К·СИА
ИСКРЫ ПОКИНУТОЙ ЗВЕЗДЫ

Коди Миллер и Айра Фэй

Far Off Games

Состав дополнения

Коробка
Правила игры
Правила одиночной игры



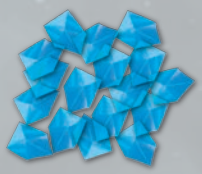
11 новых секторов



15 новых кубов груза — искры



60 маркеров ледяных повреждений



7 новых фигурок кораблей и комет на подставках



10 металлических монет по 1000 кредитов



20 новых жетонов оборудования



32 новые карты миссий



Новая карта неигрового персонажа



3 новые карты способностей



22 карты событий



45 жетонов модулей



3 новых планшета кораблей



Шкала очков славы для замены



Планшет экономики



15 жетонов реликвий



10 новых карт титулов



Жетон Рикиси (для события)



30 жетонов исследования для замены



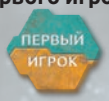
8 жетонов событий



Жетон возвращения



Жетон первого игрока



5 памяток для замены



20 карт для одиночной игры



Новые элементы

В это дополнение входят разные элементы, которые можно добавлять к базовой игре по отдельности. Возможно, вам больше понравится добавить сначала некоторые из них, а не все сразу. Решите это сами для себя. Вот как сгруппированы новые элементы:

Элементы этого дополнения

А. Колода событий, новая шкала очков славы.
Б. Новые жетоны исследования.
В. Планшет экономики.
Г. Правила игры вдвоём.
Д. Новые секторы и новые миссии.
Е. Новое оборудование.
Ж. Изменения в базовых правилах.

Оглавление

Состав дополнения — *с. 1*
Подготовка к игре — *с. 2*
А. Колода событий и шкала очков славы — *с. 3*
Б. Жетоны исследования — *с. 3*
В. Экономика — *с. 3*
Г. Правила игры вдвоём — *с. 3*
Д. Секторы и миссии — *с. 4–5*
Е. Оборудование и модули — *с. 6*
Ж. Изменения в базовых правилах — *с. 6*
Предыстория. Искры покинутой звезды — *с. 7*
Благодарности — *с. 7*
Краткая справка — *с. 8*

Подготовка к игре

Подготовка проходит так же, как в базовой игре, но с некоторыми изменениями, выделенными жирным шрифтом.

1. **Найдите сектор «Нир» и положите его лицевой стороной вверх в центр игрового стола.** Перемешайте секторы и поместите их одной стопкой лицевой стороной вниз перед игроками. По одному откройте и выложите в центр игрового стола количество секторов, равное числу участников. Эти случайные секторы кладутся **по соседству с Ниром так, чтобы их символы на боковых сторонах совпадали**.

   Если открыт сектор без точки возрождения, замешайте его обратно в стопку и возьмите другой сектор.



2. Перемешайте жетоны исследования и **жетоны реликвий** и положите их лицевой стороной вниз перед игроками. Поместите по жетону исследования лицевой стороной вниз на все клетки исследования начальных секторов (если они есть). ***Используйте лишь новые жетоны исследования из этого дополнения. Не берите жетоны исследования из базовой игры!***
3. Перемешайте по отдельности карты миссий, карты титулов и **карты событий**. Поместите эти колоды лицевой стороной вниз перед игроками.
4. Поместите кубы груза, маркеры повреждений и **ледяных повреждений**, жетоны оборудования *(рассортированные по форме)*, кредиты и игральные кубики перед участниками.
5. Выдайте каждому игроку **новую памятку** и **4000 кредитов** *(4 серебряные монеты)*.
6. **Положите карту неигрового персонажа «Печь» перед участниками и поместите его фигурку на клетку с правилами сектора «Нир».** Перемешайте три **оставшиеся** карты неигровых персонажей и раздайте по одной лицевой стороной вверх каждому участнику. *(В партии на 4 или 5 игроков карты получат не все.)* Каждый такой участник берёт соответствующую фигурку и помещает её на карту неигрового персонажа.
7. Поместите **новую** шкалу очков славы и **планшет экономики** на игровой стол. В этот момент игроки решают, сколько очков славы потребуется для победы. Отметьте это число на шкале жетоном победы. **Определите начальное количество кубов груза каждого типа на планшете экономики. Для этого бросьте [d6] за каждую секцию планшета и поместите на неё столько кубов её типа, сколько выпало на кубике.**
8. Возьмите голубые планшеты кораблей уровня 1 и соответствующие карты способностей. *(Отложите пока в сторону зелёные планшеты уровня 2 и фиолетовые планшеты уровня 3 вместе с их картами.)* Каждый игрок бросает [d20]. Игрок с наибольшим результатом выбирает планшет корабля уровня 1 и берёт соответствующие фигурку и карту способности. Затем оставшиеся игроки в порядке против часовой стрелки выбирают себе планшеты. После этого каждый игрок ставит свою фигурку на точку возрождения ближайшего к нему сектора.
9. Каждый игрок берёт жетон импульса и комплект маркеров одного цвета.
   - Жетон импульса помещается на поле импульса планшета корабля лицевой (жёлтой) стороной вверх.
   - Один маркер помещается на деление 0 шкалы очков славы («Неизвестный»).
   - Один маркер помещается на наибольшее значение шкалы энергии на планшете корабля.
   - Остальные четыре маркера помещаются на планшет корабля на ячейки заряженных маркеров.
10. В том же порядке, в котором выбирались корабли, каждый игрок может купить оборудование, потратив свои кредиты. Оборудование размещается на планшете корабля. Игроки могут купить только то, что поместится в трюме их кораблей. Игроки могут потратить кредиты частично или не тратить их вообще.

Теперь можно начинать игру! Участник, последним выбиравший корабль, получает **жетон первого игрока** и делает первый ход.



Подготовка к игре. Номера соответствуют шагам подготовки

А. Колода событий и шкала очков славы

Шкала очков славы



Новая шкала очков славы заменяет шкалу из базовой игры. В отличие от старой шкалы, на новой есть розовые деления с событиями, показывающие, когда нужно взять новую карту события из колоды.

