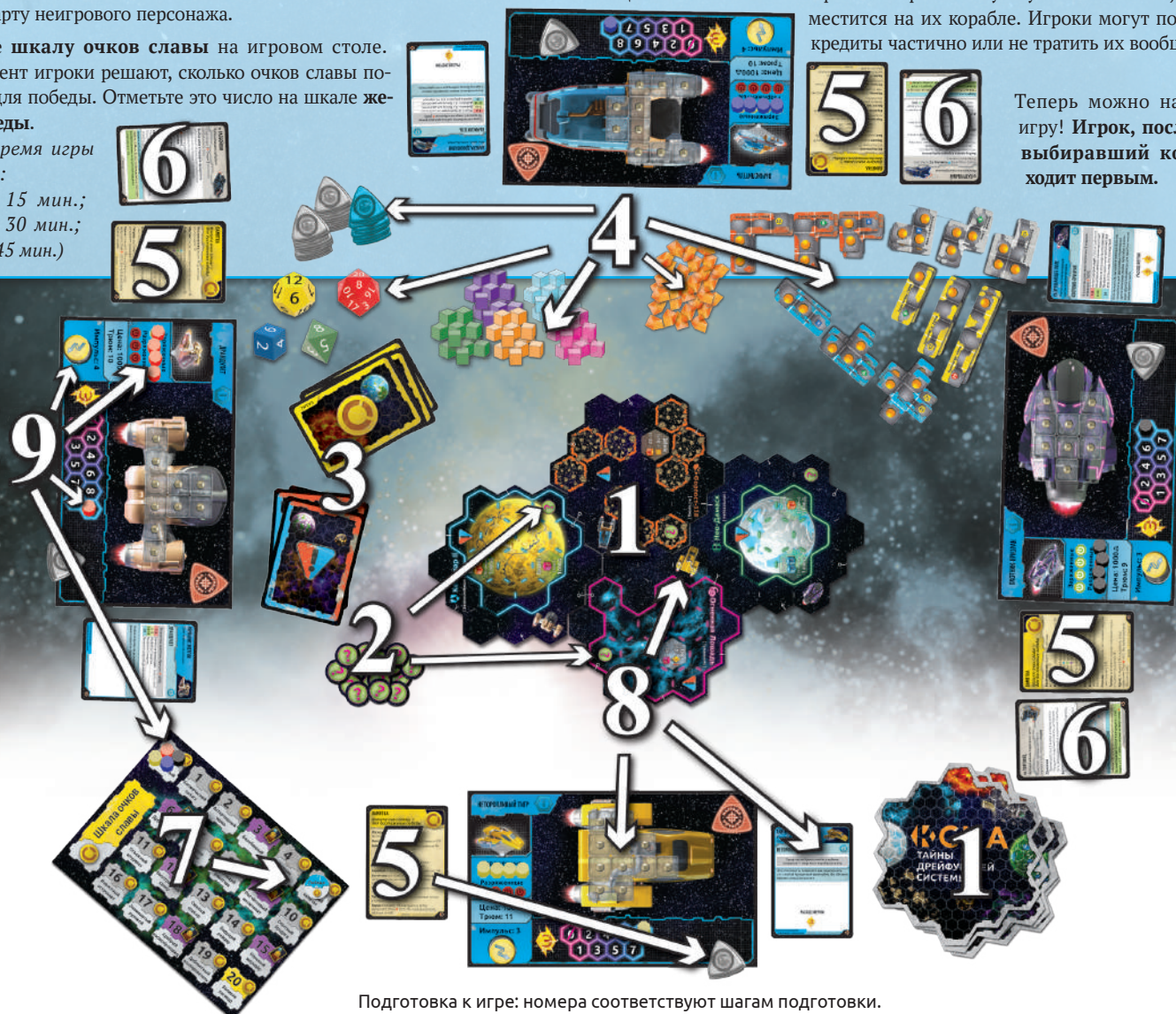
8. Отберите голубые **планшеты кораблей 1 уровня** и соответствующие **карты способностей**. (Отложите пока в сторону зелёные планшеты 2 уровня и фиолетовые планшеты 3 уровня вместе с их картами). Каждый игрок бросает [d20]. Игрок с лучшим броском выбирает **планшет корабля 1 уровня** и берёт соответствующие **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 сектора.



Точка возрождения

9. Каждый игрок берёт **жетон импульса** и **комплект маркеров**.
 - 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 на их корабле. Игроки могут потратить кредиты частично или не тратить их вообще.

Теперь можно начинать игру! Игрок, последним выбиравший корабль, ходит первым.



Подготовка к игре: номера соответствуют шагам подготовки.

Обзор игры: стань легендой

Введение

«Ксиа» – это соревновательное космическое приключение для 3-5 игроков. Каждый игрок начинает игру рядовым (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!

Первая игра

Из-за сложности «Ксии» мы рекомендуем для вашей первой игры следующее.

Сначала прочитайте правила: играть будет комфортнее!

Играйте до 5 очков славы: это сделает игру короче и привлекательнее.

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

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

Стратегии/оборудование: в первой игре каждому игроку следует выбрать одну из следующих комбинаций стратегии и оборудования. В этом случае вы познакомитесь 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 оставшиеся 1 000 кредитов. Летите на Нео-Дамаск и продайте ваши кубы груза. В случае атаки используйте свой щит.
- **Рабочий:** купите галонный 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 игре конфигурация игрового поля случайна, поэтому игрокам придётся адаптировать свою стратегию, чтобы добиться успеха.

Обзор хода

Ход игрока состоит из трёх фаз:

1. Фаза действий

Фаза действий включает бои, полёты, использование способностей, соби́рание, торговлю и выполнение миссий. Игрок будет использовать начальные способности своего корабля, оборудование, которое он установит, свои бонусные способности с карт способностей, а также выполнять действия. 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 имеет место, только если игрок закончил свою фазу действий на планете. Эта фаза включает подзарядку и ремонт корабля, покупку и обмен оборудования, приобретение новых кораблей или 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!

После начала какой-либо фазы игрок не может вернуться к предыдущей (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 на основе очков славы. Игроки могут получить очки славы девятью способами: исследование, миссии, торговля, бой, богатство, корабли, помощь, титулы и удача.

Победа

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

Слава

Шкала очков славы



В начале игры каждый игрок 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 игры игроки решают, сколько очков потребуется для победы, и отмечают это число жетоном победы на шкале славы. Игроки могут выбрать короткую или 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 одно очко славы. (*Отважные путешественники могут заработать себе имя на исследовании новых секторов.*)
- **Миссии:** каждая завершённая миссия даёт очко славы. (*Заработайте репутацию, выполняя задания.*)
- **Бой:** уничтожение других кораблей приносит очки славы. Игрок получает количество очков славы, равное уровню разрушенного им корабля. (*Прославьтесь своей отвагой в бою.*)
- **Торговля:** продажа всех грузов из трюма корабля приносит 1☉, если вы продали не менее 2 грузов. (*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 очко славы во время своей хозяйственной фазы за 5 000♠. (*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☉. Количество указано на карте титула. (*Титул – знак славы.*)
- **Удача:** всякий раз*, когда игрок выбросит 20** на любом своём кубике Ⓛ[d20], он получает 1☉. (*Молва о подвигах разлетается быстро.*)
*Не более одного раза за ход.
**Значение на кубике до применения любых модификаторов.

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, которая занимает одну клетку на игровом поле.

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



Способности

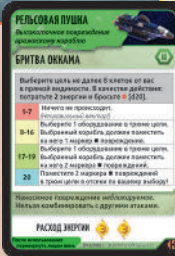
Каждый корабль имеет уникальную карту способности.

Использование: вверху 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 $d20$.

Отработанная карта: сразу после использования способности карта переворачивается рубашкой вверх. Она отработана и не может быть использована повторно, пока не будет восстановлена. Некоторые способности становятся отработанными до момента действия их эффекта. (Например, игрок использует способность «Автопилот» как действие и бросает $d20$. Карта теперь отработана, но её эффект, перемещающий корабль после ходов другого игрока, применяется позже.)

