

ЗВЁЗДЫ  
АКДРИОСА

ПРАВИЛА ИГРЫ

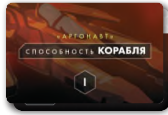




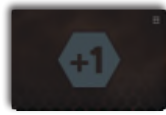
# СОСТАВ ИГРЫ



32 карты способностей пилотов



30 карт способностей кораблей



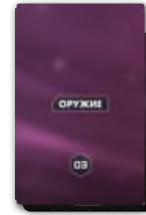
230 карт модификаторов



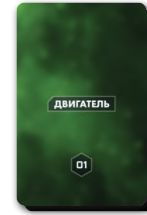
42 карты врагов



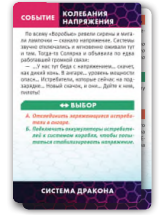
140 боевых карт врагов



57 карт улучшений оружия



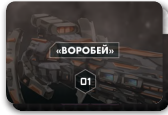
57 карт улучшений двигателей



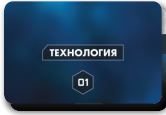
28 карт событий



Кубик перемещения



28 карт улучшений «Воробья»



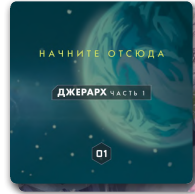
57 карт улучшений технологий



16 кубиков действий



34 карты вторых пилотов



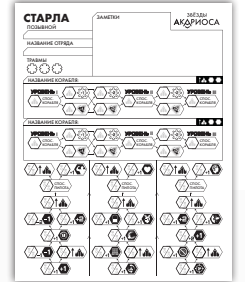
140 карт исследования мира



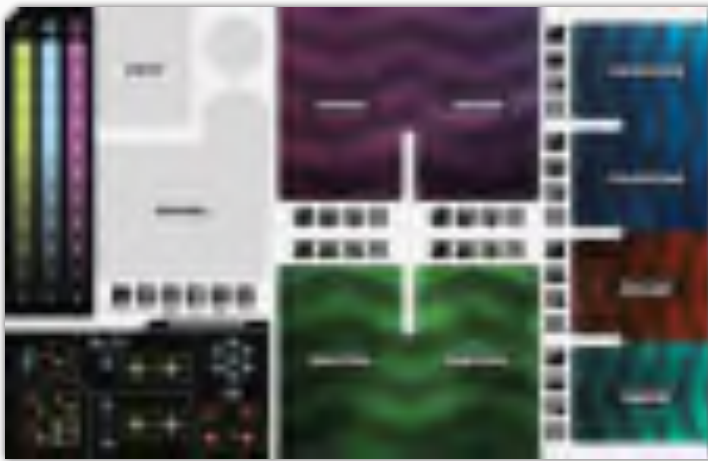
22 карты травм



Блокнот развития отряда



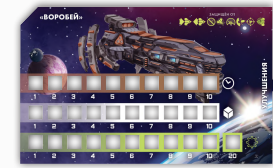
8 блокнотов развития пилотов



4 планшета игроков



8 планшетов врагов



Планшет «Воробья»



4 подставки для кораблей игроков



8 жетонов пилотов



10 жетонов кораблей



95 маркеров (фиолетовые, синие, зелёные, красные и чёрные)



Пластиковая фигурка «Воробья» (с подставкой)



2 памятки (двусторонние)



8 пластиковых фигурок пилотов



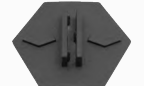
10 пластиковых фигурок кораблей игроков



42 картонные фигурки врагов



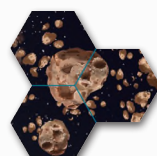
8 жёлтых подставок для фигурок врагов



8 чёрных подставок для фигурок врагов



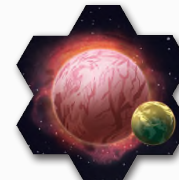
4 жетона туманностей



8 жетонов астероидов



4 жетона малых планет



4 жетона больших планет



8 фишек пилотов



3 жетона червоточин



6 жетонов сценария



20 фишек идентификаторов



Лист наклеек для галактического атласа

## ВСТУПЛЕНИЕ

Вы почти окончили курс подготовки пилотов в Акариосском институте, когда на вашу планету Меделлию напали враги. Вместе с героем войны капитаном Сомой и её кораблём «Воробей» вы должны дать отпор неприятелю.

## ВКРАТЦЕ ОБ ИГРЕ

«Звёзды Акариоса» — это сюжетная кооперативная игра для 1—4 участников. Вам предстоит отправиться в галактику Акариос и начать долгую кампанию. Вас ждут масштабные космические сражения, исследование галактики и открытие новых миров. По мере развития сюжета вы будете принимать непростые решения, влияющие на происходящие события. Приготовьтесь встретить запоминающихся персонажей, пролететь через мириады звёзд и раскрыть тайны Акариоса!

Проходя кампанию, вы увидите 3 разновидности игрового процесса — **космическое сражение**, **исследование космоса** и **исследование мира**.

## КОСМИЧЕСКОЕ СРАЖЕНИЕ

Сценарии с космическим сражением — ядро игры. Их в ней больше всего. В ходе космических сражений игроки, управляя своими кораблями, стараются сообща выполнять задания сценариев и участвуют в боях с врагами.

## ИССЛЕДОВАНИЕ КОСМОСА

Исследуя космос, игроки совместно управляют «Воробьём» — своим флагманским кораблём — пока он летит сквозь галактику. По пути «Воробей» открывает новые места, которые добавляются в виде наклеек в галактический атлас. Так у игроков становится больше локаций для исследования.

## ИССЛЕДОВАНИЕ МИРА

Сценарии с исследованием мира позволяют немного отдохнуть от злоключений космоса. Пилоты игроков покидают корабли и путешествуют пешком. В этих сценариях игроки, управляя своими пилотами, изучают таинственные миры и места, открывающиеся благодаря уникальным колодам исследования мира.

Обычная партия начинается с того, что игроки обращаются к галактическому атласу и выбирают локацию для посещения. Локации соответствуют разным сценариям. Большую часть партии игроки проходят выбранный сценарий. Между сценариями они тратят полученные награды на продвижение по личным деревьям навыков, приносящим новые улучшения для кораблей и модификаторы.

## ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ



Здесь описаны основные понятия игры «Звёзды Акариоса» — основополагающая информация для тех, кто начинает её изучать.

## ПИЛОТЫ И КОРАБЛИ

Каждый игрок начинает кампанию с 1 пилотом и 1 кораблём.

### ПИЛОТЫ

Каждый пилот представлен фигуркой, фишкой, жетоном и набором уникальных карт способностей. На жетоне пилота указаны начальное значение здоровья и навыки пилота. В сценариях с исследованием мира игроки используют фигурки пилотов для перемещения по уникальным местам из колод исследования мира. В таких сценариях игроки часто проводят проверки навыков своих пилотов.

### КОРАБЛИ

Каждый корабль представлен фигуркой, жетоном и набором уникальных карт способностей. На жетоне корабля указаны начальные значения корпуса и щитов, а также класс корабля (например, разведывательный и тяжёлый). В сценариях с космическим сражением участники перемещают корабли по игровому полю, атакуют вражеские корабли и выполняют задания.

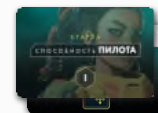


Фигурка пилота



Жетон пилота

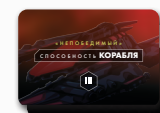
Навыки пилота



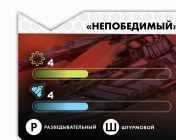
Карты способностей пилота



Фигурка корабля (с подставкой и фишкой пилота)



Карты способностей корабля



Жетон корабля

## ПЛАНШЕТ ИГРОКА

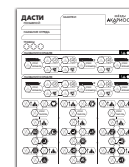
Во время сценария на планшетах игроков отмечается состояние их пилотов и кораблей. На планшете игрока хранятся его жетоны пилота и корабля, а также установленные улучшения: карты двигателей, оружия, технологий, второго пилота и способностей корабля и пилота. На планшете изображены базовые действия для космического сражения. На нём также отмечаются текущие значения корпуса корабля, щитов корабля и стресса пилота.



Планшет игрока

## БЛОКНОТ РАЗВИТИЯ ПИЛОТА

В блокноте развития пилота игрок отмечает продвижение своего пилота по деревьям навыков и модернизации, а также полученные травмы, кредиты и усовершенствования (см. «Развитие пилота» на с. 31).



Блокнот развития пилота

## КОЛОДА МОДИФИКАТОРОВ

Каждый игрок начинает партию с колодой модификаторов, состоящей из 20 карт. В космическом сражении игрок пользуется ею для проведения атак. На протяжении кампании игрок добавляет карты в эту колоду и убирает их из неё, получая новые возможности и меняя её общую эффективность.



Колода модификаторов

## СОЮЗНИКИ

Для всех правил союзными кораблями (союзниками) считаются «Воробей», корабли игроков и корабли, обозначенные в особых правилах сценариев как союзники.

## ВРАГИ

В галактике Акариос игроков поджидает множество врагов. Каждый из них представлен двусторонней картой и картонной фигуркой (или пластиковой, если у вас есть набор фигурок «Корабли Акариоса»). На карте указаны характеристики врага и эффекты, от которых он защищён. В космическом сражении фигурки врагов перемещаются по полю и атакуют корабли игроков и, возможно, другие цели по указанию сценария. Перемещениями и атаками врагов управляют особые колоды.



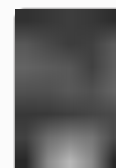
Фигурка врага



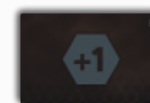
Карта врага

## ПЛАНШЕТЫ ВРАГОВ И ИХ КОЛОДА МОДИФИКАТОРОВ

У каждого врага свой планшет, на котором отмечаются текущие значения его щитов и корпуса, а также применённые к нему боевые эффекты. Проводя атаки, все враги пользуются одной колодой модификаторов.



Планшет врага



Колода модификаторов врагов

## «ВОРОБЕЙ»

«Воробей» — флагманский корабль Акариосского института. Игроки управляют им совместно. В сценариях с космическим сражением «Воробей» представлен фигуркой, помещаемой на поле наряду с кораблями игроков и врагов.



Фигурка «Воробья»

## ПЛАНШЕТ «ВОРОБЬЯ»

В сценариях с космическим сражением на планшете «Воробья» отмечаются раунды игры и его текущее значение корпуса (если нужно). На планшете также отмечается энергия «Воробья», которая расходуется во время исследования космоса.



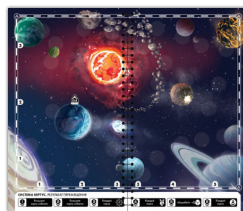
Планшет «Воробья»



## ГАЛАКТИЧЕСКИЙ АТЛАС И ПРОХОЖДЕНИЕ КАМПАНИИ

Галактический атлас изображает звёздные системы, которые «Воробей» исследует на протяжении кампании. По мере изучения этих систем игроки добавляют наклейки в галактический атлас, тем самым отмечая новые обнаруженные локации.

Также у игроков есть блокнот развития отряда для отслеживания их прогресса в кампании. Посещая локации и проходя сценарии, игроки отмечают в галактическом атласе, где они побывали, а в блокноте развития отряда — чего достигли.



Галактический атлас



Лист с наклейками



Блокнот развития отряда

## КОМПОНЕНТЫ В ЗАПАСЕ

Текст правил, книги сценариев или карты часто предписывает игрокам поместить определённые компоненты на игровое поле. Если в запасе (в коробке) осталось меньше компонентов, чем нужно поместить на игровое поле, выложите сколько есть. Если нужных компонентов в запасе не осталось, ничего не помещайте.

## ПОДГОТОВКА К КАМПАНИИ



Чтобы начать кампанию «Звёзд Акариоса», игрокам нужно создать **свой отряд**. Для этого пройдите описанные ниже этапы.

### 1. ВОЗЬМИТЕ КОМПОНЕНТЫ ИГРОКОВ

Каждый участник берёт 1 планшет игрока, 4 кубика действий, 1 начальную колоду модификаторов, а также 1 зелёный, 1 синий и 1 фиолетовый маркеры.

Каждая начальная колода модификаторов состоит из 20 карт (см. рисунок справа) и отмечена цифрой 1, 2, 3 или 4. Пятая начальная колода отмечена буквой **В** — это колода модификаторов врагов.



Маркеры



Кубики действий



Планшет игрока



Начальные карты модификаторов

Отметка колоды

### 2. ВЫБЕРИТЕ ПИЛОТОВ

Каждый игрок выбирает одного из четырёх начальных пилотов (Старла, Вайолет Рей, Энвер, Г'Ардан) и берёт его фигурку, фишку пилота, блокнот развития пилота, жетон пилота и карту способности пилота уровня I. Оставьте карты способностей пилотов уровней II, III и IV в коробке.