Карты событий



События меняют игру непредсказуемым и ощутимым образом. Их карты появляются в игре по аналогии с картами титулов. Первый, кто достигает деления с событием (или пересекает его) на шкале очков славы, открывает карту события из колоды. В своей итоговой фазе этот игрок берёт из колоды 1 карту события, читает её вслух и применяет возможные эффекты.

Раунды: эффекты многих событий длятся ограниченное число «раундов», и их нужно отслеживать. Для этого положите карту события справа от первого игрока. Все связанные с «раундом» правила на карте применяются до хода первого игрока.

Карта события состоит из двух частей:

- «Пока эта карта в игре»: эта часть описывает правила, действующие, когда карта находится в игре. Часто они меняют обычные правила.
- «Эта карта выходит из игры, если»: эта часть описывает правила, по которым карта покидает игру (обычно после истечения указанного числа раундов или выполнения определённого условия).

Пример. *Во время своей итоговой фазы Коля берёт карту события, которая покинет игру, когда на ней накопится 3 маркера повреждений. На карте указано, что каждый раунд на неё добавляется 1 маркер. Коля кладёт её справа от первого игрока, и в конце текущего раунда на неё добавится первый маркер повреждения. Если Коля — первый игрок, он сразу кладёт на карту события маркер, поскольку сейчас и есть конец раунда.*

Жетоны событий: в состав дополнения входят 8 розовых жетонов событий с буквой «СБ». Вы можете класть их на игровое поле, помечая места, где происходят события *(например, на врата «Тигр» во время события «Переподключение»)*.

Б. Жетоны исследования

Жетоны исследования

Уберите все базовые жетоны исследования и замените их жетонами из этого дополнения.

Взяв жетон исследования с игрового поля, положите его лицевой стороной вверх на свой планшет корабля и немедленно примените эффект жетона.

Куб груза: возьмите изображённый куб груза из запаса и поместите в трюм. Если в трюме нет места, положите куб на вашу клетку на игровом поле (как если бы выбросили его за борт).

Энергия: немедленно восполните энергию до максимума.

Ледяное повреждение: немедленно получите 1 ледяное повреждение (его можно заблокировать при помощи щита).

Движение: немедленно получите +5 очков движения.

Капитан в беде: возьмите верхнюю карту миссии из колоды и посмотрите на точку доставки (▽) в её действии «Доставьте». Игнорируйте всё остальное на карте. Для выполнения миссии капитана в беде вам нужно прилететь в указанную ▽. Сделав это, вы получаете 1 © и 1000 ⍙. Миссия капитана в беде считается вашей активной миссией, поэтому, если у вас уже предельное число активных миссий, вы можете сбросить одну из них, чтобы оставить новую миссию. В ином случае сбросьте карту миссии капитана в беде. (Жетон исследования в любом случае остаётся на планшете.)

Применив эффект жетона исследования, храните его на планшете корабля лицевой стороной вверх.

Если на вашем планшете корабля лежат лицевой стороной вверх 2 жетона исследования, то, применив эффект только что взятого второго жетона, сбросьте оба жетона (уберите их из игры) и получите либо 1 ©, либо 2000 ⍙.

В. Экономика

Планшет экономики

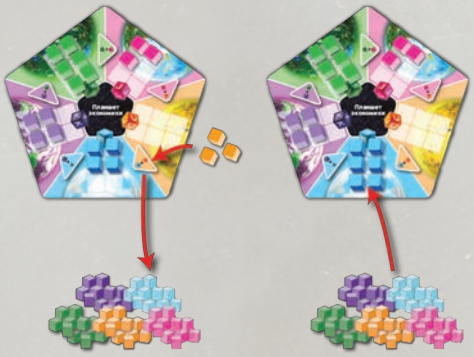
Подготовка к игре: определите начальное количество кубов груза каждого типа на планшете экономики. Для этого бросьте [d6] за каждую секцию планшета и поместите на неё столько кубов её типа, сколько выпало на кубике.



Запас: всякий раз, когда игрок приобретает кубы груза на клетке «Покупка», он берёт их с планшета экономики (забирает с него и помещает себе в трюм).

Потребление и производство: когда вы продаёте кубы груза, каждый проданный куб тут же потребляется планетой, которой вы его продали, и возвращается в запас. Затем за каждый потреблённый куб эта планета (за исключением Острога) производит новый куб типа, указанного на клетке «Покупка». Эти новые кубы берутся из запаса и помещаются на планшет экономики. Каждая клетка планшета вмещает лишь 6 кубов определённого типа. Если клетка уже заполнена, то дополнительные производимые кубы её типа остаются в запасе (но вы можете и дальше продавать кубы груза).

Пример.



Вы выполняете действие продажи на клетке «Продажа» Нео-Дамаска. На планшете экономики 4 куба плазмы. Вы продаёте 3 куба специй, и они потребляются планетой — поместите их в запас. Теперь Нео-Дамаск производит 3 куба своего типа — плазму. Первые 2 куба кладутся на планшет экономики, и это заполняет его клетку плазмы (6 кубов), 3-й куб плазмы остаётся в запасе.



Спрос: если в итоговой фазе игрока какие-либо секции планшета экономики пустуют (на них нет кубов груза), поместите на каждую из них по 1000 ⍙. Считается, что эти типы груза **пользуются спросом**. Первый, кто произведёт такой тип груза (продав связанный с ним потребляемый груз на соответствующей планете), получит эту 1000 ⍙. Если к началу итоговой фазы игрока тот или иной тип груза уже пользуется спросом, не кладите на его секцию планшета экономики новую 1000 ⍙: на каждой секции хранится не более 1000 ⍙.

Расточительство: когда игрок продаёт кубы груза на Остроге, планета потребляет их (они возвращаются в запас), но не производит новые.

Обмен: на планете Кей есть клетка действия, где можно обменивать кубы груза. Для этого поместите любое количество кубов из своего трюма на планшет экономики и возьмите с него столько же других кубов. Однако вы не можете взять кубы того же типа, который поместили на планшет экономики на этом ходу. *(Например, выложив на планшет кубы кибера на этом ходу, вы не сможете взять с него кибер на текущем ходу.)* Поместив на планшет кубы груза, который пользуется спросом, получите его 1000 ⍙.