Восстановление: во время итоговой фазы хода игрока все его карты способностей восстанавливаются. Некоторые способности (такие, как «Автопилот» в примере выше) восстанавливаются перед моментом действия их эффекта. Переверните карты лицевой стороной вверх, чтобы показать, что они снова готовы к использованию (см. раздел «Итоговая фаза» на стр. 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, тот будет иметь 3 карты способностей.)

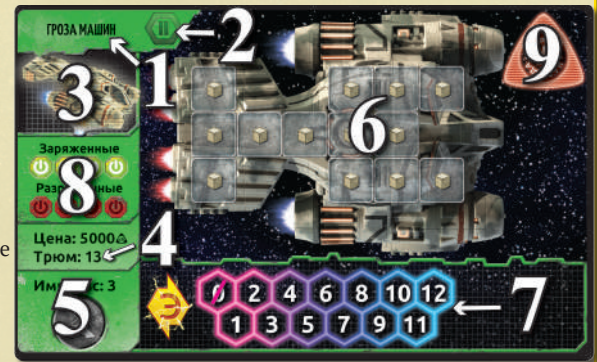


Планшет корабля размещается лицевой стороной вверх перед его владельцем. Планшет содержит информацию о корабле игрока.

Планшеты

На лицевой стороне планшета содержится:

- Имя**
Это имя корабля.
- Уровень**
Корабли бывают уровня 1, 2 или 3.
- Голограмма**
Это изображение корабля.
- Цена / объём трюма**
 - Цена – это количество кредитов, которые нужно заплатить для покупки корабля.
 - Объём трюма – это количество отсеков в нём.
- Поле / 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 стр. 9).

- Трюм**
Физическое размещение отсеков трюма в корабле.
- Шкала энергии**
Эта шкала показывает энергию корабля.
- 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

Здесь размещается награда за вашу голову.

На обратной стороне планшета содержится:

- Техническая информация о корабле**
Здесь приведены характеристики корабля. Они не влияют на игровые механики, но это не значит, что они не важны!



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 добивается победы. Пусть все игроки погреться в лучах вашей славы!



Трюм

Трюм разбит на отсеки, которые отражают вместимость корабля. Оборудование и кубы груза размещаются в трюме. Каждый корабль имеет уникальную конфигурацию отсеков. 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, маркеры повреждений помещаются в трюм, по одному маркеру на отсек. Повреждённые отсеки больше использовать нельзя. Если корабль получает количество повреждений, равное или превышающее количество отсеков в трюме, корабль разрушается. После уничтожения корабля все маркеры повреждений удаляются до того, как корабль возродится (см. раздел «Повреждение» на стр. 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.

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



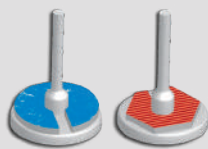
Истощение энергии: если у корабля истощена энергия – нет ни энергии, ни заряженных маркеров – игрок не может делать ничего, кроме перемещения с помощью импульса и выполнения (**малых**) действий (см. раздел «Истощение энергии» на стр. 9).

Метки

В «Ксие» имеются два типа наглядных подсказок. Их использование необязательно, но они могут помочь игрокам визуализировать важные элементы информации.

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

Метка преступника: эти метки используются для обозначения кораблей-преступников. Они могут быть надеты на тонкую часть подставки и затем сдвинуты 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 рубашкой вверх. Это показывает, что импульс не может быть использован снова, пока не будет восстановлен.

Восстановление: во время итоговой 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 за голову» планшета корабля.

Наличие награды за голову означает, что корабль разыскивается за незаконные действия. Храните заработанные кредиты отдельно от награды за 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:

- **Обход закона:** 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 за голову» уничтоженного корабля немедленно получает атаковавший корабль. Однако, если атаковавший корабль тоже уничтожен, он ничего не получает, а награда за голову просто сбрасывается.
- **Отмена:** если за корабль назначена награда, она отменяется, если корабль уничтожен или игрок покупает новый.

Новый корабль

Во время хозяйственной фазы игрок может купить корабль, который на уровень выше его текущего корабля.

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

Оборудование: ...но в деле ему нет равных!

Обзор

В фазе действий на передний план выходит оборудование. Оборудование бывает четырёх типов: двигатели, щиты, бластеры и ракеты. Двигатели используются для движения, щиты для защиты, бластеры и ракеты – для атаки на другие корабли. Каждый тип оборудования бывает трёх уровней. Уровни соответствуют переходу от дешёвого маленького и слабого оборудования к дорогому большому и мощному.

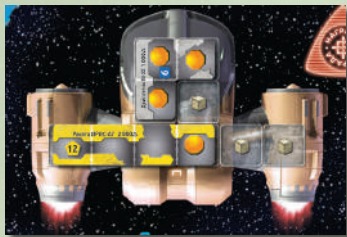
Каждое оборудование содержит:

- 1. Название/тип:** название оборудования (например, *Сакер V, тип – бластер*).
- 2. Цена:** стоимость оборудования в кредитах (например, *2 000* 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 пунктирными 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.)

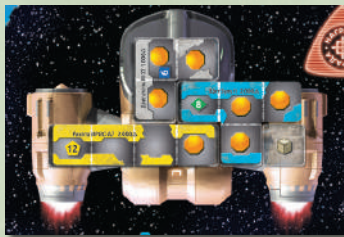


Подробнее

Оборудование в трюме: каждая секция оборудования занимает один отсек трюма. Слабое оборудование имеет меньший размер, мощное оборудование – больший. Жетон оборудования можно размещать в трюме любой стороной вверх, 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!

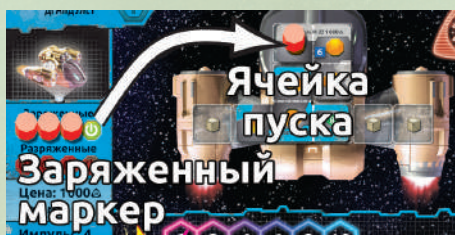


Неправильно: щит не подходит!

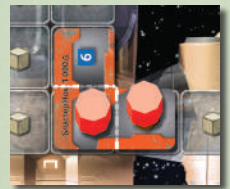
Очерёдность: игроки могут активировать оборудование в любом порядке (например, игрок может использовать двигатель, затем бластер, затем другой двигатель). Игрок может использовать любое, всё или вообще не использовать оборудование в своей фазе действий.

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

Зарядка: во время итоговой фазы игрок может переместить разряженные или использованные 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 она не содержит других маркеров и её секция не повреждена. Если оборудование не имеет доступных ячеек пуска, оно не может быть использовано (например, этот бластер уровня 1 был использован дважды за этот ход, и его нельзя использовать ещё раз).



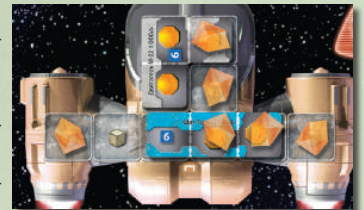
Свободных ячеек пуска нет

Покупка: игрок может купить оборудование во время своей хозяйственной фазы за цену, указанную на жетоне оборудования. Покупаемое оборудование должно поместиться 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 половину своей цены с округлением вверх (оборудование уровня 1 продаётся за 1 000; уровня 2 – за 1 000; уровня 3 – за 2 000). 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 на 1. (Например, игрок активирует двигатель уровня 1



Корабль не может использовать щит, а все броски кубика для двигателя уменьшаются на 1. Он бросает d6, выпадает 4. Из-за маркера повреждения считается, что на кубике выпало 3.)

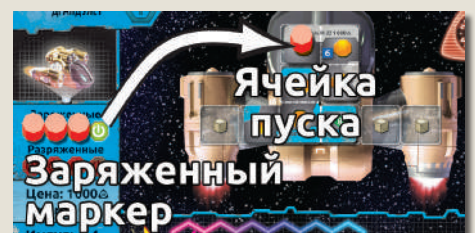


Маркеры используются для отслеживания славы,

Маркеры

энергии и использования оборудования. В начале игры 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: расходуя маркер, игрок перемещает его с ячейки заряженного маркера на ячейку пуска оборудования. Затем он бросает кубик, соответствующий оборудованию, и в зависимости от результата броска выполняет действие.