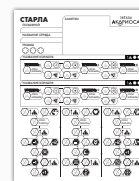
Личные компоненты пилотов отмечены их именами и изображениями. Уровень способностей пилотов указан на обеих сторонах их карт.



Фигурка пилота



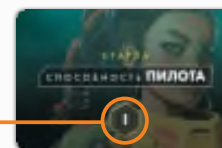
Фишка пилота



Блокнот развития пилота

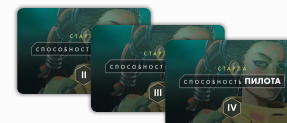


Жетон пилота



Уровень

Карта способности пилота уровня I



Карты способностей пилота уровня II, III, IV (остаются в коробке)

#### ВЫБОР ПИЛОТОВ

У каждого пилота своё распределение навыков (на жетоне пилота), свои способности (карты) и деревья навыков (в блокноте развития пилота). Игроки могут изучить все эти компоненты, прежде чем решить, с какими пилотами начать кампанию.



## 3. ВЫБЕРИТЕ КОРАБЛИ

Каждый игрок выбирает один из четырёх начальных кораблей («Аргонавт», «Колесница», «Кносс», «Непобедимый»). Возьмите его фигурку, жетон корабля, начальные карты улучшений двигателя и оружия и подставку для корабля. Оставьте в коробке 3 карты способностей этого корабля.

Личные компоненты кораблей отмечены их названиями и изображениями. Уровень способностей кораблей указан на обеих сторонах их карт.



Фигурка корабля



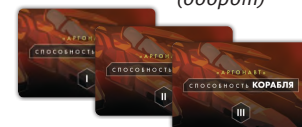
Подставка для корабля



Начальные карты улучшений двигателя и оружия



Жетон корабля (оборот)



Карты способностей корабля уровня I, II, III (остаются в коробке)

### ВЫБОР КОРАБЛЕЙ

У каждого корабля свои собственные класс и распределение характеристик (на жетоне корабля), а также способности и начальные улучшения оружия и двигателя (на соответствующих картах). Игроки могут изучить все эти компоненты, прежде чем решить, какими кораблями управлять.

### НАЧАЛЬНЫЕ УЛУЧШЕНИЯ

КОРАБЛЬ	ОРУЖИЕ	ДВИГАТЕЛЬ
«Аргонавт»	«Огонь очередями»	«Фланг»
«Колесница»	«Протонный импульс»	«Бочка»
«Кносс»	«Электромагнитный импульс»	«Крен»
«Непобедимый»	«Дальнобойное орудие»	«Разворот»

### КЛАССЫ КОРАБЛЕЙ

Класс корабля определяет, какие улучшения на него можно установить.

**(К) Командный.** Корабли, управляющие ситуацией на поле боя и отвлекающие противника.

**(Т) Тяжёлый.** Медленные и крепкие корабли, незаменимы в ближнем бою.

**(Ш) Штурмовой.** Корабли, готовые нести самое мощное вооружение во всей галактике.

**(И) Исследовательский.** Корабли, находящиеся на передовой технического прогресса. Поддерживают союзные корабли и мешают вражеским.

**(Р) Разведывательный.** Быстрые и манёвренные корабли. Способны преодолевать огромные расстояния, зачастую оставаясь незамеченными.

## 4. ПОДГОТОВЬТЕ БЛОКНОТЫ РАЗВИТИЯ

Возьмите блокнот развития отряда и совместно придумайте название вашего отряда. Каждый игрок записывает в своём блокноте развития пилота название отряда и корабля, а также свой позывной.



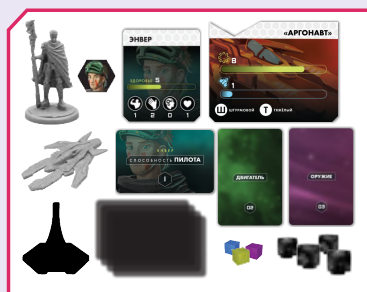
Блокнот развития пилота



Блокнот развития отряда

### ХРАНЕНИЕ ЛИЧНЫХ КОМПОНЕНТОВ

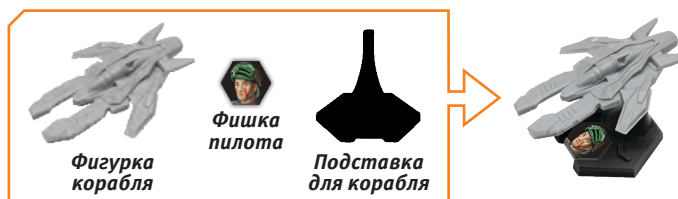
Все полученные участником компоненты (кроме планшета игрока и блокнота развития пилота) хорошо уместятся в органайзер игрока, поэтому им удобно пользоваться для хранения компонентов между партиями. Получая новые карты во время кампании, игроки сразу добавляют их в свои органайзеры.





## 5. СОБЕРИТЕ КОРАБЛИ

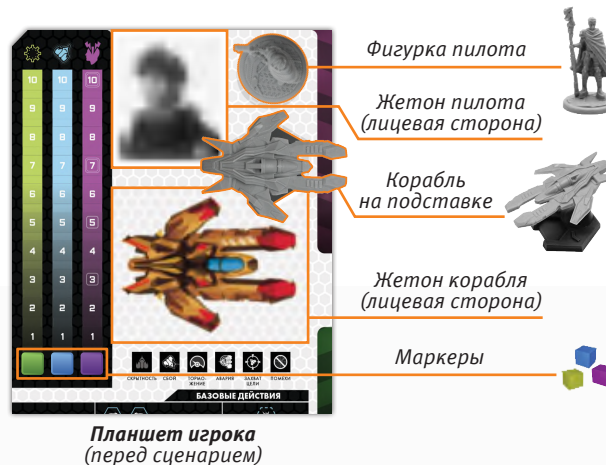
Каждый участник прикрепляет фигурку корабля к подставке и помещает фишку пилота в вырез на подставке.



## 6. ПОДГОТОВЬТЕ ПЛАНШЕТЫ ИГРОКОВ

Каждый участник помещает жетон пилота, фигурку пилота, жетон корабля и фигурку корабля на планшет игрока так, как показано на рисунке справа. Затем он помещает зелёный, синий и фиолетовый маркеры на деления «0» шкал корпуса, щитов и стресса на планшете игрока. Кладите жетоны пилота и корабля лицевой стороной вверх.

В таком виде планшет игрока находится перед каждым сценарием. В сценариях с космическим сражением игроки используют фигурки кораблей и обратную сторону жетонов кораблей, а в сценариях с исследованием мира — фигурки пилотов и обратную сторону жетонов пилотов.



## 7. НАЧНИТЕ КАМПАНИЮ

Теперь вы готовы начать кампанию (сценарий 001 на с. 6 книги сценариев). Книга сценариев будет периодически отсылать вас к правилам игры, тем самым помогая делать первые шаги при прохождении кампании.

Пройдя несколько сценариев, вы изучите все тонкости игрового процесса и сможете продолжить кампанию, не заглядывая в правила.

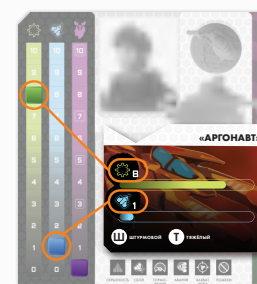
# ПОДГОТОВКА КОСМИЧЕСКОГО СРАЖЕНИЯ



Для подготовки сценария с космическим сражением пройдите описанные ниже этапы.

## 1. ПОДГОТОВЬТЕ КОРАБЛЬ

Каждый игрок переворачивает свой жетон корабля и устанавливает маркеры на шкалах корпуса и щитов в соответствии с цифрами на этом жетоне. При необходимости измените значение корпуса и/или щитов (например, по указанию на карте события или улучшения). Начальный стресс равен 0 (или значению, оставшемуся после исследования космоса). События и сценарии также могут влиять на начальные значения стресса игроков. При необходимости примените эффекты уровней стресса (см. «Стресс» на с. 23).



Планшет игрока (сценарий с космическим сражением)

## 2. УСТАНОВИТЕ УЛУЧШЕНИЯ

Каждый участник может установить на свой корабль (планшет игрока) любые улучшения из своего органайзера игрока. Для установки улучшения поместите его лицевой стороной вверх в ячейку соответствующего типа на планшете игрока.

Вы можете установить любые полученные улучшения, однако количество ячеек для карт улучшений на планшете игрока ограничено. На него можно выложить только 2 карты улучшений оружия, 2 карты улучшений двигателей, 2 карты улучшений технологий, 1 карту способности корабля и 1 карту способности пилота. Со временем возможность установки новых улучшений будет также ограничена классом корабля игрока (см. «Корабельные ограничения» на с. 41).

Карты вторых пилотов, способностей пилотов и способностей кораблей считаются улучшениями для всех правил и эффектов.





## ПЕРВЫЙ СЦЕНАРИЙ

В начале первого сценария кампании у каждого игрока будет 1 улучшение оружия, 1 улучшение двигателя и способность пилота уровня I.

### 3. ОТМЕТЬТЕ ЭНЕРГИЮ

Отметьте начальную энергию каждого установленного улучшения, у которого есть индикатор энергии. Для этого поместите 1 чёрный маркер в ячейку энергии этого улучшения, которая соответствует его индикатору энергии.



Индикатор энергии

Чёрный маркер энергии

Чёрные маркеры

### 4. СОБЕРИТЕ КОЛОДУ МОДИФИКАТОРОВ

Каждый игрок берёт личную колоду карт модификаторов. За каждую клетку усиления, закрашенную в блокноте развития отряда, каждый игрок добавляет в свою колоду 1 карту модификатора «x2» (усиление). Затем перемешайте вашу колоду модификаторов.



Карта модификатора «x2»



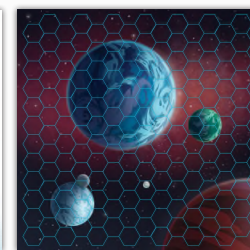
Блокнот развития отряда

### 5. ВЫЛОЖИТЕ ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Откройте книгу сценариев на сценарии, который будет проходить отряд, и поместите игровое поле посередине игровой зоны.



Книга сценариев

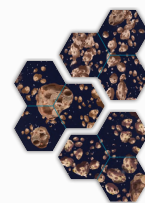


Игровое поле

### 6. ВОЗЬМИТЕ КОМПОНЕНТЫ СЦЕНАРИЯ

Возьмите корабли, жетоны местности и жетоны сценария, указанные в подсказке сценария, который будет проходить отряд. Количество таких компонентов определяется соответствующей иллюстрацией сценария.

Например, подсказка сценария на рисунке справа обязывает игроков взять жетоны астероидов. На иллюстрации изображены 3 таких жетона, значит, игроки берут 3 жетона астероидов.



Жетоны астероидов

Иллюстрация сценария



Подсказка



На иллюстрации сценария враги отмечены цифрами, означающими число игроков, при котором используются эти враги. Возьмите столько фигурок врагов каждого типа, сколько показано на иллюстрации сценария, учитывая число игроков.

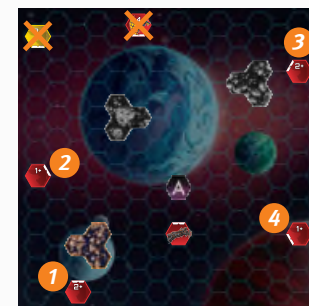
К примеру, подсказка сценария на рисунке справа обязывает игроков взять фрегаты ронинов и разведчиков ронинов. Если игроков двое, то они берут лишь врагов, отмеченных на иллюстрации сценария как «1+» и «2+».

Идентификаторы на картонных фигурках врагов на этом этапе не имеют значения (берите фигурки со случайными идентификаторами).

Фигурка врага



Идентификатор



Если в подсказке указаны жетоны сценария, возьмите жетоны, изображённые на иллюстрации сценария. Если в подсказке указан «Воробей», возьмите фигурку «Воробья» и прикрепите её к соответствующей подставке.



## 7. ПОДГОТОВЬТЕ ВРАГОВ

На иллюстрации сценария показаны обычные (красные) и элитные (жёлтые) враги. Взяв нужные фигурки, прикрепите их к подставкам для врагов: обычных врагов к чёрным подставкам, а элитных — к жёлтым. На каждой подставке есть стрелки, которые показывают, в какую сторону направлен враг.



Элитный разведчик

Обычный разведчик



Обычный разведчик



Элитный разведчик

Указатель направления

Если вы используете пластиковые, а не картонные фигурки врагов, вставьте случайные фишки идентификаторов (красные для обычных врагов и жёлтые для элитных) в их подставки.