Г. Правила игры вдвоём

Правила игры вдвоём

Игра вдвоём проходит по обычным правилам со следующими изменениями:

- Неигровые персонажи считаются игроками для определения целей миссий (как в одиночном режиме), за исключением «Печи». Если в вашей партии нет неигровых кораблей, ваш соперник **всегда** будет вашей целью в миссии.
- **Способность «Автопилот» корабля «Одинокий бродяга»:** при игре вдвоём она добавляет +2 очка движения при успешных бросках кубика.

Нир и «Печь»



«Печь»: это неигровой персонаж и космическая станция, которая перемещается по орбите звезды Нир. Корабли могут совершать стыковку с «Печью» (по аналогии с приземлением на планету).

Подготовка к игре: поместите «Печь» на особую клетку с правилами сектора «Нир».

Стыковка: совершать стыковку с «Печью» можно с любой соседней с её фигуркой клетки. На это тратится 1 очко движения. Поместите свой корабль на любую клетку карты неигрового персонажа «Печь».



Орбита: когда корабль какого-либо игрока совершает стыковку с «Печью», она перемещается по орбите Нира. Немедленно бросьте 6[d6] и переместите «Печь» на столько клеток по её траектории, сколько выпало на кубике. «Печь» не может закончить движение на занятой клетке; вместо этого она будет уменьшать свои очки движения на 1, пока не остановится на свободной клетке.

Действие изучения: если вы находитесь в «Печи» и у вас в трюме есть жетон реликвии, вы можете выполнить действие изучения. Для этого уберите из трюма и переверните жетон реликвии. Выберите, какую его награду получить: 1 © или указанные бонусы.

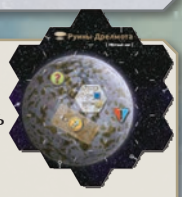
Искры: в «Печи» можно продать белые кубы груза (искры) на клетке «Продажа» по цене в 2000 ⏃ за куб. Аналогично продаже груза на планетах, продав весь свой груз искр (не менее 2 кубов), вы получаете 1 ©.

В «Печи»: как и в случае планет, игроки снаружи «Печи» не могут никак взаимодействовать с игроками внутри неё. Если в «Печи» находятся 2 или 3 корабля, все они считаются соседними друг с другом. Неигровые персонажи могут совершать стыковку с «Печью» по аналогии с «приземлением» на нейтральную планету. Вы можете перемещаться внутри «Печи», тратя очки движения (так же, как на планете), и можете покинуть её с любой внутренней клетки за 1 очко движения. В этом случае вы помещаете свой корабль на любую клетку поля по соседству с «Печью».

Хозяйственная фаза: корабли, закончившие фазу действий внутри «Печи», проводят обычную хозяйственную фазу, как если бы были на планете.

Ход «Печи»: «Печь» не делает ходы, как другие неигровые персонажи, но перемещается, когда с ней совершает стыковку корабль. Корабли не могут воздействовать на «Печь», атаковать её и наносить ей повреждения. В маловероятном случае уничтожения «Печи» *(например, из-за Рикиси)* все находящиеся внутри неё корабли тоже считаются уничтоженными. «Печь» вновь появляется в игре на особой клетке с правилами Нира в начале хода следующего игрока.

Мёртвые миры



Раскопки и жетоны реликвий

Игрок может выполнить действие раскопок, находясь на клетке «Раскопки» мёртвого мира. Для выполнения этого действия в трюме у игрока должны быть хотя бы 2 пустых и соседних по горизонтали или вертикали отсека.



Выполняя действие раскопок, бросьте 20[d20]:

- **1–10 (неудача):** вы получаете число ледяных повреждений, равное результату броска.
- **11–20 (успех):** вы получаете 1 жетон реликвии. Поместите его лицевой стороной вниз в трюм. Не смотрите его лицевую сторону.



Клетка реликвий: добавив мёртвый мир на игровое поле, поместите на его клетку реликвий столько случайных жетонов реликвий, сколько на ней указано (3 или 4). Всякий раз, когда игрок проводит успешные раскопки в этом секторе, он берёт верхний жетон из его стопки реликвий. Если в ней не осталось жетонов, значит, место раскопок обрушилось и в этом мёртвом мире больше нельзя проводить раскопки до конца партии. Пока этого не произошло, клетки реликвий **считаются обычными занятыми клетками**. Вы можете лететь через них, но не можете закончить на них движение. С жетонами, лежащими на клетке реликвий, нельзя взаимодействовать, они просто отмечают количество доступных раскопок.

Пропуск хозяйственной фазы: в отличие от планет, в мёртвом мире нельзя провести хозяйственную фазу.

Жетоны реликвий



Жетон реликвии занимает 2 отсека в трюме. Пока он лежит в трюме, на него действуют те же правила, что и на кубы груза *(и его тоже можно поместить в грузовую камеру)*. Вы можете выбросить реликвию за борт соответствующим (малым) действием, и она автоматически выбрасывается за борт, если хотя бы 1 из её отсеков получает повреждение. В любом из этих случаев жетон реликвии считается уничтоженным и выходит из игры.

Изучение: пока ваш корабль находится в «Печи», вы можете в качестве действия изучить любой жетон реликвии из своего трюма. Вы берёте его из трюма, переворачиваете лицевой стороной вверх и выбираете, что получить: **1 © или вторую указанную награду**. Игнорируйте награду, которая не вместится в ваш трюм (кубы или модули).

Изучение реликвий приносит:



1 © **или** 3000 ⏃.



1 © **или** 2000 ⏃ + 2 указанных куба груза.



1 © **или** 2000 ⏃ + указанный модуль.

Аномалии

Траектория гравитации (фиолетовые и оранжевые пунктирные линии)



В секторах аномалий действует особое гравитационное поле, показанное пунктирной траекторией. У некоторых аномалий несколько траекторий (оранжевых или фиолетовых).