Зарядка: во время итоговой фазы игрок может потратить энергию (по одной энергии на маркер) и зарядить маркеры. Он может зарядить любое количество маркеров, не превышающее 4. Заряжая маркер, игрок перемещает маркер энергии на 1 деление назад и передвигает выбранный маркер на ячейку заряженного маркера.

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

Разряженные маркеры: во время итоговой фазы все 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 действия движения (см. раздел «Фаза действий» на стр. 10). Выпавшее значение кубика показывает количество клеток, на которые может переместиться фигурка корабля на игровом поле. Игроки не обязаны использовать всё возможное движение, но неиспользованное движение стораёт (см. раздел «Движение» на стр. 9).

Таран: двигатели могут быть использованы в отчаянном положении для атаки на соседний корабль. (Это действие отличается от 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 стр. 8. Атака проводится аналогично другим атакам за тем исключением, что нанесённое повреждение применяется и к атакующему кораблю. Повреждение атакующего корабля не может блокироваться, в то время как корабль-цель может применить щиты или защитные способности. Кроме того, атакующий корабль получает всё повреждение независимо от того, сколько повреждений принял корабль-цель (даже если он уничтожен). Если атакующий корабль комбинирует таран с другими атаками, к нему применяется только повреждение от тарана. (Импульс не может быть использован для тарана.)



Ракеты



В своей фазе действий игрок может использовать ракету для выполнения атаки на корабль 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 стр. 8. Выпавшее значение кубика соответствует размеру повреждения, нанесённого кораблю-цели.

Игроки не могут атаковать ракетами соседние корабли; корабль-цель должен быть на расстоянии по меньшей мере 2 клеток.

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). Защищающийся игрок объявляет, сколько заряженных маркеров он расходует для щитов во время третьего шага боя (см. раздел «Бой» на стр. 8). Выпавшее значение кубика показывает размер повреждения, поглощённого щитом. Если результат броска равен или больше повреждения, игрок не получает его.

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

- **Повреждение от астероидного поля:** сразу после броска кубика, задающего повреждение от астероидного поля, игрок может попробовать предотвратить его с помощью щита, как описано выше. Это работает для границ астероидных полей и действия добычи.
- **Потеря энергии в туманности:** сразу после броска кубика, задающего потерю энергии в туманности, игрок может попробовать предотвратить её с помощью щита. При этих расчётах считайте потерю энергии повреждением. Это работает 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 на маркер (см. раздел «Бой» на стр. 8).

Бластеры

В своей фазе действий игрок может использовать бластер для выполнения атаки на соседний корабль. Бластеры имеют дальность в 1 клетку и требуют прямой видимости. После определения дальности и видимости игрок выполняет шаги, описанные в разделе «Бой» на стр. 8. Выпавшее значение кубика соответствует размеру повреждения, нанесённого кораблю-цели.



Бой

Сражайтесь, чтобы вселить страх в сердца ваших врагов! Уничтожайте корабли ради славы, собирайте награды за голову, подберите и продавайте выпавшие 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 желаемый корабль:

- **Дальность:** дальность атаки измеряется в клетках игрового поля. Бластеры имеют дальность в 1 клетку и поэтому могут атаковать только соседние корабли. Ракеты имеют дальность 2-6 клеток. Некоторые способности могут использоваться как атаки; их дальность указана на карте способности. Если цель находится в пределах дальности атаки, атакующий игрок должен установить наличие прямой видимости.
- **Прямая видимость:** корабль находится в прямой видимости, если между центрами клеток атакующего корабля и корабля-цели можно провести прямую линию, которая не будет пересекать непроницаемую границу. Непроницаемыми являются границы астероидных полей и полей обломков, звёзд, а также планетарные щиты / входы. Также линия видимости не должна пересекать неисследованные клетки.



Вычислитель (синий) находится в прямой видимости для всех зелёных клеток, в том числе для Гайдэна (красный) на расстоянии 1 и Неморолливого Тигра (жёлтый) на расстоянии 4. Но не для Ночной Тени (фиолетовый) на расстоянии 3 и Болотной Крысы (зелёный) на расстоянии 3.

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

- 2. Объявить атаку:** атакующий игрок называет цель (цели) атаки и оборудование и/или способности, которые он намерен использовать. Затем атакующий игрок тратит заряженные маркеры / энергию, которые требуются в этот момент. **Игроки могут объединять несколько атак в одну или выполнять их по отдельности.** (Например, игрок может израсходовать два заряженных маркера и использовать бластер дважды в одной атаке. Либо он может распределить заряженные маркеры на два отдельных действия атаки и атаковать два разных корабля или один и тот же корабль двумя атаками.)
- 3. Объявить защиту:** теперь все атакуемые корабли получают возможность использовать щиты и/или способности для защиты. Защищающийся тратит заряженные маркеры / энергию, которые требуются в этот момент. Если щиты или способности не заявлены на этом этапе, их нельзя использовать в этой атаке.
- 4. Бросить кубики:** теперь все участники бросают кубики, связанные с оборудованием / способностями, которые были заявлены на шагах 2 и 3 этого боя. Первым бросает атакующий игрок, затем защищающийся.
- 5. Определить результат атаки:** сложите значения кубиков атакующего игрока и прибавьте способности – это величина атаки. Сложите значения кубиков защищающегося игрока и прибавьте способности – это величина

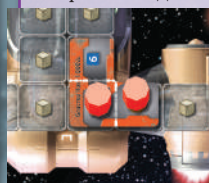
на защиты. Вычтите величину защиты из величины атаки – это размер повреждения, получаемого защищающимся (см. раздел «Повреждение» на стр. 8). Если атакуемых несколько, каждый защищающийся определяет результат атаки по отдельности.

- 6. Перезарядить маркеры:** защищающиеся, израсходовавшие заряженные маркеры для щитов на шаге 3, могут немедленно перезарядить любые из этих маркеров, потратив 1 энергию на маркер. 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, атака закончена.

Пример боя

- 1. Проверить цель:** «Драндулет» (коричневый корабль) проверяет, может ли он атаковать «Гайдэн» (красный корабль). «Гайдэн» находится на расстоянии 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 тратит 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).



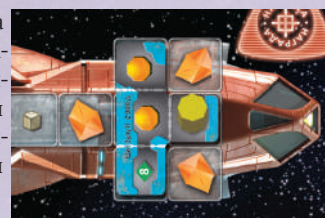
- 4. Бросить кубики:** оба игрока бросают свои кубики.

- «Драндулет» бросает по одному 6 [d6] за каждый маркер, помещённый на ячейки пуска бластера (всего два кубика). Выпадает 6 и 5, величина атаки – 11.
- «Гайдэн» бросает по одному 8 [d8] за каждый маркер, помещённый на ячейки пуска щита (всего один кубик), и 20 [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 повреждения (✖) в свой трюм в отсеки по своему выбору. «Гайдэн» решает поместить все три ✖ в пустые отсеки.



- 6. Перезарядить маркеры:** «Гайдэн» тратит одну энергию и заряжает маркер, израсходованный для щита.

Действие атаки закончено.



Маркеры повреждения (✖) используются для отслеживания размера повреждения, полученного кораблём. Когда корабль получает слишком большое повреждение, он разрушается.

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 стр. 10). **Игрок, получивший повреждение, помещает ✖ в отсеки по своему выбору.**

Кубы груза: если маркер повреждения помещается в отсек трюма, содержащий груз, груз немедленно выпадает за борт (*выкладывается на ту же клетку игрового поля, где находится корабль*) и может быть подобран кораблем другого игрока.

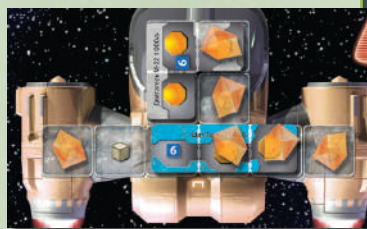
Ячейки пуска: если **Ж** помещается в секцию оборудования с ячейкой пуска, все

маркеры сразу же перемещаются на ячейки разряженных маркеров. Ячейку пуска больше нельзя использовать, пока она не будет отремонтирована.