Обычный разведчик



Элитный разведчик

Для каждой фигурки врага возьмите карту врага, соответствующую его типу и идентификатору. Карты врагов двусторонние: на одной стороне изображён обычный враг, а на другой — элитный.

Идентификатор



Кarta обычного врага



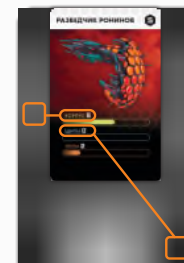
Кarta элитного врага

## 8. ПОДГОТОВЬТЕ ПЛАНШЕТЫ ВРАГОВ

Возьмите и поместите рядом с игровым полем 1 планшет врага для каждого врага. Затем выложите каждую взятую карту врага на отдельный планшет врага. Отметьте зелёным (корпус) и синим (щиты) маркерами начальные значения корпуса и щитов врагов в соответствии с их картами.



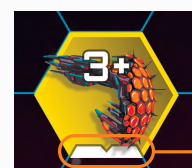
Маркеры



Планшет врага

## 9. ПОДГОТОВЬТЕ ПОЛЕ СЦЕНАРИЯ

Поместите все взятые компоненты (жетоны местности, фигурки врагов, фигурку «Воробья» и жетоны сценария) на игровое поле, как показано на иллюстрации сценария. (Враги одного типа располагаются случайным образом на предназначенных для них клетках.) Символы кораблей на иллюстрации сценария показывают, в какую сторону направлены эти корабли. Убедитесь, что все они направлены правильно.



Направление корабля



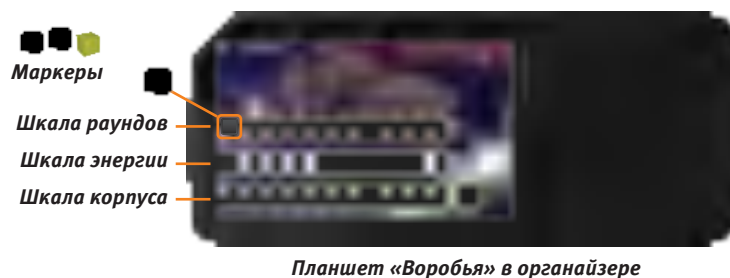


## 10. ПОДГОТОВЬТЕ «ВОРОБЬЯ»

Поместите один чёрный маркер на деление «1» шкалы раундов ☹️.

Ещё один чёрный маркер находится на шкале энергии 🟩 на значении, оставшемся после исследования космоса или последнего пройденного сценария (см. «Органайзер „Воробья“» на с. 41). При подготовке к первому космическому сражению не помещайте маркер на шкалу энергии (вы получите указание поместить туда маркер во время прохождения кампании).

Если в сценарии участвует «Воробей», сверьтесь с особыми правилами сценария, чтобы узнать начальное значение его корпуса и поместить зелёный маркер на соответствующее деление шкалы корпуса ⚙️.



## 11. ПОДГОТОВЬТЕ КАРТЫ ВРАГОВ

Возьмите колоду травм, колоду модификаторов врагов (карты, отмеченные буквой **В**), а также боевую колоду для каждого типа врагов, участвующего в сценарии. Каждую колоду перемешайте и положите рядом с игровым полем.



## 12. РАЗМЕСТИТЕ КОРАБЛИ ИГРОКОВ

Поместите все корабли игроков на поле — по одному на любую пустую клетку размещения, показанную на иллюстрации сценария. Игроки могут направить свои корабли в любую сторону.



## 13. ОЗНАКОМЬТЕСЬ СО СЦЕНАРИЕМ И НАЧНИТЕ ИГРУ

Прочтите вступление сценария, его задание и особые правила в книге сценариев и пройдите возможные дополнительные этапы подготовки. Теперь всё готово к прохождению сценария!





## ПРИМЕР ПОДГОТОВКИ КОСМИЧЕСКОГО СРАЖЕНИЯ

РАЗВЕДЧИК РОНИНОВ

РАЗВЕДЧИК РОНИНОВ

РАЗВЕДЧИК РОНИНОВ

РАЗВЕДЧИК РОНИНОВ

ДВИГАТЕЛЬ

ОРУЖИЕ

ТЕХНОЛОГИЯ

КОРАБЛИ

СТИМУЛЯТОРЫ

«АРГОНАВТ»

4

2+

1+

1+

2+



## ВКРАТЦЕ О КОСМИЧЕСКОМ СРАЖЕНИИ

В сценариях с космическим сражением игроки управляют отдельными кораблями и участвуют в боях с вражескими кораблями, стараясь выполнить задание сценария. Оно указано под названием сценария и описано подробнее в его тексте. Выполнив или провалив задание, игроки завершают сценарий и зачитывают соответствующий раздел («Успех» или «Провал») в книге сценариев.

### 🎯 ЗАДАНИЕ

*Уничтожить все вражеские корабли, пока они не уничтожили спутник.*

### ★ УСПЕХ

### ✗ ПРОВАЛ

## СТРУКТУРА РАУНДА

Космическое сражение длится несколько раундов. Участники проводят их, пока не выполнят или не провалят задание сценария (что приводит к успеху или провалу сценария) либо пока значение корпуса всех кораблей игроков не станет равно 0 (что приводит к провалу сценария). Каждый раунд состоит из 3 фаз.

### ФАЗА 1. ДЕЙСТВИЯ ПИЛОТОВ

В этой фазе игроки выполняют действия, такие как перемещение и атака.

### ФАЗА 2. ДЕЙСТВИЯ ВРАГОВ

В этой фазе враги выполняют действия со своих боевых карт.

### ФАЗА 3. КОНЕЦ РАУНДА

В этой фазе игроки проходят несколько подготовительных этапов к следующему раунду.



## ФАЗА 1. ДЕЙСТВИЯ ПИЛОТОВ

Фаза действий пилотов состоит из 3 этапов.

- 1. Бросок кубиков.**
- 2. Размещение кубиков и выполнение действий.**
- 3. Обновление боевых эффектов.**

Все игроки должны завершить текущий этап, прежде чем перейти к следующему.

Этапы 1 и 3 все игроки могут проводить одновременно.

На этапе 2 игроки могут выполнять действия как одновременно, так и по очереди в любом порядке. Каждый игрок сам выбирает порядок выполнения своих действий. Он не обязан выполнять все свои доступные действия, прежде чем другой игрок приступит к выполнению собственных. Если при выполнении действий несколько игроков взаимодействуют с одной и той же клеткой или одним и тем же врагом, они делают это по очереди.

Игроки выполняют действия, пока не разместят все свои кубики действий или не спасуют. Игрок может спасовать в любой момент фазы действий пилотов. Сделав это, игрок больше не может выполнять действия в текущей фазе действий пилотов.

После того как все игроки прошли три описанных выше этапа, начинается фаза 2 (действия врагов).

### ОБЩЕНИЕ ИГРОКОВ

Пилоты используют средства связи, поэтому игроки могут общаться даже в разгар космической битвы. Мы не рекомендуем обсуждать, какие конкретно действия вы будете выполнять, но можете делиться с товарищами общими планами.



## 1. БРОСОК КУБИКОВ

Каждый игрок бросает свои 4 кубика действий. Выпавшая грань кубика определяет, куда его можно поместить для выполнения действия на следующем этапе. Грани кубиков действий описаны ниже.

После броска игрок может увеличить стресс на 1, чтобы перебросить любое количество своих кубиков. Каждый игрок может сделать это только 1 раз за фазу действий пилотов.



Кубики действий



### ПЕРЕМЕЩЕНИЕ, АТАКА

У грани с перемещением или атакой нет собственного эффекта. Такие кубики можно помещать на многие действия, как описано на следующем этапе.



### ДЖОКЕР

Грань с джокером можно использовать в качестве грани с перемещением или атакой.

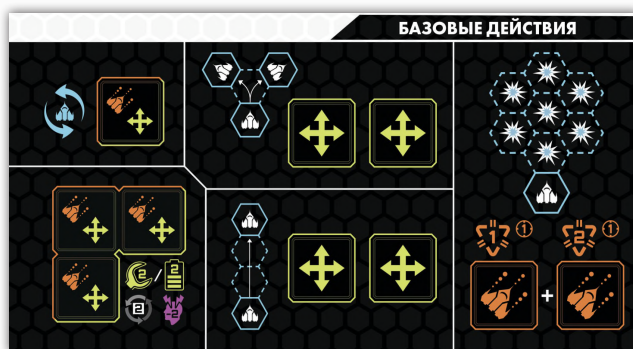


### СТРЕСС

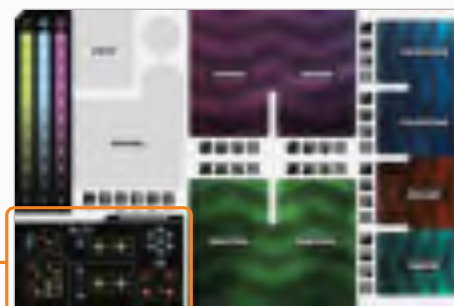
Грань со стрессом можно использовать в качестве джокера. Используя грань со стрессом, вы должны увеличивать стресс вашего пилота на 1 (на шкале стресса на планшете игрока). Если на ваших кубиках действий выпадает не менее 3 граней со стрессом, вы вправе перебросить все кубики, не увеличивая стресс. Каждый игрок может сделать это сколько угодно раз за фазу действий пилотов.

## 2. РАЗМЕЩЕНИЕ КУБИКОВ И ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ

Все доступные игроку действия находятся на его планшете игрока. Действия бывают базовыми и улучшенными. Базовые напечатаны на планшете игрока, они одинаковы у всех участников.



Базовые действия



Планшет игрока

Улучшенные действия изображены на картах улучшений оружия, двигателей и технологий, а также на картах вторых пилотов и способностей пилотов и кораблей. Эти действия различаются у каждого игрока в зависимости от их пилотов и кораблей, а также полученных и установленных улучшений.

Улучшенные действия





## ФАЗА 1. ДЕЙСТВИЯ ПИЛОТОВ (продолжение)

У каждого действия есть одна или несколько ячеек действий, куда игрок помещает кубик(и), чтобы выполнить его.

У разных ячеек действий разные требования к кубикам действий и комбинациям их граней. См. подробнее на с. 16.



### РАЗМЕЩЕНИЕ КУБИКОВ

В каждом раунде игрок может поместить каждый из своих 4 кубиков действий только в 1 ячейку действия. Размещённые кубики считаются использованными. Неиспользованные кубики не сохраняются на следующий раунд.

Для помещения кубика действия положите его в подходящую ячейку действия, в которой ещё нет кубика. Поместив кубик действия в ячейку, **игрок немедленно выполняет соответствующее действие**. Действия описаны на с. 16—23.



### КУБИКИ СО СТРЕССОМ

Если игрок помещает кубик действия со стрессом, он обязан сначала увеличить стресс своего пилота на 1 и применить эффекты возможного нового уровня стресса (см. с. 23), а уже потом выполнить действие.



### СТРЕССОВЫЕ СПОСОБНОСТИ

В правом верхнем углу некоторых карт указана стрессовая способность. Если игрок помещает кубик со стрессом на такую карту, он может применить её стрессовую способность до или после выполнения её действия (перемещения, атаки или особого действия). Стрессовой способностью может быть «поворот» (см. с. 17) или боевой эффект (см. с. 44).



### ЭНЕРГИЯ

Многие улучшения обладают ограниченной энергией (от 1 до 4), запас которой отмечается чёрным маркером. Такие карты можно использовать только определённое количество раз за сценарий. Если игрок помещает кубик на действие с ограниченной энергией, он должен сначала уменьшить её на 1, а уже потом выполнить действие. Если энергия действия уже равна 1, игрок уменьшает её, убирая чёрный маркер с планшета. Если у действия уже закончилась энергия, игрок не может поместить на него кубик, пока не пополнит эту энергию (см. «Восстановление энергии» на с. 44).



## ВРЕМЯ ВЫПОЛНЕНИЯ ДЕЙСТВИЙ

Не забывайте немедленно выполнять действие после размещения на нём кубиков действий. Это означает, что игроку необязательно планировать сразу все действия, он просто выполняет их одно за другим.

## ЯЧЕЙКИ ДЕЙСТВИЙ



### ОДИНОЧНЫЕ И РАЗДЕЛЁННЫЕ ЯЧЕЙКИ ДЕЙСТВИЙ

Каждая ячейка действия — отдельное действие. Вы можете выполнить соответствующее действие 1 раз за каждую его ячейку действия. Вы обязаны уменьшать его энергию за каждое выполнение действия, если у него ограниченная энергия.