Вход: всякий раз, когда игрок (но не неигровой персонаж) попадает на траекторию гравитации (на любую её клетку), он должен бросить кубик, указанный на клетке с правилами этой траектории, и переместить свой корабль вдоль траектории на выпавшее значение. Вы обязаны бросить кубик, войдя на любую клетку траектории, включая клетку с правилами.

Движение: если после вынужденного перемещения при входе на траекторию ваш корабль всё ещё находится на этой траектории, вы можете переместиться вдоль неё (в направлении стрелок или против них) или покинуть её (бросать кубик для выхода не нужно). Вы сохраняете все очки движения, остававшиеся у вас при входе на траекторию, и можете продолжить тратить их после вынужденного перемещения. Если вы покидаете траекторию и вновь на неё попадаете, вы снова бросаете кубик.

Выталкивание: если вы пролетите до конца траектории, то многие из них вытолкнут вас через границу или на особую клетку. Если вы бросили кубик и теперь должны переместиться дальше конца траектории, переместитесь на следующую клетку после конца траектории. Вы теряете оставшиеся очки вынужденного движения. Вы обязаны применить эффекты клетки, на которой оказались, как если бы переместились на неё по обычным правилам.

Действия: во время вынужденного перемещения по траектории игроки не могут выполнять никакие действия, включая (малые). После перемещения игроки могут выполнять действия по обычным правилам (и, возможно, для выполнения задуманного им придётся вернуться назад по траектории).

Пример. *Корабль игрока попадает на внешнюю (фиолетовую) траекторию Зова Феррена, и у него есть ещё 4 очка движения.*



Игрок тут же бросает d12, как указано на клетке с правилами этой траектории. Выпадает 8, поэтому сначала игрок перемещается на 5 клеток вдоль траектории, достигнув её конца. Потратив 6-е очко вынужденного перемещения, игрок оказывается на особой клетке. 2 оставшихся очка вынужденного перемещения по фиолетовой траектории сгорают.



Поскольку игрок вошёл на новую (оранжевую) траекторию, он тут же бросает d6 и перемещается вдоль неё. После он сможет потратить 4 очка движения, с которыми попал на первую траекторию (если, конечно, его не уничтожит чёрная дыра в центре аномалии).

Ледяные астероиды и кометы



Кометы и траектории комет (светло-голубые пунктирные линии)

Кометы движутся по определённым траекториям. В каждом секторе ледяного астероида есть 1 комета. Когда сектор впервые появляется на игровом поле, поместите комету на его особую клетку с правилами.



Всякий раз, когда игрок (но не неигровой персонаж) входит на **любую клетку траектории** кометы, он должен немедленно бросить 6[d6] и переместить комету вдоль траектории на выпавшее значение. Если корабль входит на траекторию через клетку с кометой или если комета **заканчивает перемещение** на клетке с кораблём/грузом, этот корабль/груз считается уничтоженным (как при пересечении границы звезды). Если перемещение кометы не уничтожило корабль, он может продолжить движение по обычным правилам. Совершив вынужденное перемещение, комета не переместится вновь, пока корабль не покинет и вновь не войдёт на ту же траекторию или на эту траекторию не попадёт другой корабль.

Действия: войдя на траекторию кометы, игроки не могут выполнять никакие действия, включая (малые), пока комета не закончит своё вынужденное перемещение.

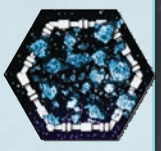


Пример 1. *Корабль игрока попадает на траекторию кометы, и у него есть ещё 5 очков движения. Он немедленно бросает кубик, на котором выпадает 5. Комета движется на 5 клеток по траектории. Игрок продолжает движение. Он может двигаться по траектории кометы, не опасаясь вызвать перемещение кометы. Она переместится, если игрок сойдёт с траектории и вернётся на неё вновь.*

Пример 2. *Корабль игрока попадает на траекторию кометы, на соседнюю с ней клетку в направлении траектории. Он бросает кубик, на котором выпадает 2. Комета перемещается через корабль и останавливается на соседней с ним клетке. Корабль не пострадал.*

В маловероятном случае уничтожения кометы она вновь появляется в игре на особой клетке с правилами в начале хода следующего игрока.

Ледяные астероиды



Клетки ледяных астероидов обведены сплошной белой границей. Внутри изображено поле голубых астероидов. Ледяной астероид блокирует прямую видимость. Игрок обязан бросать 20[d20], пересекая его границу.

- **1–10 (неудача):** вы получаете число ледяных повреждений, равное результату броска. Вы можете заблокировать их при помощи щитов.
- **11–20 (успех):** ничего не происходит.

Ледяные повреждения

Ледяные повреждения (голубые маркеры)

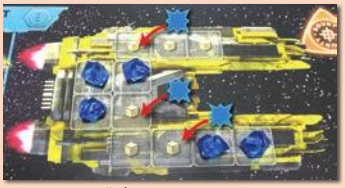
Ледяные повреждения считаются обычными, но с учётом следующего:

Плавление: во время своей хозяйственной фазы вы можете бесплатно убрать с корабля все ледяные повреждения. ***(Чтобы провести хозяйственную фазу, вы должны находиться на планете или в «Печи».)***

Заморозка: во время своей итоговой фазы поместите 1 ледяное повреждение в каждый отсек по соседству (по горизонтали и вертикали) с уже находящимся в трюме ледяным повреждением. Если в результате этого весь трюм заполняется повреждениями (ледяными и/или обычными), корабль уничтожается. Проводя заморозку, игнорируйте отсеки с обычными маркерами повреждений: ледяные повреждения не распространяются в отсеки с обычными.



Пример. На «Долгой памяти» 5 маркеров ледяных повреждений



В итоговой фазе в соседние с ними по горизонтали и вертикали отсеки добавляются новые маркеры

Искры



Искры — новый тип кубов груза. Их можно захватить на особых клетках «Захват» на некоторых ледяных астероидах.



Для выполнения действия захвата вы должны находиться на клетке «Захват» сектора, а у вас в трюме должен быть хотя бы 1 пустой отсек.

Выполняя действие захвата, бросьте 20[d20]:

- **1–10 (неудача):** вы получаете число ледяных повреждений, равное результату броска. Вы можете заблокировать их при помощи щитов.
- **11–20 (успех):** поместите в трюм 1 куб искр.