Оборудование: маркеры повреждений можно поместить в любую секцию 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 покрытое маркерами повреждения, не разрушается; оно просто не может использоваться, пока не будет отремонтировано.

Уничтожение: когда корабль получает **Ж**, равное или превышающее число отсеков в трюме, корабль немедленно разрушается.

Неигровые персонажи: корабли неигровых персонажей имеют немного другую систему повреждений (*см. раздел «Неигровые корабли» на стр. 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, выпавшие из корабля на клетках звёзд, уничтожаются*), и **вся награда за голову удаляется** (*либо забирается атаковавшим кораблем, либо сбрасывается*).

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, атакующий не получает за это ни награду за голову, ни очки славы.



Возрождение

После гибели, в начале своего следующего хода после пропущенного, игрок (или неигровой персонаж) должен возродиться.



Точка

Возрождение: бросьте **d20** и поместите корабль на незанятую точку возрождения с номером, ближайшим к результату броска. Если таких точек несколько, поместите корабль на ту, что имеет больший номер. Если выпало 20, игрок может сам выбрать незанятую точку возрождения для размещения корабля (*и получить 1* за удачу).

Занятые точки возрождения не учитываются при определении места для возрождения.

Выполните ход: сразу после возрождения игрок (или неигровой персонаж) выполняет ход как обычно.

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 на 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.

(**Важно:** если 1-й игрок погибает во время своего хода, он всё равно пропускает указанный ход.)

Движение

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

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

- (**Малые**) действия: игрок может выполнять малые действия в процессе движения. В этом случае игрок может переместить корабль, выполнить (**малое**) действие и продолжить движение. (**Малые**) действия описаны в разделе «Фаза действий» на стр. 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 передвигает корабль на количество клеток, не превышающее значение импульса. **Импульс можно использовать один раз за ход.** Импульс восстанавливается во время итоговой фазы.

Двигатели: основное средство перемещения. Когда игрок объявляет действие движения с помощью двигателя, он 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*).

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

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

Использование занятых клеток: игрок может выполнить действие на соседней клетке, занятой другим кораблем, потратив перед этим два очка движения. Игрок не двигает корабль, но может выполнить действие, как будто тот находится 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, немедленно продавая 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 только движение с помощью импульса; **все остальные обычные действия ему недоступны**. Однако (**малые**) действия могут по-прежнему выполняться.

Истощение энергии

Восполнение энергии: энергия корабля перестаёт быть истощённой, когда он получает 1 или более единиц энергии или заряженные маркеры, например, при спасении или подзарядке 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 очко славы (©). **Спасённый корабль может немедленно зарядить маркеры вновь полученной энергией.**

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

Ход игрока

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;
- **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.)

Игрок может продолжать выполнение действий, пока не решит завершить их или у него не останется доступных действий.

Возможные действия:

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

- **Двигатели:** переместиться с помощью двигателя, потратив заряженные маркеры.
- **Импульс:** использовать импульс и переместиться на количество клеток, равное значению импульса.

Атака (см. раздел «Бой» на стр. 8)

- **Бластеры:** атаковать бластером, потратив заряженные маркеры.
- **Ракеты:** атаковать ракетами, потратив заряженные маркеры.
- **Таран:** атаковать с помощью двигателя, потратив заряженные маркеры.

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

- **Получить миссию (малое):** игрок, находящийся в точке миссий, может получить карту миссии. 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 миссии, указанной на карте.

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

- **Купить кубы груза:** игрок может покупать кубы груза на клетке «Покупка» планеты по цене 1 000 Δ за два куба груза.
- **Добыть, извлечь, собрать:** игрок может добывать, извлекать или собирать кубы груза на соответствующих клетках игрового поля.
- **Продать кубы груза:** игрок может продавать кубы груза на клетке «Продажа» планеты по цене 1 000 Δ 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 стр. 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, разместить его и переместиться на него.
- **Собрать жетоны исследования (малое):** игроки могут собирать жетоны исследования на клетках исследования. Жетоны могут принести 1 очко славы (©), 1000 Δ или ничего.

Прочие

- **Способности:** некоторые способности используются как действия.
- **Спасти корабль с истощением энергии:** игрок может спасти соседний корабль с истощением, передав ему 2 энергии.
- **Выбросить кубы груза за борт (малое):** игрок может сбросить свою текущую карту миссии или выбросить любые кубы груза из своего трюма. Такие кубы груза помещаются на клетку рядом с фигуркой корабля. Игрок не может подобрать свой груз, выброшенный в тот же ход.

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

(Например, вы выполняете действие движения, используя двигатель. На кубике выпадает 5, это позволяет вам переместиться на 5 клеток. Вы можете переместиться на 3 клетки, выполнить **(малое)** действие: прыжок вслепую и переместиться на 1 клетку, забрать жетон исследования **(малое)** и затем использовать 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.

Хозяйственная фаза

Для выполнения хозяйственных операций игрок должен закончить свою фазу действий

на планете (любой клетке внутри планетарного щита). Если игрок не на планете, хозяйственная фаза пропускается. После начала хозяйственной фазы игрок больше не может выполнять действия (он приземлился на планету). Игроки могут осуществить сколько угодно хозяйственных операций, если имеют достаточно кредитов.

Игроки могут в любом порядке во время хозяйственной фазы:

- **Подзарядить корабль:** игрок может бесплатно восполнить свою энергию до максимума.
- **Отремонтировать повреждение:** игрок с кораблём уровня 1 Φ или 2 Φ может заплатить 1 000 Δ и удалить все маркеры повреждений со своего корабля. Ремонт корабля уровня 3 Φ стоит 2 000 Δ .
- **Купить оборудование:** игрок может купить новое оборудование при условии, что оно поместится в трюме.
- **Продать оборудование:** игрок может продать любое неповреждённое оборудование за половину его первоначальной стоимости (с округлением вверх). Оборудование 1 уровня стоит 1 000 Δ , 2 — 1 000 Δ , и 3 — 2 000 Δ .
- **Переставить содержимое трюма:** игрок может переставить любой предмет 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 5 000 Δ .
* Нельзя купить последнее очко славы, необходимое для победы.

После завершения хозяйственной фазы игрок переходит к итоговой фазе.

Итоговая фаза

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, игра заканчивается, и игрок празднует победу!
2. **Выложить титулы:** карты титулов выкладываются тогда, когда маркер какого-либо 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 использованные или разряженные маркеры.
 - Перемещение каждого маркера стоит одну единицу энергии.
 - Если маркер не был заряжен, он помещается на ячейку разряженного маркера (на оборудовании не должно остаться маркеров).
 - Если игрок заряжает маркеры, находясь на планете, ему не нужно тратить энергию.

Игровое поле: секторы/границы

Секторы

Игровое поле состоит из секторов.

- Имя, тип:** каждый сектор имеет уникальное имя. Значок (слева от имени) и текст в скобках (под именем) обозначают тип сектора.
- Точка миссий:** эти клетки используются для получения и завершения миссий (см. раздел «Обзор миссий» на стр. 13).
- Точка возрождения:** эти клетки используются для возрождения кораблей.
- Клетка исследования:** на эти клетки помещаются жетоны исследования.
- Символы:** на боковых сторонах сектора есть символы. Когда игрок размещает 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.



Символы

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 стр. 12).

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

Расчёт расстояния: некоторые правила и карты требуют от игроков посчитать 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).



Расстояние от фиолетового сектора



- 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 движение. Затем он берёт новый сектор и размещает его так, чтобы соединяемые символы соответствовали друг другу. Игрок обязан переместиться на клетку, которую объявил. (Например, корабль, выполняющий прыжок вслепую на звезду, тут же разрушается – 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. После сканирования движение прекращается.