### ОБЪЕДИНЁННЫЕ ЯЧЕЙКИ ДЕЙСТВИЙ

Для выполнения такого действия вы обязаны заполнить кубиками действий все его объединённые ячейки.



### ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЯЧЕЙКИ ДЕЙСТВИЙ

Такие ячейки действий разделены знаком «+». Это действие можно выполнить, разместив один или несколько кубиков. Размещайте кубики слева направо. Примените значение над крайней правой ячейкой, в которую помещён кубик. Такое действие можно выполнить только 1 раз за раунд, даже если у него остаются незанятые ячейки действий.



### ЯЧЕЙКА ДЕЙСТВИЯ С ДЖОКЕРОМ

В такую ячейку действия можно поместить любой кубик действия.



### ЯЧЕЙКА ДЕЙСТВИЯ СО СТРЕССОМ

В такую ячейку действия можно поместить только кубик действия со стрессом.



### ЯЧЕЙКА ДЕЙСТВИЯ С ЭНЕРГИЕЙ

Вам не нужно помещать сюда кубик для выполнения действия. Ячейки действий с энергией можно использовать только 1 раз за раунд. Уменьшите энергию действия на 1, чтобы выполнить его.

## 3. ОБНОВЛЕНИЕ БОЕВЫХ ЭФФЕКТОВ

Фаза действий пилотов завершается, когда все игроки закончили выполнять действия или спасовали. Примените возможные боевые эффекты, действующие в конце фазы действий пилотов (см. «Боевые эффекты» на с. 44). Затем переходите к фазе 2 (действия врагов).

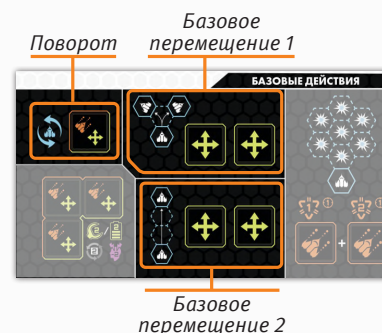
## ДЕЙСТВИЯ

В фазе действий пилотов игроки могут выполнять 3 вида действий.

1. Действия перемещения.
2. Действия атаки.
3. Особые действия.

## ДЕЙСТВИЯ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

Действия перемещения позволяют кораблю двигаться по полю и менять направление. На каждом планшете игрока изображены 2 базовых действия перемещения, а также действие поворота. Карты улучшений двигателей дают новые действия перемещения.





## ФАЗА 1. ДЕЙСТВИЯ ПИЛОТОВ (продолжение)

Помимо схемы перемещения, у более продвинутых действий перемещения (на улучшениях двигателей) также могут быть бонусные способности. Они будут описаны ниже.

### ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЯ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

Для выполнения действия перемещения игрок проходит 2 этапа.

#### А. Перемещение.

#### Б. Использование бонусных способностей.

### А. ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

На начальной и конечной клетках схемы перемещения указано направление корабля. Выполняя действие перемещения, игрок применяет его схему перемещения относительно направления своего корабля, то есть ориентируясь на ту сторону, куда обращена его носовая часть.


### Б. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ БОНУСНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ

У некоторых действий перемещения есть бонусные способности, показанные в левой части карт. Игрок может применить такую способность после выполнения действия перемещения с карты. Бонусные способности подробно описаны на с. 24.



*Клетки, через которые перемещается корабль, и его направление на конечной клетке определяют его направление на начальной клетке*

### ПОВОРОТ

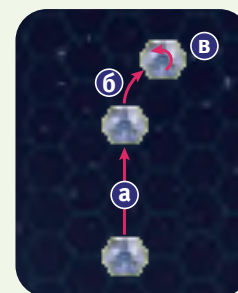
Действие поворота  позволяет игроку повернуть свой корабль в любом направлении. Выполняя действие поворота, корабль остаётся на той же клетке и может изменить своё направление на 60° не более 2 раз (т. е. максимум на 120°).

### ПРЕРВАННОЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Выполняя действие перемещения, игрок может увеличить стресс своего пилота на 1, чтобы прервать это действие и прекратить перемещение корабля раньше, чем тот достигнет конечной клетки. Если корабль заканчивает перемещение раньше положенного, его направление становится таким, каким оно было бы на **следующей клетке** его пути.

### ПРИМЕР БАЗОВОГО ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

1. Идёт фаза действий пилотов. После броска кубиков действий «Колесницей» на 2 кубиках выпали грани с перемещением и ещё на 2 — со стрессом.
2. «Колесница» помещает кубик с перемещением на 2-е базовое действие перемещения и сразу же перемещается на 3 клетки вперёд **а**.
3. «Колесница» помещает другой кубик с перемещением на 1-е базовое действие перемещения и сразу же перемещается на 1 клетку вперёд и на 1 клетку по диагонали (вперёд и вправо), меняя направление **б**.
4. Наконец, «Колесница» помещает кубик со стрессом на действие поворота, увеличивая стресс на 1 и поворачиваясь 1 раз (на 60°). Теперь она направлена вверх **в**.
5. «Колесница» не хочет использовать последний кубик со стрессом и завершает выполнение действий.

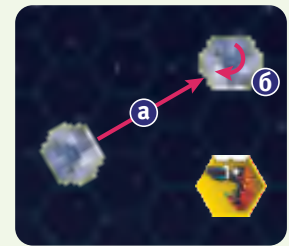


## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ПЕРЕМЕЩЕНИЯ КОРАБЛЕЙ

- Корабли игроков, врагов и корабли, обозначенные в особых правилах сценариев как союзники, могут перемещаться через клетки с другими кораблями, но не могут заканчивать на них перемещение.
- Корабль не может переместиться за край игрового поля.
- Если игрок начинает выполнять действие перемещения, но не может его завершить (например, на конечной клетке находится другой корабль или игрок должен переместиться за край поля), он должен увеличить стресс на 1, чтобы прервать перемещение.

### ПРИМЕР ПЕРЕМЕЩЕНИЯ С УЛУЧШЕНИЕМ ДВИГАТЕЛЯ

1. «Колесница» помещает кубик действия со стрессом в ячейку действия на карте улучшения двигателя «Генератор помех» и уменьшает её энергию на 1. «Колесница» могла бы применить стрессовую способность «поворот» перед действием перемещения, но решает переместиться в текущем направлении.
2. Она перемещается на 3 клетки вперёд **а**.
3. Теперь «Колесница» использует стрессовую способность «поворот», чтобы повернуться 2 раза **б**.
4. Разведчик ронинов находится от неё в 2 клетках. Прекрасно! «Колесница» применяет бонусную способность «помехи», действующую на любые подходящие цели в пределах дальности 2.
5. «Колесница» помещает красный маркер в ячейку «Помехи» на планшете врага разведчика ронинов **в**.

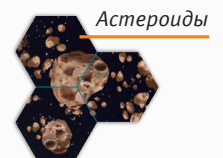


## ЖЕТОНЫ МЕСТНОСТИ

В сценариях с космическим сражением используются жетоны местности, которые определённым образом влияют на перемещение кораблей (как союзных, так и вражеских).

### АСТЕРОИДЫ

Каждый раз, когда какой-либо корабль перемещается на клетку астероидов, его корпус получает 1 урон. (Жетон астероидов состоит из 3 клеток астероидов.)



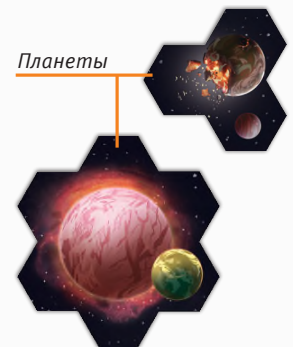
### ТУМАННОСТИ

Каждый раз, когда какой-либо корабль перемещается на клетку туманности, его щиты получают 1 урон. (Жетон туманности состоит из 3 клеток туманности.) Корабль получает боевой эффект «сбой» (см. с. 44), если попадает на клетку туманности, когда его значение щитов уже равно 0. «Воробей» перемещается через туманности без последствий, поскольку у него нет значения щитов.



### ПЛАНЕТЫ

Жетоны планет (больших и малых) — непреодолимые препятствия. Корабли не могут перемещаться на клетки планет или через них. (Жетон малых планет состоит из 3 непроходимых клеток, а жетон больших планет — из 7.)



### ЧЕРВОТОЧИНЫ

Когда какой-либо корабль перемещается на клетку червотчины или через неё, он немедленно перемещается на любую другую червотчину на поле, выбирая любое направление и немедленно завершая перемещение. Если на червотчине, куда переместился корабль, уже есть какой-либо корабль, он занимает любую клетку по соседству с новой червотчиной. Если по соседству с новой червотчиной нет доступных клеток, не перемещайте корабль.





## ФАЗА 1. ДЕЙСТВИЯ ПИЛОТОВ (продолжение)

### ДЕЙСТВИЯ АТАКИ

Действия атаки позволяют игроку нападать на вражеские корабли, наносить им урон и уничтожать их. На каждом планшете игрока есть 1 базовое действие атаки. Многие улучшения дают новые действия атаки. На действии атаки указано несколько важных элементов.

**СЕКТОР ОБСТРЕЛА.** Сектор обстрела показывает, какие клетки (относительно направления атакующего корабля) можно выбрать для этого действия атаки. Цель должна находиться не только на одной из клеток указанного сектора обстрела, но и на линии видимости атакующего корабля (см. ниже).

**УРОН.** Это базовый урон атаки, до добавления модификаторов.

**ЦЕЛИ.** Количество целей, которое можно выбрать для атаки. Одну и ту же цель можно выбрать только 1 раз за атаку. Вы можете выбрать меньше целей, чем указано на символе цели. Если на символе цели указан знак бесконечности, вы можете выбрать любые подходящие цели.

**ДАЛЬНОСТЬ.** На некоторых действиях вместо сектора обстрела указана дальность. Для них цель атаки может находиться на любой клетке в пределах этой дальности, но на линии видимости (см. ниже).

### ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЯ АТАКИ

Для выполнения действия атаки игрок проходит 4 этапа.

**А. Выбор цели.**

**Б. Взятие карт модификаторов и подсчёт урона.**

**В. Нанесение урона и применение боевых эффектов.**

**Г. Использование бонусных способностей.**

#### А. ВЫБОР ЦЕЛИ

Выберите одну или несколько целей (в зависимости от числа на символе целей, см. выше), находящихся в пределах сектора обстрела (или дальности) и на линии видимости атакующего корабля.

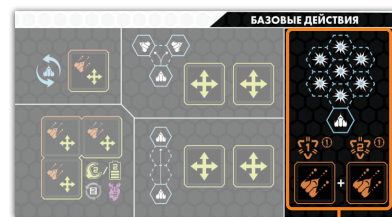
#### ЛИНИЯ ВИДИМОСТИ

Чтобы определить линию видимости, проведите воображаемую прямую от середины передней границы клетки атакующего корабля до клетки цели. Если эта прямая не блокируется (см. ниже), то цель находится на линии видимости атакующего корабля.

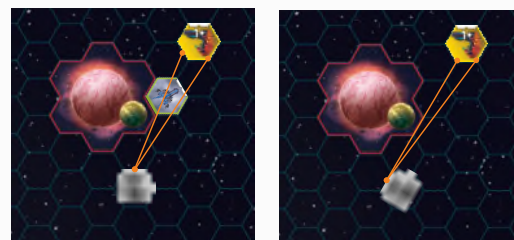
- Другие корабли не блокируют линию видимости.
- Червоточины не блокируют линию видимости.
- Клетки планет блокируют линию видимости.
- Корабли могут стрелять по клеткам астероидов и туманностей, но не через них.
- Корабли могут стрелять с клеток астероидов и туманностей через соседние клетки, если только это не клетки астероидов и туманностей.

### ДРУЖЕСТВЕННЫЙ ОГОНЬ

Союзные корабли **не могут нанести урон** другим союзным кораблям действиями атаки (союзный корабль нельзя выбрать целью атаки).



Базовая атака



На обоих рисунках показана допустимая линия видимости, которую игрок может провести от атакующего корабля к цели




Клетка планет блокирует линию видимости от атакующего корабля к цели

## Б. ВЗЯТИЕ КАРТ МОДИФИКАТОРОВ И ПОДСЧЁТ УРОНА

Выбрав врага целью для действия атаки, игрок берёт с верха своей колоды модификаторов 1 карту и применяет указанное на ней значение (выполняет сложение, вычитание или умножение) к базовому урону этого действия атаки, чтобы вычислить её итоговый урон. Модификатор никогда не уменьшает итоговый урон ниже 0.

Если игрок атакует несколько целей, он берёт карту модификатора для каждой из них и по отдельности вычисляет для них итоговый урон. После этого кладите все взятые карты модификаторов в стопку сброса.