Искры можно продавать по цене в 2000 за куб на клетке «Продажа» неигрового персонажа «Печь». Для этого нужно совершать стыковку с «Печью». Если вы продаёте все свои искры и их у вас хотя бы 2 куба, вы получаете 1 © (по аналогии с другим грузом).

Карты миссий

Новые типы миссий

В этом дополнении появляются 4 новых типа миссий: 2 законных и 2 незаконных.



Поставщик (законная миссия)

1. Получите указанные кубы груза *(любыми способами)*.
2. **Действие:** перевезите эти кубы в точку доставки ⚠.
3. Возьмите оплату за доставленные кубы, как указано на карте миссии.

Частный детектив (законная миссия)

1. Летите к указанной точке миссий.
2. **Действие:** откройте карту миссии и найдите улики, взяв и сбросив верхние 3 карты из колоды миссий.
3. Оплата определяется по количеству сброшенных незаконных миссий. Поместите на карту указанное число кредитов.
4. **Действие:** перевезите улики в точку доставки ⚠.
5. Возьмите оплату с карты миссии.

Торговец оружием (незаконная миссия)

1. Получите жетон оборудования указанного типа *(или используйте уже имеющийся в трюме)*.
2. **Действие:** перевезите это оборудование в точку доставки ⚠. На нём не должно быть повреждений. (Верните оборудование из трюма в запас; если на нём есть маркеры, поместите их на ячейки разряженных маркеров.)
3. Возьмите оплату за доставленное оборудование, как указано на карте миссии.



Громила (незаконная миссия)

1. Окажитесь на дальности атаки от цели.
2. **Действие:** откройте карту миссии и проведите атаку по обычным правилам.
3. Оплата определяется по итоговому повреждению, полученному целью. Поместите оплату на карту миссии.
4. **Действие:** отчитайтесь о результатах в точке доставки ⚠.
5. Возьмите оплату с карты миссии.

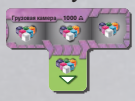


Е. Оборудование и модули

Оборудование

Грузовая камера и бронеобшивка
Это оборудование уникально тем, что лишь 1 его секция (зелёная с белой стрелкой) должна находиться в трюме. Остальные секции оборудования находятся снаружи трюма, что повышает его вместимость. Однако жетоны такого оборудования не могут накладываться друг на друга.





Грузовая камера
В 4 секциях грузовой камеры можно хранить лишь кубы груза и жетоны реликвий. Повреждение может получить лишь секция, находящаяся в трюме: на 3 секции снаружи трюма маркеры повреждений не кладутся. Если на находящуюся в трюме секцию добавляется маркер повреждения, все секции грузовой камеры считаются повреждёнными (и все их кубы груза выбрасываются за борт). В грузовую камеру нельзя будет ничего поместить, пока её не отремонтируют. Помещая жетон реликвии в грузовую камеру, кладите его так, чтобы он полностью находился внутри грузовой камеры (он не может лежать частично в трюме и частично на жетоне этого оборудования).



Бронеобшивка
На каждой секции бронеобшивки можно хранить 1 (и только 1) маркер повреждения. Это оборудование повышает прочность корабля, позволяя получить больше повреждений до уничтожения, чем обычно. При заморозке ледяные повреждения распространяются из трюма или в него только через зелёную секцию бронеобшивки.



ТУМ (терминал управления миссиями)
Поместите его в трюм.
Каждый неповреждённый ТУМ увеличивает допустимое число ваших активных миссий на 2. Если ТУМ получает повреждение, вы должны сбросить любые активные миссии, превышающие текущий допустимый предел активных миссий.
Пример. *У вас в трюме 1 неповреждённый ТУМ, и вы выполняете действие получения миссии. Как обычно, вы берёте 3 миссии из колоды. Выбирая, какие из них оставить (теперь вы делаете это после хода, см. раздел «Получение и сброс миссий» ниже), вы могли бы оставить не более 3 миссий (1 по обычным правилам + 2 за ТУМ).*



Наружный экран
Поместите его поверх ячейки пуска щита. Вы по-прежнему можете использовать ячейку пуска этого оборудования, однако теперь у неё есть особое свойство.



Активация: когда вы используете наружный экран при получении небоевого повреждения или при потере энергии *(например, из-за границ и действий вроде добычи, сбора и захвата)*, его щит автоматически даёт вам наибольший возможный результат броска. **Наружный экран не действует при получении боевого повреждения (бросайте кубик, как обычно).**
Пример. *Вы выполняете действие добычи и выбрасываете на кубике 8 — ваш корабль должен получить 8 небоевых повреждений. Вы помещаете заряженный маркер на наружный экран, лежащий на вашем щите d6. Вы автоматически получаете результат броска 6 за этой щит. Астероид нанёс вам: небоевое повреждение 8 – защита 6 = 2 итоговых повреждения.*

Модули

Модули — это особое оборудование размера 1 × 1. Как и в случае обычного оборудования, получив повреждение, модуль перестаёт действовать, пока его не отремонтируют. Модули можно поместить в трюм в любой момент, хотя некоторые приносят пользу, только когда их помещают по соседству или поверх оборудования. Модули можно переставлять в трюме, продавать и переносить на новый корабль по обычным правилам.



Подавитель щита (подавитель)
Поместите его поверх ячейки пуска бластера или ракеты. Вы по-прежнему можете использовать ячейку пуска этого оборудования, однако теперь у неё есть особое свойство.