В середине действия движения



Перемещение на неисследованную клетку



Возьмите новый сектор; примите последствия

Нюансы: если корабль игрока находится на клетке, имеющей более одной неисследованной стороны, игрок должен объявить, какую сторону он будет исследовать, до взятия нового сектора. Символы на боковых сторонах важны только для правильного присоединения нового сектора к сектору, где находится корабль игрока. Не все символы обязаны совпадать.

Исследование

Для исследования нового сектора корабль должен находиться на клетке с неисследованной стороной и в стопке секторов должен оставаться хотя бы один сектор.

Неисследованная сторона: это внешняя сторона пограничной клетки сектора, не граничащая с другим сектором.

Если корабль находится на клетке с неисследованной стороной, 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 соединяемые символы совпали друг с другом. Другие символы могут не совпадать.



Сканирование на неисследованной стороне сектора



Взять и разместить новый сектор



Соединить соответствующие символы

Жетоны исследования

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

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

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

1000Δ: игрок немедленно получает 1000Δ.

Слава: игрок немедленно получает 1 очко славы (©).

X: игрок не получает ничего.

Жетон, полученный игроком, не может быть получен снова другим игроком.

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

Секторы без клеток исследования не получают жетоны исследования.

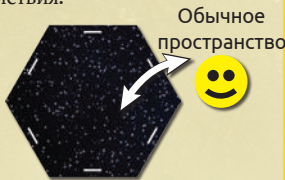


Границы

Есть четырнадцать типов границ, влияющих на игровое поле (хотя у некоторых общие правила). 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 выходит). Если в правиле нет отдельных указаний для входа и выхода, оно применяется в обоих случаях. Когда корабль пересекает границу, требующую броска \oplus [d20], этот бросок делается и применяется немедленно. Затем движение продолжается, как в случае (малога) действия.

Обычное пространство: обычное пространство обозначено белыми пунктирными линиями. Обычное пространство – это просто пустые области звёздной системы. Оно не имеет особых правил для движения и видимости.



Звезда: границы звезды показаны красными сплошными линиями. Граница обозначает край звезды. Звёзды блокируют прямую видимость, и любой корабль, который пересек границу звезды, немедленно разрушается. (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 шансов на безопасный пролёт через них малы.



- **Вход:** бросьте \oplus [d20]:
 - **1-10:** корабль получает повреждение (★), 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 кинуть кубик для определения повреждения, как описано выше.

1. 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 повлечет последствия:



- **Пересечение:** если корабль пересекает планетарный щит, входя или покидая область планеты, игрок должен бросить \oplus [d20]:
 - **1-10:** планетарный щит не даёт вам пересечь его. Корабль не может переместиться на желаемую клетку и теряет 1 очко движения (но он может продолжить движение, если имеет ещё очки движения). Кроме того, корабль получает повреждение (★) равное результату броска кубика (корабль врезался в пульсирующий щит).
 - **11-17:** корабль успешно перескает планетарный щит. Однако корабль обнаружен! 1000♠ добавляется к награде за вашу голову (♣).
 - **18-20:** корабль успешно перескает планетарный щит и не обнаружен, последствия отсутствуют.

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

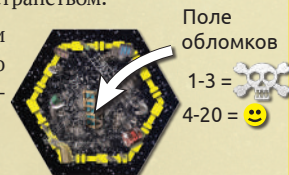
Туманность: туманности обозначены розовыми сплошными линиями. Они не влияют на видимость. Корабли могут пересекать туманности, но с этим связаны определённые риски.



- **Вход:** бросьте \oplus [d20]:
 - **1-10:** вычтите из энергии корабля количество энергии, равное результату 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 на 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 и покидать её без последствий.

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. Они блокируют прямую видимость. Корабли могут пересекать поля обломков, но это рискованно:



- **Вход:** бросьте \oplus [d20]:
 - **1-3:** корабль немедленно разрушается (старая космическая мина или списанный 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 он перемещается в новое поле обломков, то должен кинуть кубик для определения повреждения, как описано выше.

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



- **Использовать врата.** Корабль на клетке с вратами может потратить 1 очко движения и переместиться на любую клетку других врат. (Врата позволяют кораблям перемещаться в гиперпространстве.)
- Особое движение, связанное с вратами, не учитывается при определении соседства, дальности или видимости. За исключением особого движения, клетки врат имеют те же свойства, что и обычное пространство.
- **«Тигр».** Врата «Тигр» неисправны и не позволяют перемещаться к другим вратам. Вместо этого игроки бросают \oplus [d20], и их корабль помещается на точку возрождения с номером, ближайшим к результату броска (если их больше одной, выберите точку с наибольшим номером). Если выпало 20, игрок может выбрать любую точку возрождения (и получить 1 очко славы 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, выбрасывает на кубике 5 и перемещает корабль на одну клетку в туманность. Результат броска d20 – 8, это лишает корабль всей энергии и всех заряженных маркеров. Энергия корабля сразу истощается, он может только использовать импульс. Он не может воспользоваться оставшимися 4 очками 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, затем бросает кубик для туманности и применяет результат.)

Планеты

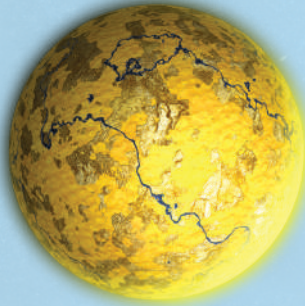
подчиняющийся тем же правилам, что и планета). Планеты – это единственные места на игровом поле, где игроки могут выполнить хозяйственную фазу. Планеты имеют клетки «Покупка» и «Продажа» для покупки и продажи груза (см. раздел «Кубы груза» на стр. 15). Планеты окружены мощными щитами, пересечение которых опасно, но планетарные входы обеспечивают безопасное движение для определённых судов (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) проходит через планетарный вход, за него назначается награда (☛) 000 (за общение с преступниками).
- **Нейтральные (зелёные):** у этих планет нет особых правил.

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



Соседство

Корабли считаются соседними, если они занимают клетки, непосредственно примыкающие друг к другу. Единственные границы,

которые влияют на 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 при розыгрыше атак, миссий и особых способностей.

Простое правило: чтобы взаимодействовать на планете, игроки тоже должны быть на планете.



Корабли не считаются соседними.



Корабли считаются соседними.

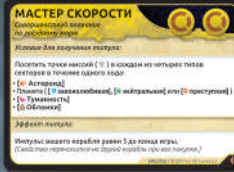
Прямая видимость и соседство: видимость и соседство – это разные вещи. Два корабля могут быть соседними, не будучи в прямой видимости друг для друга. Некоторые действия и способности требуют прямой видимости, для других нужно соседство.

(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 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 очков славы и дают игроку небольшую способность, называемую навыком. После того, как титул присужден, 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, берет карту титула, зачитывает её вслух и помещает лицевой стороной вверх на игровой стол в поле зрения всех игроков. Теперь каждый игрок может претендовать на его получение. (Например, первый игрок, набравший 3 очка славы, берет карту титула, читает её вслух и помещает на стол. Следующий игрок, набравший 3 очка славы, уже не берет 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.

Навыки: в дополнение к очкам славы, каждый титул дает игроку навык. Он становится доступным владельцу титула немедленно. Эти навыки помогают усилить действия игрока или наделяют новыми возможностями. Подробнее читайте на карте титула.

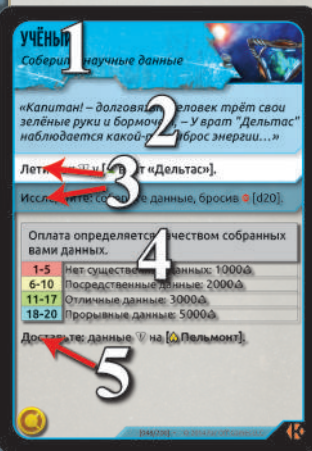
Титулы

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, в которой должен находиться игрок для завершения миссии.

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



Получить: 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 рубашкой вверх перед собой в качестве активной. (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. Типичные задания для разных типов миссий описаны в разделах «Законные миссии» и «Незаконные миссии» на стр. 14.