Если игрок берёт карту модификатора с символом  (перемешивание), он выполняет текущее действие атаки, а затем замешивает все свои сброшенные карты модификаторов обратно в свою колоду модификаторов.

- Некоторые карты модификаторов не меняют базовый урон атаки, а добавляют к ней боевой эффект (см. «Боевые эффекты» на с. 44).
- Карта модификатора «Промаях» отменяет нанесение урона цели, боевые эффекты и стрессовые способности, но не бонусные способности.

## ВЫГОДНАЯ И НЕВЫГОДНАЯ ПОЗИЦИИ

Корабль игрока или вражеский корабль находится в выгодной позиции, когда атакует другой корабль сзади (см. пример справа) или если этот другой корабль находится под воздействием боевого эффекта «захват цели». Если ваш атакующий корабль занимает выгодную позицию, вы берёте 2 карты модификаторов вместо 1 и выбираете, какую из них применить.

Корабль игрока или вражеский корабль находится в невыгодной позиции, если он под воздействием боевого эффекта «помехи». Если ваш атакующий корабль занимает невыгодную позицию, вы берёте 2 карты модификаторов вместо 1 и выбираете ту, благодаря которой вы нанесёте меньше урона. Если обе карты равноценны, выберите любую из них.

Некоторые улучшения также могут давать выгодную позицию кораблям игроков или невыгодную — вражеским кораблям.

Если корабль занимает одновременно выгодную и невыгодную позиции, эти два эффекта отменяют друг друга. Проводите атаку как обычно, взяв только 1 карту модификатора. Корабль не может получить больше 1 выгодной или невыгодной позиции для одной и той же цели.

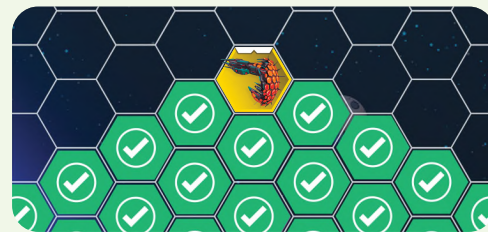
**Атаки без сектора обстрела не приносят выгодную позицию за направление, но по-прежнему дают выгодную позицию за боевой эффект «захват цели».**

## ПРИМЕР ВЫБОРА ЦЕЛИ

1. «Колесница» помещает 2 кубика действий с атакой на базовое действие атаки.
2. В пределах сектора обстрела находятся разведчики ронинов 1, 2 и 3.
3. «Колесница» проверяет линию видимости до возможных целей и выясняет, что ей видны только разведчики ронинов 1 и 3. Разведчик ронинов 2 располагается за клеткой астероидов, блокирующей линию видимости. Разведчик ронинов 3 — допустимая цель, поскольку он находится на клетке астероидов и «Колеснице» не нужно стрелять через неё.
4. Число целей базового действия атаки — 1, поэтому «Колесница» может выбрать целью лишь 1 врага. Она выбирает разведчика ронинов 3.



## ПРИМЕР ПОЛУЧЕНИЯ ВЫГОДНОЙ ПОЗИЦИИ



Если корабль игрока атакует разведчика ронинов с любой отмеченной галочкой клетки (то есть находится позади цели) и у этой атаки есть сектор обстрела, то корабль игрока занимает выгодную позицию.



## В. НАНЕСЕНИЕ УРОНА И ПРИМЕНЕНИЕ БОЕВЫХ ЭФФЕКТОВ

Нанося урон цели, сначала уменьшайте её значение щитов, а затем корпуса. Чтобы уменьшить значение щитов или корпуса цели, просто сдвиньте маркер на шкале щитов или корпуса на планшете цели. Если значение щитов корабля равно 0, наносите урон его корпусу. Если наносимый кораблю урон превышает его значение щитов, сначала уменьшите его значение щитов до 0, а потом нанесите остаток урона корпусу. Если значение корпуса корабля когда-либо снижается до 0, этот корабль уничтожен: уберите его фигурку с игрового поля, а соответствующую карту врага — с планшета врага.

### ПРИМЕР ПОДСЧЁТА И НАНЕСЕНИЯ УРОНА

1. «Колесница» помещает 1 кубик действия с атакой на базовое действие атаки и выбирает целью разведчика ронинов.
2. «Колесница» берёт верхнюю карту колоды модификаторов — карту «+2». Это значение добавляется к базовому урону 1, что даёт итоговый урон 3.
3. Разведчик ронинов уменьшает на 3 значение корпуса на своём планшете (значение его щитов равно 0).



## БОЕВЫЕ ЭФФЕКТЫ

Игроки и враги могут применять боевые эффекты. Например, «пробой» позволяет игнорировать щиты при атаке, а «помехи» ставят врага в невыгодную позицию. Все боевые эффекты и правила их применения описаны на с. 44.

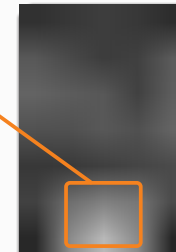
Боевые эффекты встречаются на улучшениях и картах модификаторов, а также на боевых картах врагов. Выполняя действие атаки, активирующее боевой эффект, игрок применяет его **в момент нанесения урона**. Когда боевой эффект применяется в рамках выполнения особого действия или использования стрессовой или бонусной способности, следуйте указаниям этого эффекта.

Боевые эффекты применяются к цели после взятия карты модификатора. Если итоговый урон атаки равен 0, боевые эффекты по-прежнему применяются. Однако они не применяются, если игрок взял карту модификатора «Промех».

Применение некоторых боевых эффектов необходимо отмечать. Для этого на планшетах игроков и врагов есть соответствующие ячейки. Применив такой эффект, поместите красный маркер в соответствующую ячейку на планшете цели.



Боевой эффект «торможение» на карте модификатора и карте улучшения оружия



Ячейки боевых эффектов на планшете врага

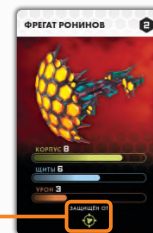
## ЗАЩИТА ОТ БОЕВЫХ ЭФФЕКТОВ

Враги могут обладать защитой от определённых эффектов. Если на карте врага под его уроном изображён символ боевого эффекта, то враг от него защищён: данный эффект нельзя применить к этому врагу. Обычный и элитный классы одного и того же типа врага могут быть защищены от разных боевых эффектов.

## Г. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ БОНУСНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ

У некоторых действий атаки есть бонусные способности, показанные в левой части карт. Игрок может применить такую способность после выполнения действия атаки с карты — т. е. после нанесения урона и применения боевых эффектов. Бонусные способности подробно описаны на с. 24.

Бонусная способность



Защита

## ПРИМЕР АТАКИ

1. «Кносс» окружён разведчиками ронинов. К счастью, на нём установлено улучшение оружия «Электромагнитный импульс».
2. «Кносс» помещает 1 кубик с джокером и 1 кубик с атакой в ячейки действий этого улучшения. У «Электромагнитного импульса» урон 1, 2 цели, дальность 2 и боевой эффект «сбой».
3. «Кносс» проверяет, какие разведчики ронинов находятся в пределах дальности «Электромагнитного импульса». Разведчик ронинов 3 в 1 клетке от «Кносса», разведчик ронинов 2 в 2 клетках от него, а разведчик ронинов 1 в 3 клетках. Так как в пределах дальности находятся разведчики ронинов 2 и 3, «Кносс» выбирает целями их двоих **а**.
4. «Кносс» должен взять 1 карту модификатора за каждую цель. Но предположим, что благодаря предыдущему действию на разведчика ронинов 3 уже действует боевой эффект «захват цели», поэтому за него «Кносс» берёт 2 карты модификаторов.
5. «Кносс» взял карты модификаторов «+1» и «-1» для атаки разведчика ронинов 3 и карту модификатора «0» для атаки разведчика ронинов 2.
6. «Кносс» по отдельности добавляет значения модификаторов к урону «Электромагнитного импульса» (1), нанося 2 урона (1 + 1) разведчику ронинов 3 и 1 урон (1 + 0) разведчику ронинов 2.
7. Корпуса обоих разведчиков ронинов получают урон, поэтому боевой эффект «сбой» применяется к обоим этим врагам.



## ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

К особым действиям относятся действия с планшета игрока (базовый ремонт), карт технологий, способностей пилотов и способностей кораблей. Как и в случае с действиями перемещения и атаки, игрок помещает кубики действий на особое действие, уменьшает его энергию (если она ограничена) и сразу же выполняет его.

### ВЫПОЛНЕНИЕ ОСОБОГО ДЕЙСТВИЯ

Для выполнения особого действия игрок проходит 4 этапа.

**А. Выбор цели.**

**Б. Проведение атаки.**

**В. Применение боевых эффектов.**

**Г. Использование бонусных способностей.**

#### А. ВЫБОР ЦЕЛИ

Правила выбора количества целей, а также определения дальности и линии видимости не отличаются от аналогичных правил для действия атаки (см. с. 19). В качестве цели игрок может выбирать свой, союзный или вражеский корабль. Если у особого действия нет сектора обстрела и символа дальности, игрок обязан выбрать целью свой корабль.

#### Б. ПРОВЕДЕНИЕ АТАКИ

Если особое действие наносит урон вражескому кораблю, берите карту модификатора по правилам действия атаки.

#### В. ПРИМЕНЕНИЕ БОЕВЫХ ЭФФЕКТОВ

Если у особого действия есть боевые эффекты, примените их по тем же правилам, что и при действии атаки (см. также с. 44).

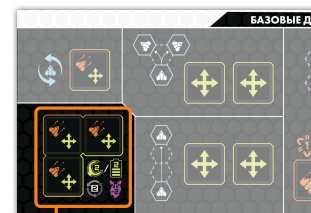
#### Г. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ БОНУСНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ

У некоторых особых действий есть бонусные способности, показанные в левой части карт. Игрок может применить такую способность после выполнения особого действия с карты — т. е. после применения всех его других эффектов. Бонусные способности подробно описаны на с. 24.




## БАЗОВЫЙ РЕМОНТ

На каждом планшете игрока находится особое действие базового ремонта. Оно требует размещения 3 любых кубиков действий и позволяет игроку увеличить значение корпуса или щитов (чего-то одного) на 2, уменьшить стресс на 2 и восстановить энергию 2 улучшений на 1. Не увеличивайте стресс, используя для базового ремонта кубики действий со стрессом.



Базовый ремонт

## СТРЕСС

Получая всё больше стресса, пилоты снижают свой потенциал. Пилот получает стресс, когда игрок использует кубики действий со стрессом, прерывает перемещение, ломает улучшения (см. с. 28) или становится целью боевого эффекта «взлом» .

На шкале стресса на планшете игрока отмечены 4 уровня стресса — деления «3», «5», «7» и «10». Каждый раз, когда пилот получает стресс и достигает определённого уровня стресса, немедленно делайте описанное ниже.

## УРОВНИ СТРЕССА

### СТРЕСС 3

Возьмите 1 стрессовую карту модификатора «Промех» из коробки и замешайте её вместе со всеми вашими сброшенными картами модификаторов в вашу колоду модификаторов.

### СТРЕСС 5

Возьмите 1 стрессовую карту модификатора «Промех» из коробки и замешайте её вместе со всеми вашими сброшенными картами модификаторов в вашу колоду модификаторов.

### СТРЕСС 7

Ваш пилот паникует. Пройдите этапы, описанные на с. 24.

### СТРЕСС 10

Ваш пилот паникует. Верните ваш маркер стресса на деление «0» и пройдите этапы, описанные на с. 24.

Если вы уменьшаете стресс (например, при помощи действия базового ремонта) и опускаете маркер ниже деления «3» или «5», уберите 1 стрессовую карту модификатора «Промех» из вашей колоды модификаторов и замешайте в неё все ваши сброшенные карты. Не убирайте стрессовые карты модификаторов «Промех», когда возвращаете маркер на деление «0» при достижении деления «10».

Вновь достигнув того же уровня стресса, применяйте те же правила, что и в первый раз.



## СТРЕССОВАЯ КАРТА МОДИФИКАТОРА «ПРОМЕХ»

Стрессовые карты модификаторов «Промех» действуют так же, как остальные карты модификаторов «Промех», но убираются из колоды модификаторов после взятия и применения. Эти карты можно отличить по символу стресса в правом нижнем углу. Убирайте все оставшиеся стрессовые карты модификаторов «Промех» из вашей колоды в конце каждого сценария.