Активация: когда вы выполняете атаку и используете подавитель щита, он снижает на 4 результат броска кубиков за щиты против этой атаки. Этот эффект суммируется, если вы используете несколько подавителей щита, однако значение защиты не может стать меньше 0.
Пример 1. *Вы выполняете атаку, помещая 2 заряженных маркера на бластер d6: один на обычную ячейку пуска, а другой на подавитель щита. Ваш противник бросает кубик за щит d8. У вас выпадает 1 и 3, а у него — 3. Подавитель щита уменьшает защиту соперника до: 3 – 4 = 0 (результат не может стать меньше 0). Он получает боевое повреждение по обычным правилам: атака 4 – защита 0 = 4 повреждения.*
Пример 2. *Вы выполняете атаку, помещая 2 заряженных маркера на 2 подавителя щита бластера d6. Ваш противник бросает 2 кубика за щит d8. У вас выпадает 1 и 4 (всего 5), а у него — 7 и 4 (всего 11). Подавители щита уменьшают защиту соперника до: 11 – 8 = 3. Он получает боевое повреждение по обычным правилам: атака 5 – защита 3 = 2 повреждения.*



СГТ (стабилизатор гравитационной тяги)
Поместите его в трюм.
Каждый СГТ, находящийся по соседству (по горизонтали или вертикали) с двигателем, увеличивает результаты всех бросков за этот двигатель на 2.



Однако результат броска за оборудование **никогда не может превысить максимально возможный результата броска** за это оборудование.
Пример 1. *У вас в трюме двигатель уровня 1, и по соседству с ним лежит СГТ. Вы используете двигатель, чтобы выполнить действие движения, и выбрасываете на кубике 2. СГТ превращает этот результат в 4. Вы снова используете тот же двигатель и выбрасываете 5. СГТ превращает этот результат в 6 (это максимально возможный результат для d6).*
Пример 2. *У вас в трюме двигатель уровня 1 с маркером повреждения, и по соседству с ним лежит СГТ. Вы используете двигатель, чтобы выполнить действие движения, и выбрасываете на кубике 2. Маркер повреждения уменьшает результат броска на 1, а затем СГТ увеличивает его до 3. Вы снова используете тот же двигатель и выбрасываете 6. Повреждение уменьшает результат до 5, а СГТ вновь превращает его в 6 (максимально возможный результат для d6).*

Ж. Изменения в базовых правилах

Изменения в правилах

Получение и сброс миссий
Выполняя (малое) действие получения миссии, вы берёте 3 карты из колоды миссий и, не глядя их, кладёте лицевой стороной вниз перед собой. В каждой точке миссий это (малое) действие можно выполнить лишь раз за ход. После окончания хода (во время ходов других игроков) вы смотрите на взятые карты миссий и до наступления своего следующего хода решаете, какую из них оставить. Как обычно, нельзя выполнить действие получения миссии, если вы не можете оставить себе хотя бы 1 активную миссию. И вы можете держать у себя не больше активных миссий, чем разрешено правилами (по умолчанию это 1 миссия). Вы можете сбрасывать активные миссии в любой момент.
Гибель с полученными миссиями: если вы погибли, а перед вами лежат взятые из колоды карты миссий, сбросьте их, не просматривая.
Пример. *У вас нет активных миссий. Вы облетаете 2 точки миссий и в каждой получаете по 3 карты. Вы кладёте их перед собой, но не смотрите их. Закончив ход, вы изучаете взятые 6 миссий и оставляете себе 1. Если у вас есть 1 ТУМ, то можете оставить не более 3 карт.*

Торговля
Отныне вам не нужно продавать все свои кубы груза, чтобы получить 1 ©. Для этого вы должны продать хотя бы 2 куба **и** все кубы из трюма, которые покупает текущая локация. *(Вы можете продать меньше кубов, которые покупает локация, но вы не получите ©.)*

Миссии убийцы
Для выполнения основного задания миссии убийцы достаточно, чтобы корабль-цель уничтожился по любой причине. Вы можете не иметь отношения к его гибели.

Возрождение
Вы больше не теряете ход при возрождении. Вместо этого вы возрождаетесь на своём ближайшем ходу с некоторым количеством повреждений (неблокируемых) в зависимости от уровня вашего корабля.

- Корабли уровня 1 возрождаются с 1 повреждением.
- Корабли уровня 2 возрождаются с 2 повреждениями.
- Корабли уровня 3 возрождаются с 3 повреждениями.

Предыстория. Искры покинутой звезды

Предыстория

Каждый цикл Ксиа дрейфует через другую звёздную систему. Обычно этот краткий симбиоз приводит к экономическому росту и процветанию, но не в этот раз. От целых планет ни слуху ни духу, космическую пустоту наполнил необъяснимый холод, а капитаны рассказывают о заледеневших на краю системы кораблях. Прибавьте к этому живой осколок погибшей цивилизации — космическую станцию, буквально напичканную редкими технологиями! Капитан, вот ваш шанс! Подготовьте корабль, подберите оборудование и раскройте тайны позабытой системы в игре «Ксиа. Искры покинутой звезды».

Нир

Всего какой-то гектоцикл назад Нир был обычным белым карликом. Его внезапное катастрофическое изменение назвали Превращением. Никто в точности не знает, что произошло, возможно сменилась полярность звезды или на её состояние повлиял динамический горизонт Зова Феррена. Точно можно сказать лишь одно — система кардинально отличается от своих старых описаний. Нир умирает, а вместе с ним и вся система.

Печь

«Печь», последний оплот цивилизации, витает по ближней орбите умирающей звезды. Когда-то эта космическая станция была подвижной столицей всей системы. Она летала по секторам, принося мир и порядок, указания и распоряжения там, где они требовались. Во время Превращения на «Печи» неожиданно приняли решение покинуть остальную систему и закрепиться на орбите Нира. Экипаж «Печи» потерял друзей и родных, но не потерял надежду, что однажды Превращение обратится вспять и система восстановится.

Тёрка

В этом некогда безопасном секторе находилась непроницаемая и неприметная туманность ГР-11Д. После Превращения в эту смертельную ледяную ловушку отваживаются летать только самые бесстрашные и безбашенные капитаны. Вокруг неё вращаются кометы, а внутри сталкиваются астероиды.

Тиг

На задворках мира, на краю высокоплотной аномальной туманности, вращается заболоченная планета. Её население в основном составляют местные аборигены, выросшие среди ядовитых топей и вынужденные каждый день бороться за жизнь. Неудивительно, что чужаки кажутся им мягкотелыми слабаками и неумехами. Многие уроженцы Тига становятся наёмниками и военными вождями. На планете проводят обряды совершеннолетия, во время которых кандидатов бросают посреди самого большого болота, чтобы они самостоятельно нашли дорогу обратно. Те, кто возвращается, становятся полноправными гражданами Тига, а остальные оканчивают дни в брюхе Турп-зверя или становятся жертвами иной болотной напасти.