Вскрыть: завершив выполнение задания (заданий), 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 (заданий) и вскрыв карту миссии, игрок может отправиться в точку доставки миссии (▽) и завершить её. 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 одно очко славы и, если это указано на карте миссии, награда за его голову (♣) увеличивается. Переверните завершённую миссию рубашкой вверх; она больше не считается активной. Завершённая миссия остаётся в игровой зоне игрока.

Подробнее

Опыт: успешно 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 сбросить 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 рубашкой вверх 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 сбрасываете вашу последнюю карту учёного и ещё раз перебрасываете d20, получая 16.)

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

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

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

Стопка сброса миссий: если колода карт миссий заканчивается, перемешайте стопку сброса миссий и сделайте из неё новую колоду.

Кратчайшее лётное расстояние: некоторые миссии требуют от игроков рассчитать кратчайшее лётное расстояние, измеряемое в секторах. Чтобы сделать это, начните с сектора, содержащего точку получения миссии, и найдите путь, затрагивающий наименьшее количество секторов, через которые нужно пролететь, чтобы добраться до сектора, содержащего точку доставки миссии. Вы должны выбрать наиболее прямую маршруту, по которому возможно пролететь. Он не должен включать неисследованные секторы и звёзды. Особое движение, связанное с вратами, не учитывается.

(Например, если сектор с точкой получения миссии 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 реальный груз не похищается.)

Законные миссии

Законные миссии – отличный источник доходов и славы

для законопослушных граждан (игроки, нарушившие закон, тоже могут выполнять законные миссии).

Есть три типа законных миссий:

Перевозчик

1. Летите в точку получения миссии (▽).
2. **Как действие:** посадите на борт пассажиров в ▽.
3. Вскройте карту миссии. Положите на неё кредиты в указанном на карте количестве. Размер оплаты определяется кратчайшим лётным расстоянием между точками получения и доставки миссии, измеренным в секторах. Если точка доставки ▽ ещё не открыта, подождите, когда она откроется, и сразу же рассчитайте размер оплаты, поместив её на карту миссии.
4. **Как действие:** доставьте пассажиров в точку доставки ▽.
5. Возьмите оплату с карты миссии.



Учёный

1. Летите в точку получения миссии (▽).
2. **Как действие:** соберите научные данные в указанной ▽ (бросок ♠[d20]). *(Можете потратить ранее завершённые миссии учёного и сразу же перебросить кубик.)*
3. Вскройте карту миссии. Положите на неё кредиты в указанном на ней количестве. Оплата определяется качеством исследования.
4. **Как действие:** доставьте 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. Вскройте карту миссии. Положите на неё оплату. Оплата определяется степенью разрушения останков.
4. **Как действие:** доставьте 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. **Как действие:** погрузите контрабанду в точку получения миссии (▽).
2. Вскройте карту миссии. Положите на неё оплату. Оплата определяется кратчайшим лётным расстоянием между точками получения и доставки миссии, измеренным 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. **Как действие:** доставьте контрабанду в точку доставки ▽.
5. Возьмите оплату с карты миссии.

Вор

1. Летите к кораблю-цели и встаньте по соседству с ним.
2. **Как действие:** попробуйте украсть товары (бросок ♠[d20]). *(Можете потратить ранее завершённые миссии вора и сразу же перебросить кубик.)*
3. Вскройте карту миссии. Положите на неё оплату. Оплата определяется количеством украденных товаров.
4. **Как действие:** доставьте товары в точку доставки ▽.
5. Возьмите оплату с карты миссии.

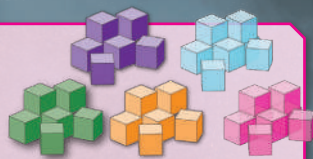
Убийца

1. Уничтожьте корабль-цель.
2. Вскройте карту миссии. Положите на неё оплату. Оплата определяется уровнем корабля-цели (*Торговец* и *Разбойник* считаются имеющими уровень 1 ⚡; *Патрульный* – уровень 2 ⚡).
3. **Как действие:** доставьте останки в точку доставки ▽.
4. Возьмите оплату с карты миссии.

Экономика: кубы груза и кредиты

Кубы груза

Кубы груза - это товары, торговля которыми ведётся во всей системе. Их можно приобрести и продать за кредиты и славу. Кубы груза хранятся в пустых отсеках трюма корабля, по одному кубу в отсеке.



Есть три способа приобретения грузов:

- **Купить:** кубы груза можно купить на клетке «Покупка». Игроки могут использовать действие покупки груза и купить два указанных на клетке куба груза за 1 000. 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.
- **Подобрать:** кубы груза, выброшенные за борт, могут быть подобраны с помощью соответствующего (малого) действия во время нахождения на одной клетке с этими кубами груза. Игрок может подобрать на клетке любое количество груза при наличии достаточного места в трюме. **Игрок не может подобрать груз, выброшенный им самим в этот же ход.**

Приобретённый груз игрок размещает в трюме своего корабля. После размещения груз можно переставить только во время хозяйственной фазы игрока. Приобретённые кубы груза можно продать или выбросить за борт:

- **Продать:** кубы груза, соответствующие обозначению на клетке «Продажа» планеты, можно продать на этой клетке. Игроки могут использовать действие продажи груза и продать сколько угодно кубов груза по цене 1 000 за куб. Если игрок продаёт весь груз из трюма, он получает одно очко славы. **Для получения очка славы нужно продать не менее 2 кубов груза. Планета Острог покупает кубы груза любого цвета.**
- **Выбросить кубы груза за борт:** игроки могут выполнить соответствующее (малое) действие и выбросить любое количество груза (или 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 в тот же ход.**
- **Повреждение:** если маркер повреждения помещается в отсек трюма, содержащий груз, этот груз немедленно выпадает за борт.

Покупка

[2х специи]
1 000

Продажа

[Голд]
1 000

Типы груза

Есть 5 типов груза:

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



Голо: эти прозрачные розовые кубики 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 кубики 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 кубики обозначены на игровом поле голубым кубиком с буквой «П» на каждой грани. Их можно купить в Нео-Дамаске, собрать в Нижней облачности и продать на Лунари.



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



Добыча, обыск, сбор

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 свободное место 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 повреждение (★), 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 выполнить несколько попыток добычи на одной клетке «Добыча» в течение своего хода.

Добыча

1-10 = ★
11-20 = [Куб]

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 разрушается. (Сохранившаяся космическая мина или нестабильный реактор взорвались!) Крушение нельзя предотвратить с помощью щитов или особых способностей.
- **4-20 (успех):** корабль получает один куб груза указанного на клетке «Обыск» типа. Игроки могут выполнить несколько попыток обыска на одной клетке «Обыск» в течение своего хода.

Обыск

1-3 = ☠
4-20 = [Куб]

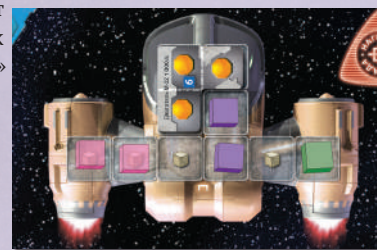
Действие сбора: корабль пытается собрать трудноуловимые газы, которые скапливаются возле наиболее нестабильных областей туманности:

- **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 на 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 стр. 9).
- **11-20 (успех):** корабль получает один куб груза указанного на клетке «Сбор» типа. Игроки могут выполнить несколько попыток сбора на одной клетке «Сбор» в течение своего хода.

Сбор

1-10 = ⚡
11-20 = [Куб]

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



Кубы груза в трюме

Кредиты

Кредиты (♠ или «сR») – это денежная единица Ксии. 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, но из них приносят 1 000♠.
- **Миссии:** в каждой миссии указано, сколько ♠ заработает игрок, если завершит её.
- **Продажа груза:** кубы груза продаются по цене 1 000♠.
- **Награда за голову:** можно уничтожать корабли, за которые назначены награды (♣), и получать эти награды.
- **Свободный оборот:** игроки могут свободно передавать свои кредиты другим игрокам. Это позволяет игрокам подкупать других и создавать альянсы. (Эти договорённости необязательно выполнять.)
- **Особые способности корабля:** есть некоторые способности кораблей, которые помогают игрокам получать кредиты.