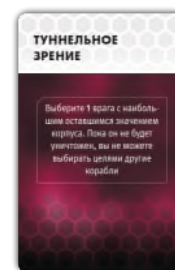




## ПАНИКА ПИЛОТА И КАРТЫ ТРАВМ

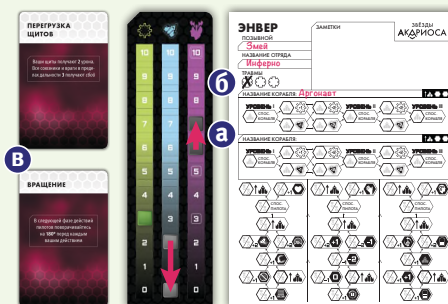
Если ваш пилот паникует, пройдите описанные ниже этапы.

1. Возьмите столько карт травм с верха колоды, сколько отмечено клеток в области «Травма» в вашем блокноте развития пилота, плюс 1. Если колода травм закончилась, перемешайте сброшенные карты травм и сформируйте колоду заново.
2. Некоторые карты травм разыгрываются в начале следующей фазы действий пилотов (на этих картах есть соответствующие указания). Разыгрывайте карты травм в том порядке, в каком их взяли. Если возможно, немедленно применяйте их эффекты.
3. Применив эффекты карты травмы, поместите её в стопку сброса. Если сценарий заканчивается раньше розыгрыша карты травмы, сбросьте её.



### ПРИМЕР ПОЛУЧЕНИЯ СТРЕССА И ТРАВМ

1. Энвер использует кубик действия со стрессом для выполнения действия поворота. Перед поворотом он увеличивает стресс на 1 **а**.
2. Теперь у Энвера 7 стресса и он паникует. Он сверяется с блокнотом развития пилота — на нём отмечена 1 травма **б**. Поэтому Энвер берёт 2 карты травм **в**.
3. Эти карты — «Перегрузка щитов» и «Вращение». «Перегрузка щитов» немедленно лишает корабль Энвера 2 оставшихся щитов и вызывает эффект «сбой» у всех кораблей (союзных и вражеских) в пределах дальности 3.
4. «Вращение» вступит в силу в следующей фазе действий пилотов. Перед выполнением каждого действия Энверу придётся поворачиваться на 180°, что, вероятно, доставит ему массу затруднений.
5. Наконец, Энвер выполняет действие поворота.



## БОНУСНЫЕ СПОСОБНОСТИ

Бonusные способности дают игрокам тактические возможности и встречаются на различных улучшениях. Bonusная способность может состоять из 3 элементов.

### 1. БОЕВОЙ ЭФФЕКТ

Этот символ обозначает эффект, применяемый к цели. У некоторых bonusных способностей есть только он.

### 2. ЦЕЛИ

Количество целей (на линии видимости), к которым можно применить эту способность.

### 3. ДАЛЬНОСТЬ

Максимальное количество клеток, на котором может находиться цель от корабля игрока.



Бonusная способность

Боевой эффект



Цели

Дальность

## КАК РАБОТАЮТ БОНУСНЫЕ СПОСОБНОСТИ

Игроки могут применять bonusные способности после выполнения действий перемещения и атаки, а также особых действий. Для применения bonusной способности следуйте указаниям на карте (см. «Боевые эффекты» на с. 44 и «Приложение» на с. 45).

Если игрок использует bonusную способность, у которой есть цели и дальность, он может выбрать целью свой или другой корабль в пределах дальности. Если игрок использует bonusную способность, у которой нет целей и дальности, он обязан выбрать целью свой корабль, если не сказано иное.

Бонусные способности с боевыми эффектами, которые вредят другим кораблям (например, «сбой» или «авария») и у которых нет целей и дальности, применяются к следующей атаке игрока.

Игрок обязан применять отрицательные бонусные способности (например, уменьшающие значение корпуса и/или щитов его корабля).

## ПРИМЕР ФАЗЫ ДЕЙСТВИЙ ПИЛОТОВ

1. На кубиках действий «Аргонавта» выпадают 2 грани с атакой, 1 грань с перемещением и 1 грань со стрессом **а**.
2. Рядом с «Аргонавтом» находятся 2 элитных разведчика ронинов, и он решает, что они станут хорошими целями. Помимо базовых действий, у «Аргонавта» есть улучшение оружия «Огонь очередями» и улучшение двигателя «Фланг».
3. «Аргонавт» помещает кубик действия со стрессом на «Фланг» **б**, уменьшает энергию «Фланга» на 1 **в**, а затем увеличивает стресс своего пилота на 1 **г**, так как использовал кубик действия со стрессом. Теперь у него 3 стресса! Это означает, что «Аргонавт» немедленно замешивает стрессовую карту «Промех» и свои сброшенные карты модификаторов в свою колоду модификаторов **д**.
4. Поскольку «Аргонавт» поместил кубик действия со стрессом на «Фланг», он вправе воспользоваться его стрессовой способностью с эффектом «поворот», чтобы повернуться в нужную сторону перед действием перемещения или после него. «Аргонавт» решает сначала повернуться **е**, а затем переместиться **ж**.
5. «Аргонавт» оказывается прямо позади разведчиков ронинов — удачное перемещение! «Аргонавт» занимает выгодную позицию (атакуя каждую цель, он будет брать 2 карты модификаторов вместо 1 и выбирать лучшую из них), так как находится позади целей.
6. У «Фланга» есть бонусная способность с эффектом «притягивание», но обе цели уже находятся на соседних с «Аргонавтом» клетках, поэтому притягивать их некуда.
7. Теперь «Аргонавт» помещает 2 кубика действий с атакой на улучшение оружия «Огонь очередями» **з** и уменьшает его энергию на 1 **и**. Оно позволяет выбрать целями обоих разведчиков ронинов и потенциально нанести им по 3 урона.
8. Сначала «Аргонавт» атакует разведчика ронинов 1 и открывает 2 карты модификаторов (благодаря своей выгодной позиции) — это «0» и «-1» **к**. «Аргонавт» выбирает карту модификатора «0», нанося 3 урона разведчику ронинов 1. Теперь он делает то же самое для разведчика ронинов 2 и в итоге наносит ему 4 урона (предположим, что «Аргонавт» открыл 2 новые карты модификаторов и выбрал из них карту «+1»).
9. У «Аргонавта» остался 1 кубик действия с перемещением, но он не хочет выполнять новое действие и решает не использовать кубик. Фаза действий пилотов завершится, когда все игроки закончат выполнять действия или спасуют.



Фаза действий врагов состоит из 4 этапов.

1. **Открытие боевых карт врагов.**
2. **Определение очерёдности врагов.**
3. **Выполнение действий врагов.**
4. **Обновление боевых эффектов.**

## 1. ОТКРЫТИЕ БОЕВЫХ КАРТ ВРАГОВ

Возьмите верхнюю карту боевой колоды каждого врага. Выложите эти карты лицевой стороной вверх рядом с игровым полем. Если колода какого-либо врага закончилась, перемешайте его сброшенные карты и сформируйте колоду заново.

## 2. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ОЧЕРЁДНОСТИ ВРАГОВ

Вражеские корабли одного типа выполняют действия со своей боевой карты друг за другом. Начинайте с типа врага с боевой колодой с наименьшим номером. Эти номера указаны на обороте боевых карт.

- **Элитные враги действуют до обычных врагов того же типа.**
- **Если на игровом поле присутствует несколько врагов одного типа и класса (элитные или обычные), они действуют в порядке возрастания своих идентификаторов.**

*Номер боевой колоды врага (очерёдность типов врагов)*



## 3. ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ ВРАГОВ

Действия врагов контролируются боевыми картами, на каждой из которых есть своя область команд — своеобразный искусственный интеллект, управляющий врагами в их фазе действий. Враг выполняет действия из области команд слева направо, проходя описанные ниже этапы.

- А. Выбор цели.**
- Б. Выполнение действия.**
- В. Продвижение по области команд.**
- Г. Повтор этапов А—В.**

Каждый вражеский корабль выполняет все действия из области команд своей боевой карты до того, как начинает действовать следующий вражеский корабль.



### А. ВЫБОР ЦЕЛИ

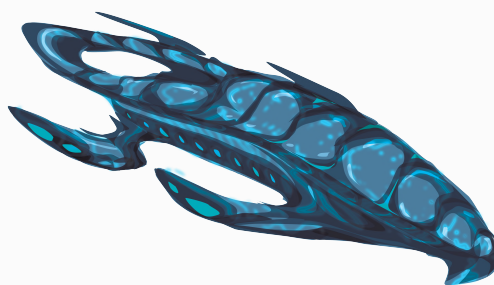
Враг всегда выбирает целью ближайший союзный корабль (см. «Союзники» на с. 5) или следует особым правилам сценария. Ближайший союзный корабль определяется по числу клеток между ним и врагом. Жетоны местности и другие корабли не влияют на это число.

Если на одинаковом расстоянии от врага несколько потенциальных целей, он выбирает корабль с наибольшим текущим значением корпуса. Если таковых несколько, враг выбирает корабль с наибольшим текущим значением щитов. Если у врага по-прежнему несколько вариантов, игроки сами выбирают для него цель.

Если какой-то корабль считает врагами корабли игроков, то он также считает врагами «Воробья» и корабли, обозначенные в особых правилах сценариев как союзники.

### ВНИМАНИЕ!

Враг выбирает цель перед выполнением каждого действия из области команд.



### Б. ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЯ

Определив цель, враг выполняет действие, указанное в его области команд. Враги выполняют 3 вида действий.

1. Действия поворота.
2. Действия перемещения.
3. Действия атаки.

#### ДЕЙСТВИЯ ПОВОРОТА

Выполняя действие поворота со своей боевой карты, враг поворачивается на 60° не более 2 раз (т. е. максимум на 120°), чтобы провести предстоящую атаку цели.

- Если враг может повернуться в нескольких направлениях для атаки цели, он поворачивается так, чтобы его носовая часть была направлена на цель. Если оба варианта поворота равнозначны, выбор за игроками.
- Если враг не сможет провести атаку после поворота, он поворачивается так, чтобы после предстоящего перемещения оказаться как можно ближе к цели.
- Враг не выполняет поворот, если он уже может провести атаку и направлен носовой частью к цели.

#### ДЕЙСТВИЯ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

Выполняя действие перемещения со своей боевой карты, враг перемещается. Как и в случае с игроком, действие перемещения врага показано схемой, на которой отмечены его начальная и конечная клетки, а также его направление.

- Враги могут перемещаться через клетки с другими кораблями, но не могут заканчивать на них перемещение.
- Если враг должен закончить перемещение на клетке с кораблём, он останавливается перед этим кораблём. Как и в случае с прерванным перемещением игрока, если враг заканчивает перемещение раньше положенного, его направление становится таким, каким оно было бы на следующей клетке его пути.
- Враг перемещается на клетку астероидов, даже если полученный урон уничтожит его корабль.

#### ДЕЙСТВИЯ АТАКИ

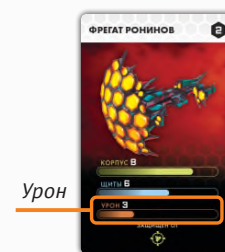
Враг выполняет действие атаки со своей боевой карты по тем же правилам, что и игрок. На боевой карте врага есть действие атаки с указанием урона, числа целей, сектора обстрела (или дальности) и боевых эффектов.

1. Возьмите карту с верха колоды модификаторов врагов и подсчитайте урон, сложив значение урона корабля (с карты врага), урон с боевой карты врага и значение с карты модификатора.
2. Нанесите урон цели (см. «Урон кораблю игрока» на с. 28).
3. Примените боевые эффекты.

Если цель врага не находится в пределах его сектора обстрела, но в сектор обстрела попадает другая возможная цель, враг атакует эту новую цель.

Враги сосредоточены только на своих целях, игнорируя возможность нанести максимальный вред своими атаками.

Не на всех боевых картах есть привычное действие атаки. На некоторых указаны действия с боевыми эффектами (такими как «ремонт» и «зарядка щитов»). Применяя боевые эффекты «ремонт» и «зарядка щитов», враги в первую очередь выбирают целями другие вражеские корабли. Если подходящей цели нет или она вне досягаемости, то целью становится выполняющий это действие корабль.



### В. ПРОДВИЖЕНИЕ ПО ОБЛАСТИ КОМАНД

Выполнив действие врага, перейдите к следующему действию в области команд. Если после действия указана развилка «Да»/«Нет», переходите к строке «Да», если враг смог выполнить это действие, или к строке «Нет», если не смог.

#### ПРИМЕР РАЗВИЛКИ

Разведчик ронинов выполнил первое действие атаки из области команд и теперь продвигается по ней дальше. Поскольку он смог провести атаку, вражеский корабль переходит к верхней строке «Да» в развилке в области команд.



### Г. ПОВТОР ЭТАПОВ А—В

Повторите этапы с А по В для каждого действия в области команд. Если в ней не осталось действий, значит, этот враг завершил их выполнение в текущей фазе действий врагов.