Рикиси

Завсегдатаи космопабов любят травить байки о ледяном чудовище, таящемся в синем пламени Нира. Другие клянутся, что умирающая звезда хранит смертельную тайну — гигантскую комету, которую можно заметить лишь в отражении пламени. Третьи говорят, что хуже уже не будет и что пора думать о будущем. Возможно, это просто миф или обман зрения, но от одной мысли о комете размером с планету у вас мурашки бегут по коже.

Тафджур

Известно, что Тафджур стал первой жертвой Превращения. Возможно, что-то произошло с ядром планеты или гравитационным колодцем — точно не скажешь. Однако можно с уверенностью заявить, что вращение планеты резко изменилось и с её поверхности сорвался и улетел в космос целый континент. Он обледенел и рассыпался на части, превратившись в астероидное поле, которое ныне с укором глядит на безжизненные останки Тафджура.

Зов Феррена

Чёрная дыра-«малышка», только начинающая формироваться. Названа так в честь бесстрашного журналиста Феррена, решившего провести репортаж как можно ближе к дыре. Его последнее включение вышло довольно странным. Феррен говорил, что чувствует, как горизонт зовёт его, а затем вдруг трансляция прервалась высокоплотным потоком кода. Большинство полагает, что журналист просто сошёл с ума. Но откуда взялся код и почему никто не может его расшифровать?

Нео-Восток

Научный аванпост Нео-Восток укреплён непробиваемыми щитами. Это последний оплот науки в системе Нир. Сюда стекаются люди, одержимые раскрытием тайны Превращения. Аванпост населён ярчайшими умами, самозабвенно старающимися избавить свою систему от Превращения и по возможности вернуть утраченное.

Врата «Самара»

Неработающие и обесточенные врата «Самара» веками витали без дела безмолвным памятником забытой эпохе. Многие пытались разрезать их необычную металлическую обшивку, но её не смогли пробить даже военные лазерные свёрла. По мере того как дрейфующая система Ксиа подлетала ближе, врата начали медленно возвращаться к жизни. Древний исполин пробудился, чтобы вновь сослужить службу.

Калак

Когда-то на дне наполнявших планету океанов жили в относительной гармонии калаки. Столетия назад в поисках лучшей жизни на планету приземлился колониальный корабль. Но поскольку суша здесь занимала всего 3 % от общей поверхности, с неё эвакуировались почти все колонисты. Те же, кто остался, основали подводное поселение прямо в своём корабле. Со временем к ним начали присоединяться первопроходцы, буксировавшие старые сломанные звездолёты. Пусть эти суда больше не годились для полётов, они по-прежнему были водонепроницаемы, поэтому их приваривали к поселению, всё больше напоминавшему корабельный коралловый риф. После Превращения калаки оставались в живых дольше всех и, возможно, под толщей обледеневшей воды всё ещё теплится жизнь. Учёные, изучающие ледовую поверхность планеты, сообщали о звуках, доносящихся из глубин некогда великого города.

Бленч

Под слоем необычного льда астероидов из системы Бленч можно отыскать ценные металлы и руды. Бывало, что к астероидам для добычи металлов подлетали достаточно отважные капитаны. Их тяговые модули мгновенно леденели, а пару секунд спустя в корабли врезались кометы. Местное шахтёрское поселение почти полностью обезлюдело.

Кей

Небольшая спектральная аномалия неподалёку от торгового мира Кей превратилась в гигантский космический разлом, названный Бездной. Большинство изначальной клиентуры Кея исчезло, и для выживания планете пришлось развить чёрный рынок. Она не стала рассадником преступности и по-прежнему прекрасна, просто вынуждена смотреть на закон сквозь пальцы, чтобы свести концы с концами. Местные надеются, что аномалия исчезнет и их безобидный, законопослушный мир придёт в норму, вот только предпосылок для этого не видно.

Руины Дрелмота

Некогда оживлённый производственный гигант Дрелмот теперь тих и пуст. Его истерзанная поверхность покрыта слоем пепла и льда. Профсоюзы Дрелмота вели вечную холодную войну, постоянно наращивая гонку вооружений из-за субсидий, разницы в зарплатах и налоговых льгот. Многие отошедшие от дел контрабандисты должны благодарить Дрелмот за своё безбедное существование.

Искры

В глубинах таинственного холода, излучаемого гибнущей звездой, обнаружили новое и полезное вещество — искры. Все ищут искры, и многие считают, что в них сокрыта тайна Превращения. Ценность искр невозможно переоценить, а из-за опасностей, подстерегающих искателей искр, спрос на них всегда высок.

Благодарности

Создатели игры

Коди Миллер: автор, художник, издатель.

Айра Фэй: автор, разработчик, создатель одиночного режима.

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

Питер Уокен: графический дизайн, вёрстка, иллюстрации.

Джастин Хоулетт: модели металлических монет и подставок.

Тесс Миллер: фотограф.

Рой Каннадей: дизайнер карт одиночного режима.

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

Творческие консультанты: Эндрю Ронзино, Николя Теро-Ланжелье, Шон Чарни.

Ведущие тестировщики: Брэндон Паттон, Брендан Мэйхью, Карлос де Мигель, Дэвид Андерсон, Эрик Браун, Джейкоб Уильямс, Стив Бэгнолл, Ксенотон Стельники.