Детали

Защита: когда неигровой персонаж атакован, он автоматически защищается. Для каждого действия атаки используйте защиту, указанную на голубом поле «Защита» карты неигрового персонажа.

Защита: использует щит♦ [d8].

Гибель: 15✖ или более повреждений на этой карте.
За уничтожение: получите все кредиты с этой карты и 1♣. +1000♠ к награде за вашу голову♣.

Повреждение: при получении повреждения контролирующий игрок берёт маркеры повреждений (✖) и помещает их на карту этого корабля. Если количество ✖ на карте равно или превышает число, указанное на её жёлтом поле «Гибель», неигровой корабль уничтожен.

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

Движение: неигровые корабли избегают: астероидных полей, полей обломков, планетарных щитов и звёзд. Туманности не влияют на неигровые корабли. Они могут использовать врата. Неигровой корабль не может выполнить действие сканирования или прыжка вслепую, и поэтому 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 недоступными для неигровых кораблей без пересечения обычной избегаемой границы. В такой ситуации неигровой корабль будет двигаться по самому безопасному или прямому пути. Безопасность определяется в следующей последовательности: астероиды, космические обломки и, в самом крайнем случае, планетарные щиты. Неигровые корабли должны применять эффекты этих границ так же, как делали бы игроки.

Обитатели Ксии: 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 игры карты неигровых персонажей раздаются игрокам (см. раздел «Подготовка к игре» на стр. 2). Игрок, получивший карту неигрового персонажа, будет ходить за него в течение всей игры. Однако этот игрок никак не связан с этим персонажем.

Появление

Неигровой персонаж появляется в игре, только когда на игровое поле выкладывается определённый сектор, указанный на карте 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 игры карты неигровых персонажей перемешиваются и раздаются первым трём игрокам. Игрок выполняет ход за неигрового персонажа, которого он контролирует, сразу после своего хода. Ходы неигровых персонажей не имеют фаз, как у игроков. Выполняя ход за неигрового персонажа, игрок просто читает его карту сверху вниз и следует указаниям. Один раунд ходов игроков и неигровых персонажей при игре вчетвером выглядит 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. (4-й игрок не получил карты неигрового персонажа, поскольку в базовой игре только 3 неигровых персонажа, так что после его хода нет хода неигрового персонажа.)
8. Начинается новый раунд, снова ходит 1-й игрок.



Патрульный (♣ законолюбивый).

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 патрулирует пространство между законолюбивыми планетами. Если его кто-то атаковал, он постарается ответить тем же. За него никогда не назначается награда.



Разбойник (♣ преступный). Разбойник – это грязный пират. Он будет охотиться на законопослушные корабли, находящиеся поблизости. После выполнения атаки Разбойник удирает на свою родную планету Острог. Если его кто-то атаковал, он постарается ответить тем же. Разбойник не может попасть на законолюбивые планеты, так как за него 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 1 000♠. 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 виртуальная.)

Более подробно читайте на карте каждого неигрового персонажа.

Особенности

Ничьи и споры по правилам следует разрешать с помощью кубика ♣[d20]:

Ничья / споры

Выделите в диапазоне 1-20 несколько одинаковых частей по количеству спорящих игроков (например, в случае ничьей между двумя кораблями/игроками выберите 1-10 и 11-20. В случае спора между тремя – 1-6, 7-12, 13-18 (19-20 – перебрасывание)). Выпавший результат определяет победителя. При споре по правилам результат броска считается действительным в течение всей игры.

Предыстория: дрейфующие системы и основные секторы

(Заметка: раздел предыстории содержит только художественный текст и не содержит правил.)

Дрейфующие системы

Хаотичными, из-за чего они и кажутся «дрейфующими». Из нескольких дрейфующих систем в галактике только одна обитаема – это Ксиа.

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

Дрейфующие системы – это галактические аномалии. Мощные гравитационные силы между спиральными рукавами галактики делают их орбиты хаотичными, из-за чего они и кажутся «дрейфующими».

Кемплар II

Тысячелетиями средоточием власти в Ксие был Кемплар II. В обширных древних городах обитают аристократы, послы и политики, поддерживающие единство королевства (по крайней мере, они бы хотели, чтобы вы так думали). Те же, кто выступает против этой власти, говорят, что Кемплар II – это прибежище воров худшее, 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 погружены в руины и упадок после десятилетий междоусобиц и плохого управления. Вымирающие лорды ссорятся и дерутся за остатки бывшего величия.

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

Тысячелетиями средоточием власти в Ксие был Кемплар II.

В обширных древних городах обитают аристократы, послы и политики, поддерживающие единство королевства (по крайней мере, они бы хотели, чтобы вы так думали). Те же, кто выступает против этой власти, говорят, что Кемплар II – это прибежище воров худшее, 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 погружены в руины и упадок после десятилетий междоусобиц и плохого управления. Вымирающие лорды ссорятся и дерутся за остатки бывшего величия.

Мир длится уже 413 лет. Хрупкий и ненадёжный, вероятно, похожий на 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 тёмно-голубой 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 Лазури.

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, несомненно забудет её очарование.

В истерзанной войнами системе Ксиа есть сверкающая жемчужина – Лазурь.

Названная так за её тёмно-голубой 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, поддерживающая процветание экономики Лазури.

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, несомненно забудет её очарование.

Острог

Столетия назад Острог была планетой-тюрьмой.

Сторожевые станции висели на низких орбитах, поддерживая относительный порядок, а заключённые разрабатывали богатую минералами породу ради редких металлов. Эти металлы 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 разгромили сторожевые станции и начали устанавливать свои порядки. Была развёрнута активная торговля металлами, которые стали основой экономики планеты.

Сейчас Острог осуществляет операции в обход официальных каналов, управляемый профсоюзом рабочих. Хотя Острог 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 заводиться правильных друзей.

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

Сторожевые станции висели на низких орбитах, поддерживая относительный порядок, а заключённые разрабатывали богатую минералами породу ради редких металлов. Эти металлы 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 разгромили сторожевые станции и начали устанавливать свои порядки. Была развёрнута активная торговля металлами, которые стали основой экономики планеты.

Сейчас Острог осуществляет операции в обход официальных каналов, управляемый профсоюзом рабочих. Хотя Острог 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 заводиться правильных друзей.

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

Нео-Дамаск

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

Колонии Нео-Дамаска построены под ледяным щитом с небольшими портами на поверхности. Большинство колонистов работает на газогенераторных станциях. Эти подземные установки производят нужные парниковые газы, которые окутывают планету и в конечном итоге нагревают её. Однако в последние месяцы что-то оттаяло подо льдом. Ужасная вирусная инфекция, которую люди окрестили чумой, распространилась 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.



Лунария

Безбрежная фиолетовая тундра и изумрудные океаны Лунарии – дом для самых химически сложных форм флоры и фауны в галактике. Первыми поселенцами были философы и мыслители, стремящиеся расширить свой разум и реализовать мечту о симбиозе природы и знаний. Поколения спустя маленькие колонии с их школьными постройками уступили место большому институту. 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, делая знаниями, много денег не заработать. Мягкие законы, изначально созданные для служения чистому поиску истины, эксплуатируются для проведения ужасных экспериментов и создания 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.



Доравин V

Богатые и разнообразные почвы позволили Доравину V стать производственной столицей Ксиа. До войны здесь была атмосфера мира и культуры. Бродяги всех мастей осели здесь, они поставили на прикол свои звездолёты и приспособили 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!»

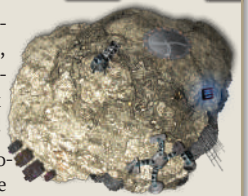


Логово контрабандистов

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 является одним из немногих секторов, получающих прибыль от войны. 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 сохраняло невзрачный внешний вид, внутри логово астероида царил роскошь. Залы из золота, жемчужные фонтаны и ложа из шкур мундарков, на которых возлежат вальяжные воры.

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 ресторанный дворик здесь огромен!