### 4. ОБНОВЛЕНИЕ БОЕВЫХ ЭФФЕКТОВ

Фаза действий врагов завершается, когда все вражеские корабли закончили выполнять действия. Примените возможные боевые эффекты, действующие в конце фазы действий врагов. Затем переходите к фазе 3 (конец раунда).

### УРОН КОРАБЛЮ ИГРОКА

Каждый раз, когда корабль игрока получает урон, сначала уменьшайте его значение щитов, а затем корпуса, если не сказано иное. После того как значение щитов корабля станет равно 0, весь дальнейший урон (от текущей атаки и последующих) наносится корпусу корабля. Когда корпус или щиты корабля получают урон, игрок уменьшает значение корпуса/щитов, передвигая маркер на соответствующей шкале на своём планшете игрока.

Если значение корпуса корабля когда-либо снижается до 0, этот корабль получает критические повреждения. Он убирается с игрового поля, а его пилот теряет сознание. Пилот без сознания получает 1 травму (см. ниже) и не может действовать до конца сценария, однако по-прежнему получает награды сценария в соответствии с его итогом.

### ТРАВМА

Если ваш пилот получает травму, закрасьте 1 клетку в области «Травма» в блокноте развития пилота.

### ОТМЕНА АТАКИ

Каждый раз, когда корабль игрока атакован, этот игрок может решить проигнорировать весь урон и боевые эффекты этой атаки, сломав 1 своё улучшение оружия или двигателя. Чтобы сломать улучшение, выберите карту улучшения оружия или двигателя на вашем планшете игрока, переверните её лицевой стороной вниз и увеличьте стресс на 1.

Если на корабле нет несломанных улучшений оружия и двигателей, он должен получить урон как обычно.

Когда улучшение ломается по любой причине, значение его энергии (если есть) не меняется. Сломанные улучшения нельзя использовать до конца сценария. Если благодаря какому-то эффекту вы чините улучшение (переворачиваете его лицевой стороной вверх), значение его энергии (если есть) остаётся таким же, как было до поломки.

#### ПРИМЕЧАНИЕ

Преследуя цель, некоторые враги упускают возможность для атаки, и это довольно удачно для вас. Можете рассчитывать на то, что временами у врагов будет наблюдаться «туннельное зрение», которое даст вам шанс перегруппироваться.

#### ПРИМЕЧАНИЕ

Для отмены атак можно ломать только улучшения оружия и двигателей. Каждый раз, ломая оружие или двигатель, увеличивайте стресс на 1.

### ПРИМЕР ОТМЕНЫ АТАКИ

1. Значение корпуса «Колесницы» равно 3, а щитов — 0. Её атакуют, нанося 4 урона. У «Колесницы» есть несломанное улучшение оружия «Протонный импульс».
2. Она решает отменить атаку и ломает «Протонный импульс», переворачивая его лицевой стороной вниз и увеличивая стресс на 1. Значение стресса «Колесницы» достигло 7, и её пилот паникует, проходя этапы со с. 24.



### ДЕЙСТВИЯ СОЮЗНИКОВ

В особых правилах некоторых сценариев с космическим сражением определённые вражеские корабли обозначены как союзники. Если не указано иное, такой союзник действует в фазе действий врагов, использует боевые карты врага соответствующего типа, применяет колоду модификаторов врагов и выбирает целями вражеские корабли.



## ФАЗА 3. КОНЕЦ РАУНДА

Завершив фазу действий врагов, проведите фазу конца раунда, пройдя описанные ниже этапы.

1. Примените возможные эффекты и особые правила сценария, действующие в конце раунда. Особые правила сценария примените в том порядке, в котором они указаны.
2. Игроки возвращают все свои использованные кубики действий.
3. Продвиньте маркер раундов на планшете «Воробья» на 1 деление. Если сценарий длится дольше 10 раундов, оставьте маркер на делении «10» и поместите ещё 1 маркер на деление «1».
4. Сбросьте боевые карты врагов, открытые в текущем раунде. Складывайте карты врагов разных типов в отдельные стопки сброса. Повторяйте все фазы, пока сценарий не закончится успехом или провалом.




## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА КОСМИЧЕСКОГО СРАЖЕНИЯ

Во многих сценариях с космическим сражением действуют свои правила. Здесь описаны некоторые общие правила, встречающиеся в книге сценариев.

### ДОБАВЛЕНИЕ НА ПОЛЕ

Это особое правило добавляет новые корабли на определённые клетки игрового поля.

### РАСШИФРОВКА УКАЗАНИЙ ПО ДОБАВЛЕНИЮ

Количество игроков  определяет, сколько вражеских кораблей нужно добавить (это общее количество кораблей, а не за каждого игрока). Добавляйте только тех врагов, которые указаны справа от количества игроков, участвующих в игре.




### ПРАВИЛА ДОБАВЛЕНИЯ

- Добавляйте корабли на поле в порядке, в котором они указаны в особых правилах. Если не осталось доступных кораблей нужного типа или пустых планшетов врагов, не добавляйте новый корабль.
- Каждый добавляемый корабль проходит обычную подготовку врагов к игре (см. этапы 7, 8 и 11 на с. 10—11).
- Добавленные корабли не действуют в том раунде, в котором их добавили.
- При появлении на поле добавленные корабли направлены к ближайшей цели.
- Если правила сценария обязывают вас распределить добавляемых врагов между несколькими жетонами сценария, распределите их по порядку и как можно равномернее между всеми жетонами. Сначала помещайте вражеские корабли на клетки с жетонами сценария, затем на соседние с ними доступные клетки. В случае нескольких возможных клеток помещайте их на ближайшие к кораблям игроков. Если и таких клеток несколько, выбор за игроками.
- Если правила сценария обязывают вас добавить врагов на соседние с чем-либо клетки (например, на соседние с другим кораблём), помещайте их на ближайшие к кораблям игроков доступные клетки. В случае нескольких возможных клеток выбор за игроками.
- Добавленные корабли учитываются заданиями «уничтожить все вражеские корабли».

### ЖЕТОНЫ СЦЕНАРИЯ

Корабли могут перемещаться на жетоны сценария и через них, если у этих жетонов нет значения корпуса. В противном случае считайте их непреодолимыми препятствиями, которые блокируют линию видимости. Отмечайте значение корпуса жетона сценария при помощи маркеров. Жетоны сценария со значением корпуса защищены от всех боевых эффектов.

### ЗНАЧЕНИЕ КОРПУСА ИЛИ ЩИТОВ «ЗА КАЖДОГО ИГРОКА»

Когда в особых правилах появляется символ «/», считайте его заменой фразы «за каждого игрока». Например, 8 / означает «значение корпуса 8 за каждого игрока». В данном случае в партии вдвоём суммарное значение корпуса составило бы 16.

### «ВОРОБЕЙ»

«Воробей» обладает защитой от всех отрицательных боевых эффектов. Игроки могут выбирать «Воробья» целью для положительного боевого эффекта «ремонт».

«Воробей» не перемещается, если в особых правилах сценария не указано иное. При перемещении «Воробей» выталкивает всякий корабль с клетки, на которой заканчивает перемещение, на соседнюю клетку по выбору игроков (выталкиваемый корабль не меняет направление).

Если в особых правилах сценария указано значение корпуса «Воробья», то его могут выбирать целью как враги (для атак), так и игроки (для ремонта). Если значение корпуса «Воробья» снижается до 0, «Воробей» выходит из строя — сценарий провален.

**Когда «Воробей» получает урон, любой игрок может решить вместо этого пожертвовать частью оборудования своего корабля.** Один раз за сценарий каждый игрок может увеличить стресс своего пилота на 1 и сломать свою способность корабля, чтобы отменить 1 атаку по «Воробью».

## КОНЕЦ СЦЕНАРИЯ

### КОНЕЦ СЦЕНАРИЯ

Завершив сценарий, каждый игрок проходит описанные ниже этапы.

1. Поместите маркер на шкале стресса вашего планшета игрока на деление «0».
2. Переверните все сломанные улучшения на вашем планшете игрока лицевой стороной вверх.
3. Уберите все стрессовые карты модификаторов «Промех» и карты модификаторов «×2» (усиление) из ваших колоды модификаторов и сброса. Затем замешайте сброшенные карты в вашу колоду модификаторов.

### НАГРАДЫ

По завершении сценариев (как при успехе, так и при провале) игроки могут получить награды.

Награды, которые получает каждый игрок:

- Очки навыков пилотов.
- Кредиты.
- Очки модернизации кораблей.
- Улучшения.

Награды, которые получает весь отряд:


- Достижения.
- Вторые пилоты.
- Новые пилоты.
- Новые корабли.

Также в наградах «Воробей» может получать или терять энергию. Если в наградах указано что-то ещё, просто следуйте написанному.

### ОЧКИ НАВЫКОВ ПИЛОТОВ

Каждый раз, когда игрок получает очко навыка пилота, он может продвинуться по одному из деревьев навыков в своём блокноте развития пилота (см. «Развитие пилота» на с. 31). Также за каждое указанное очко навыка закрасьте половину клетки в области «Развитие пилотов» в блокноте развития отряда, независимо от количества игроков, получивших указанное очко навыка.




### КРЕДИТЫ


Кредиты изображаются числом внутри круглого символа  (5 кредитов). Каждый игрок записывает сумму своих кредитов в графе «Заметки» в блокноте развития пилота. Получая, теряя или тратя кредиты, он сразу же изменяет их количество в «Заметках».

### ОЧКИ МОДЕРНИЗАЦИИ КОРАБЛЕЙ

Каждый раз, когда игрок получает очко модернизации корабля, он может продвинуться по одному из деревьев модернизации корабля в своём блокноте развития пилота (см. «Очко модернизации корабля» на с. 32).

#### НАГРАДА

 **навык пилота**,  **кредитов**  
и  **модернизация корабля.**

*Можете приобрести 1 улучшение оружия из карт 01—09, потратив на  кредитов меньше.*

*Пример награды*



## УЛУЧШЕНИЯ


Получая улучшение оружия, двигателя или технологии, поместите его в ваш органайзер игрока. При подготовке к сценарию вы вправе установить любые полученные улучшения, выложив их карты в соответствующие ячейки вашего планшета игрока (см. «Корабельные ограничения» на с. 41). Во время подготовки к сценарию игроки могут как угодно обмениваться друг с другом картами улучшений оружия, двигателей и технологий.


## ДОСТИЖЕНИЯ

Когда отряд получает достижение , отметьте соответствующую шестиугольную клетку в блокноте развития отряда.

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДОСТИЖЕНИЙ

Достижения отражают принимаемые отрядом решения и дают ему доступ к новым частям сюжета.


В некоторых разделах книги сценариев можно встретить названия достижений рядом с символом достижения . Если вы видите подобный раздел и в блокноте развития отряда отмечено указанное достижение, зачитывайте этот раздел. В противном случае пропускайте его.

В некоторых разделах книги сценариев можно встретить названия достижений рядом с перечёркнутым символом достижения . Зачитывайте такой раздел, только если в блокноте развития отряда *не* отмечено указанное достижение. В противном случае пропускайте его.

## ВТОРЫЕ ПИЛОТЫ, НОВЫЕ ПИЛОТЫ И НОВЫЕ КОРАБЛИ

Подробно об использовании вторых пилотов, новых пилотов и новых кораблей написано на с. 42.

## УСИЛЕНИЕ

Каждый раз, завершая сценарий провалом, закрашивайте 1 клетку усиления  в блокноте развития отряда. В начале каждого сценария с космическим сражением добавляйте 1 карту модификатора «×2» в колоду модификаторов каждого игрока за каждую закрашенную клетку усиления.

Каждый раз, завершая сценарий успехом, стирайте все закрашенные клетки усиления в блокноте развития отряда.

## ВЫБОР В СЦЕНАРИИ

Раздел сценария может предложить игрокам сделать выбор. В этом случае они должны совместно выбрать один из вариантов, получить его возможные награды и последовать его дальнейшим указаниям.

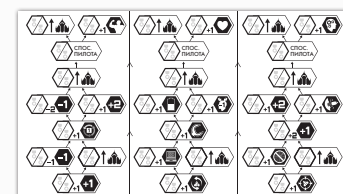
## РАЗВИТИЕ ПИЛОТА

Когда игрок получает очко навыка пилота, он может продвинуться по одному из деревьев навыков своего пилота. За каждое полученное очко навыка игрок может закрасить половину шестиугольной клетки на любом из 3 деревьев навыков в своём блокноте развития пилота.