Корректоры: Алан Янг, Эндрю Ронзино, Барри Зибенталь, Брэндон Фалко, Брент Бакалью, Шарлотт Моррисо, Крис Дебуа, Крис Лоури, Кристофер Грейс, Коннор Шиэн, Даллон Фелднер, Дэн Зилински, Даниэль Штрайтт, Дейв Невада, Дэвид Купер, Доминик Бадави, Эсбен Кайд, Иан Одлин, Джеймс Шродер, Джеймс Уошер, Джейсон Родни, Джей Каракаппа, Джереми Сорд, Джон Беккер, Йонас Хартман, Юха Юлкунен, Кент Причетт, Марио Абад, Майкл Монтс, Майк Кловер, Натаниэль Далтон, Ник Браун, Ник Харт, Оуэн Салливан, Пер Хольмстрём, Питер Малхолланд, Роберт Пиплс, Роберт Стюарт, Рожерио де Леон Перейра, Роланд Стейнер, Рори Фиц-Джеральд, Шайлер Истин, Скотт Боуэн, Шэннон Тайлер, Шон Чарни, Стивен Роулинс, Тимоти Хэнкок, Тор Сверре Лунд, Виктор Лючангко, Вильям Хайт III.

Идеи по названиям карт и картам событий: Бенсон Конди, Билл Билодо, Байрон Паркер, Дэвид Гэррик, Дэвид Некман, Денвер Доннан, Диего Хэвок, Дилан Филипс, Эмануэлль Авила Родригес, Фроде Хеггелунд, Йонас, Яфет Канг, Джейсон Конен, Джером, Карл Франк, Лэнс Кодарин, Люк Фризен, Марк Макги, Мэтт Пембертон, Мэтью Б. Наклс, Мэтью Бэйс, Майкл К. Родригес, Оуэн Салливан, Пол Браун, Ар-Джей Олсон, Роб Камм, Шон Монсон, Стив Гейл, Свейн Оге, Том Адам Ланжиль, Томас Линдбек, Вейфон Лю, Йохан Памуджи.

Русская версия игры подготовлена компанией «Лавка Геймз».

Редакция благодарит Александра Петрунина, Александру Александрову, Дениса Карпенко за помощь в подготовке игры к изданию.

Особые благодарности

Айра благодарит свою прекрасную супругу Рут и детей Сэма и Сару за их поддержку, любовь и энтузиазм. Он также благодарит всех, кто играл с ним в «Ксиа», главным образом это Маршалл, Фэй, Алекс, Лайза, Брэндон, Лина, Гейб, Джесс и Дейв. Наконец он благодарит Калеба Грейса и других разработчиков игры Lord of the Rings LCG, вдохновившей его на создание одиночного режима, а также благодарит Коди за то, что он так щедро поделился своей невероятной песочницей, полной интересных игрушек!

Коди благодарит: Эбби, моего мистического и очаровательного земного ангела. Моя любовь к тебе пылает ярче Эты Киля! Моих детей Зилана, Джуду и Зои. Люблю вас больше жизни. Папу и маму за всё, что вы сделали и делаете! Го́спода — я смиренно принимаю свою жизнь, Ты держишь звёзды в руках.

И спасибо вам, товарищи по хобби, за покупку «Ксиа»!

Всегда ваш, Коди

Far Off Games

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

©2023 Far Off Games, LLC

Краткая справка

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

Клетки поля
- Купить кубы груза
- Подобрать кубы груза (малое)
- Добыть, извлечь, собрать, захватить, раскопать
- Продать кубы груза
- Обменять кубы груза
- Изучить жетоны реликвий

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

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

Хозяйственная фаза

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

Итоговая фаза

1. **Заморозка**
2. **Получить славу**
3. **Выложить титулы и события**
4. **Восстановление, спрос на планшете экономики**
5. **Зарядить маркеры**

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
Обменяйте 2 жетона исследования на 1 ◎

Миссии
Завершите миссию — получите 1 ◎

Бой
Уничтожьте другой корабль — получите:
Корабли уровня 1 ⓵ — 1 ◎
Корабли уровня 2 ⓶ — 2 ◎
Корабли уровня 3 ⓷ — 3 ◎

Торговля
Продайте все кубы груза (не менее 2), которые покупает текущая локация, — получите 1◎

Корабли
Купите новый корабль — получите 1 ◎

Богатство
Можете купить 1 ◎ за 5000 ⛁ *(кроме последнего очка)*

Помощь
Спасите корабль с истощением энергии — получите 1 ◎

Титулы
Выполните условие титула — получите указанные ◎

Удача
Получайте 1 ◎ каждый раз, выбросив 20 на [d20]

События
Некоторые события приносят ◎ в качестве награды

Реликвии
Можете выбрать 1 ◎ в качестве награды при изучении реликвии

Условные обозначения

Маркер повреждения: ✸
Очко славы: ◎
Кредиты: ⛁
Точка миссий: ▽
Уровни кораблей: 1 ⓵, 2 ⓶ и 3 ⓷
Кубики: [d6], [d8], [d12], [d20]
Награда за голову: ⌖
Жетон исследования: ?
Типы секторов: ▲ **врата**, ⓝ **пустота**, ◆ **обломки**, **астероид**, **туманность**, ★ **звезда**, **законолюбивая планета**, **преступная планета**, **нейтральная планета**, **аномалия**, **ледяной астероид**, **мёртвый мир**

Нет особых правил — **Обычное пространство**
Прямая видимость ✓

Бросьте кубик на повреждение — **Астероид**
1–10 = ✸
11–20 = ☺
Прямая видимость ✗

Бросьте кубик на потерю энергии — **Туманность**
1–10 = Э ↓
11–20 = ☺
Прямая видимость ✓

Бросьте кубик на мгновенную гибель — **Обломки**
1–3 = ☠
4–20 = ☺
Прямая видимость ✗

Мгновенная гибель — **★ Звезда**
☠
Прямая видимость ✗

Щит: бросьте кубик на повреждение, проход и награду за голову — **Планета**
1–10 = ✸ + нет движения
11–17 = ⌖ ↑ 1000 ⛁
18–20 = ☺
Прямая видимость ✗
Вход
Законолюбивая: для преступников вход запрещён.
Преступная: для законопослушных награда за голову +1000 ⛁.

Особое движение — **▲ Врата**
Прямая видимость ✓

Бросьте кубик на ледяное повреждение — **Ледяной астероид**
1–10 = ✸
11–20 = ☺
Прямая видимость ✗

Бросьте кубик на вынужденное перемещение — **Траектория гравитации**
8
Прямая видимость ✓

Бросьте кубик на вынужденное перемещение — **Траектория кометы**
5
Прямая видимость ✓