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 Ксией, рассеиваются и затухают не так быстро, как у нормальной звезды, что делает возможным почти идеальный перенос тепла к планетам, как к близким, так и к удалённым. Именно эти аномалии делают Ксию единственной известной обитаемой дрейфующей системой. В отличие от других дрейфующих систем, Ксиа уникально 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 в сочетании с тем, 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 в 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, 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 ищут этого гиганта вооружения и науки по всей галактике, 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 значил и после. Остались лишь воспоминания об утраченном.

▲ Врата «Дельтас»

Дельтас были первыми открытыми вратами. На тот момент никто не выдвигал ничего подобного. Их предназначение было неясным многие 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 3 года, прежде чем его увидели снова, обезумевшего от долгого одинокого пути домой. Тогда его бортовые журналы прочитали, и сила врат была раскрыта.

🔥 Красное Ущелье

Красное Ущелье относительно стабильно 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 земных собратьев, космические шахтёры – это наполовину сумасшедшие смельчаки, которые рискуют своими кораблями и жизнями (последние для них менее ценны, чем 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, шныряющих 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, большинство избегает этого сектора. 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 или теневого 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, демонтируя старые корабли и боевые платформы и разбирая их на металлолом. 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. Открытие их истинного предназначения – мгновенной транспортировки физической материи – было затруднено, так как это считалось невозможным. Наука уже давно упёрлась в стену в области телепортации. Врата разрушили эти убеждения. 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 ничего не содержат, 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, кафе фастфуд и звёздные отели украшены рекламой: «Последняя остановка перед следующими 245 парсеками!» Из достопримечательностей – самый большой шар из 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, чтобы быть найденными спустя годы в мёртвом дрейфе с неработающими системами жизнеобеспечения.

🌀 Нижняя облачность

Из всех туманностей Ксии 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 работают внутри туманности в течение нескольких месяцев подряд, собирая, сортируя, очищая и сжимая ценные газы, которые накапливались здесь на протяжении тысячелетий.

🔹 Креллер IV

Битва при Креллере IV была масштабной. Но 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 своей жизнью в космосе, приземляясь только тогда, когда без этого не обойтись. Странники не хоронят своих мертвецов, они отправляют их путешествовать по звёздному морю.

▲ Врата «Тигр»

Открытие врат положило начало эпохе процветания. Но большое богатство приносит власть, а власть, дорогой друг, развращает.

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

Кладбище звездолётов, окружающее «Тигр», существует до сих пор. Врата «Тигр» слишком опасны, чтобы их использовали корпорации – только отважные искатели приключений стремятся к ним. Было сделано много попыток восстановить «Тигр», 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 руины отремонтировали корпорации, надеявшиеся провести 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, переезжающие 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 Ксие специи можно найти только на редких астероидах и в Песчаном море на Кемпларе II.

Специи пользуются спросом по всей галактике, и хотя в Ксие имеются некоторые месторождения специй, они недостаточно богатые 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, послов, 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 встроеной электроники до корпусов звездолётов.

Пульсарные щиты

Мощные щиты, окружающие планеты Ксии, слишком велики, чтобы постоянно быть в рабочем состоянии. Для покрытия столь обширной зоны планеты используют пульсарные щиты. Эти щиты используют быстрое переключение, или «пульсируют», через короткие случайные промежутки времени, чтобы сохранить мощность. Это означает, что в течение очень коротких периодов времени существуют участки щита, которые очень слабы. Если капитан рассчитает свой полёт правильно, он может пройти через щит невредимым и незамеченным.

Плазма

Жидко-газообразная 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

Ферментируемый 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 отсюда 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 он продвинется. Эта ненадёжность сверхсветовых путешествий – основная причина того, что в Ксие всегда дефицит капитанов.

Кибер

Сокращение от слова «кибернетика». Чаше всего она зарезервирована для мощных технологий, которые слишком дороги для обычного человека. Почти вся продукция передовых исследовательских центров на Лунарии имеет пометку «кибернетика». Многие из кибертехнологий довоенного времени ценятся высоко. Пробираться сквозь обломки старых военных зон небезопасно, но капитан сможет удалиться на покой, если наполнит свой корабль кибером.

Благодарности

Создатели игры

Коди Миллер: Дизайнер, художник, издатель

Стив «Coolhand» Тайлер: коробка, модели кораблей, дизайн кораблей и врат

Питер Уокен: графический дизайн, макет, иллюстрации

Джастин Хоулетт: модели металлических монет, модель подставок

Мэтт Шиннерс: старший редактор

Тесс Миллер: фотограф

Некоторые иконки сделаны Logc'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 & Таб Нарк, Нейт Холмс, Сэди Буринг, Михайла Миллер, Джо Керсия, Гэри Эйерс, Райан Вайлз, Стил Хендерсон, Крейг Хендерсон, Дэниэл Сирс, Дэниэл Сте-чер, Леви Генри, Мэтт Трумен, Джозел Барретт, Райан Уиллоуби, Дебби Гет-тман, Майкл Курц, Джесси Ласкано, Лорри Дэвис.

Покраска: Тодд и Мелодия Джексон.

Русскоязычное издание

Руководитель проекта: Роман Шамолин

Главный редактор: Юрий Мальцев

Редактор: Сергей Резников

Переводчик: Леонора Коновалова

Верстальщик: Даниил Власов

Корректор: Алексей Березин

Спонсоры

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

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

Особые благодарности

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

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

©2018 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)
- Собрать жетоны исследования (малое)

Прочие

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

Хозяйственная фаза

- Подзарядить корабль – 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△
- Перестановка в трюме – бесплатно
- Купить новый корабль
 - Уровень 2: 5000△
 - Уровень 3: 8000△
- Купить очки славы: 5000△ за 1◎

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

Каждая завершенная миссия приносит 1◎.

Бой

Уничтожение другого корабля приносит очки славы:

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

Покупка нового корабля приносит 1◎.

Богатство

Вы можете купить 1◎ за 5000△. (кроме последнего очка)

Помощь

Спасите корабль с истощением энергии и получите 1◎.

Титулы

Выполните условие получения титула и получите указанные ◎.

Удача

Получите 1◎ каждый раз, когда выбросите 20 на ⚀[d20] (раз в ход).

Условные обозначения

Маркер повреждения: ✖

Очко славы: ◎ Кредиты: △

Точка миссий: ∇

Уровни кораблей: 1⚙, 2⚙ и 3⚙

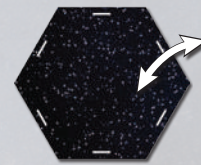
Кубы: [d6] [d8] [d12] [d20]

Награда за голову: ⚔

Жетон исследования: ?

Типы секторов: ▲ врата, ⊕ пустота, ♠ обломки, ⚡ астероид, ☁ туманность, ★ звезда, ⚔ законолюбивая, ☠ преступная, ⊕ нейтральная

Обычное пространство



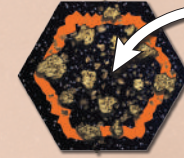
Нет особых правил



Прямая видимость



Астероид



Бросьте кубик на повреждение

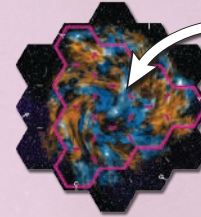
1-10 = ⚡

Прямая видимость

11-20 = 😊



Туманность



Бросьте кубик на потерю энергии

1-10 = ⚡ ↓

Прямая видимость

11-20 = 😊



Обломки



Бросьте кубик на мгновенную гибель

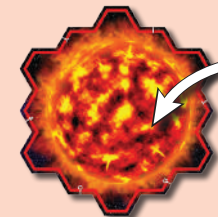
1-3 = ☠

Прямая видимость

4-20 = 😊



Звезда



Мгновенная гибель

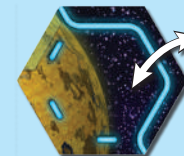


Прямая видимость



Планета

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



1-10 = ⚡ Нет движения

11-17 = ⚔ ↑ 1000△

Прямая видимость

18-20 = 😊



Вход

☠ Законолюбивая: для преступников вход запрещён.

☠ Преступная: для законопослушных награда за голову, +1000△.



Врата

Особое движение



Прямая видимость