## ЗАКРАШИВАНИЕ КЛЕТКИ

Каждая клетка разделена на 2 половины. Это означает, что для получения 1 усовершенствования с дерева навыков требуются 2 очка навыков пилота. Закрашивая половину клетки, игроки соблюдают описанные ниже правила.

- Каждое дерево закрашивается снизу вверх.
- Получив очко навыка пилота, игрок может закрасить половину клетки любого из 3 деревьев навыков.
- Игрок не обязан полностью закрасить одно дерево, прежде чем перейти к другому.
- Чтобы перейти к закрашиванию клетки выше, игрок сначала должен полностью закрасить клетку под ней.
- Достигнув развилки на дереве навыков, игрок должен выбрать, к какому варианту продвинуться: левому или правому. Он не может закрасить оба варианта развилки.



Деревья навыков

## ПОЛУЧЕНИЕ УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ

Закрасив обе половины клетки, игрок получает связанное с ней усовершенствование. Встречающиеся на дереве навыков усовершенствования описаны ниже.

## СПОСОБНОСТЬ ПИЛОТА

Получите карту способности пилота следующего уровня. Вы вправе устанавливать любую полученную карту способности пилота на ваш планшет игрока. Описание некоторых способностей пилотов приведено в «Приложении» на с. 47.

## УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЕ КОЛОДЫ МОДИФИКАТОРОВ

Большинство усовершенствований с деревьев навыков добавляют карты в колоду модификаторов игрока или убирают их из неё. Такие усовершенствования обозначены символом модификатора (чёрным шестиугольником), перед которым указано число со знаком «+» (добавить) или «-» (убрать). Например, если игрок получает усовершенствование « $-1$ », он убирает в коробку 1 карту модификатора « $-1$ » из своей колоды. Или, например, если игрок получает усовершенствование « $+2$ », он добавляет из запаса 2 карты модификаторов « $+1$ » в свою колоду.

## МОДИФИКАТОРЫ С ДОБОРОМ КАРТ

В правом нижнем углу карт модификаторов, добавленных в колоду благодаря усовершенствованиям, может встретиться символ добора карт . Взяв такую карту с верха колоды, игрок продолжает брать карты модификаторов, пока не возьмёт карту без символа . Затем все взятые карты объединяются в стопку модификаторов. К атаке корабля добавляются значения (и боевые эффекты) всей стопки модификаторов.

- Если игрок берёт карту модификатора « $\times 2$ », сложите все взятые до неё значения урона и умножьте сумму на 2. Боевые эффекты не умножаются.
- Если игрок берёт карту модификатора «Промых», все взятые карты и их значения игнорируются. Атака, как обычно, отменяется, не нанося урон и не активируя боевые эффекты.
- У игрока с кораблём в выгодной или невыгодной позиции может оказаться 2 стопки модификаторов на выбор. Занимая выгодную позицию, он выбирает любую из 2 стопок. Занимая невыгодную позицию, он выбирает стопку с меньшим суммарным уроном (при равном уроне игрок выбирает любую стопку), но если в какой-то стопке есть карта «Промых», игрок обязан выбрать такую стопку.

## НАВЫК ДЛЯ ИССЛЕДОВАНИЯ МИРА

Получите дополнительное очко навыка для его проверок во время исследования мира. См. подробнее об исследовании мира на с. 36—40.

## ОЧКО МОДЕРНИЗАЦИИ КОРАБЛЯ

Получив очко модернизации корабля , игрок закрашивает 1 клетку на одном из деревьев модернизации корабля вверх блокнота развития пилота. При этом он соблюдает описанные ниже правила.

- Каждое дерево модернизации корабля закрашивается слева направо.
- Достигнув развилки на дереве модернизации, игрок должен выбрать, к какому варианту продвинуться: верхнему или нижнему. Он не может закрасить оба варианта развилки.
- Если у игрока 2 корабля, он может выбрать, на какой из них потратить очко модернизации.
- Модернизация корабля либо увеличивает его начальное значение корпуса или щитов, либо даёт его уникальную способность. Вы вправе устанавливать любую полученную карту способности корабля на ваш планшет игрока. Описание некоторых способностей кораблей приведено в «Приложении» на с. 47—48. Значения корпуса и щитов корабля игрока не могут превысить 10.



Дерево модернизации корабля

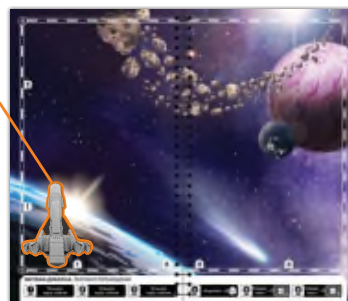


## ПОДГОТОВКА К ИССЛЕДОВАНИЮ КОСМОСА

Закончив сценарий 005, игроки впервые смогут исследовать космос при помощи галактического атласа. Чтобы подготовиться к исследованию космоса в первый раз, пройдите описанные ниже этапы.

1. Положите галактический атлас рядом с игровым полем и откройте в нём разворот с системой Дракона.
2. Поставьте фигурку «Воробья» на локацию 005 в галактическом атласе, как показано на рисунке справа.
3. Возьмите карты событий системы Дракона (с отметкой «Система Дракона» внизу карт) и положите их рядом с галактическим атласом.

«Воробей»



Галактический атлас



Карты событий системы Дракона

В конце каждой партии игроки записывают текущую локацию «Воробья» в блокноте развития пилота одного из игроков (используйте область для заметок), чтобы знать, откуда начать в следующий раз. В начале последующих партий, готовясь к исследованию космоса, игроки открывают галактический атлас на текущей системе, берут её карты событий и помещают «Воробья» в его текущую локацию.



## ИССЛЕДОВАНИЕ КОСМОСА

На протяжении кампании «Звёзд Акариоса» игроки совместно управляют «Воробьём», исследуя галактику. Исследование космоса происходит между сценариями, и часто именно так игроки выбирают следующий сценарий.

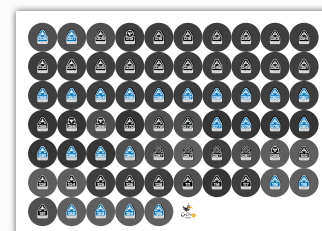
Путешествие «Воробья» отмечается в галактическом атласе, включающем в себя несколько звёздных систем галактики Акариос. Исследуя их, «Воробей» открывает новые локации, которые добавляются в галактический атлас в виде наклеек.

У локаций (наклеек) есть номера, соответствующие сценариям в книге сценариев. Когда игроки перемещают «Воробья» в определенную локацию (см. с. 34), они находят сценарий с таким же номером в книге сценариев и следуют его указаниям.

Этими сценариями могут быть космические сражения, исследование миров, разнообразные сюжетные происшествия и рынки (см. «Рынок» на с. 40). Сразу после завершения сценария сделайте пометку на его наклейке в галактическом атласе. На каждой наклейке есть 3 ячейки для разных кампаний. Если вы не хотите портить наклейки, можете отмечать ваш прогресс любым удобным способом.



Галактический атлас



Лист с наклейками



Наклейка с локацией



Завершённый сценарий

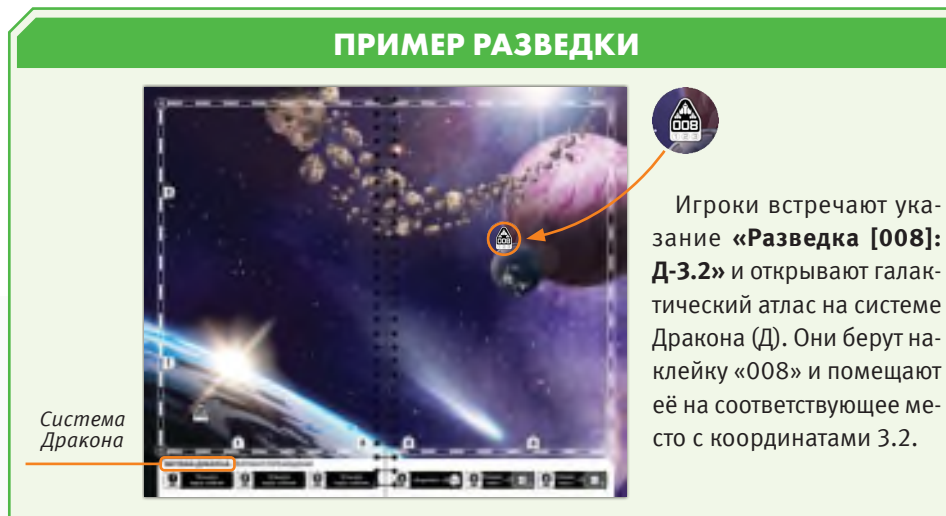


## РАЗВЕДКА

Время от времени игроки встречают в книге сценариев указания «Разведка». Когда это случается, добавьте наклейку соответствующей локации в галактический атлас. В указании «Разведка» приведены номер наклейки, идентификатор системы (первая буква) и координаты X и Y для того, чтобы вы нашли место для этой наклейки в галактическом атласе.



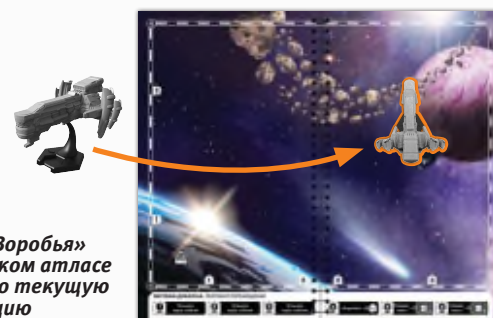
## ПРИМЕР РАЗВЕДКИ



## ИССЛЕДОВАНИЕ

Если в конце сценария не сказано иное, игроки возвращаются к исследованию космоса, чтобы выбрать, какую локацию посетить следующей. В начале исследования игроки ставят «Воробья» на его текущую локацию в галактическом атласе. Затем игроки совместно проходят описанные ниже этапы.

1. Выбор локации.
2. Уменьшение энергии.
3. Бросок кубика перемещения.
4. Перемещение «Воробья».
5. Переход к сценарию.



### 1. ВЫБОР ЛОКАЦИИ

Игроки могут переместить «Воробья» в пределах текущей системы в ещё не посещённую (то есть не отмеченную в текущей кампании) разведанную локацию. На протяжении кампании вам будут встречаться 4 типа локаций.



#### Основные сценарии

Это ключевые сценарии кампании. В них развивается её основная сюжетная линия. Проходить такие сценарии обязательно.



#### Побочные сценарии

Это необязательные сценарии. В них не развивается основная сюжетная линия, но они часто приносят награды.



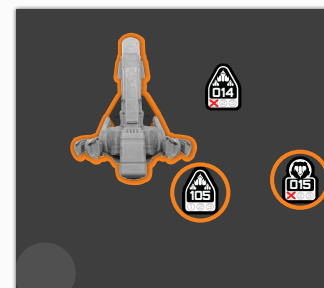
#### Рынки

Эти особые локации позволяют игрокам покупать и продавать улучшения, избавляться от травм и восстанавливать энергию «Воробья». «Воробей» может возвращаться на рынок сколько угодно раз, даже если он отмечен. См. подробнее на с. 40.



#### Прыжковые точки

Такие локации позволяют «Воробью» перемещаться между системами галактики. «Воробей» может использовать прыжковую точку сколько угодно раз, даже если она отмечена. Подробнее о прыжковых точках вы узнаете во время прохождения кампании.



«Воробей» может переместиться на локацию 105 или 015

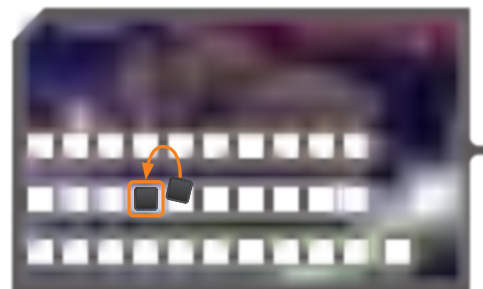


## 2. УМЕНЬШЕНИЕ ЭНЕРГИИ

Выбрав локацию для перемещения «Воробья», игроки уменьшают его энергию на 1. Для этого просто передвиньте маркер на шкале энергии на планшете «Воробья» так, чтобы он отражал его текущую энергию.

Если значение энергии «Воробья» уже равно 0, то вместо уменьшения энергии «Воробья» каждый игрок увеличивает стресс на 1. Стресс, полученный во время исследования космоса, переходит в следующий сценарий.

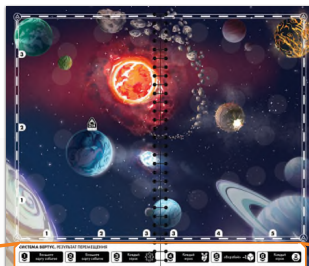
Если «Воробей» получает энергию, когда его значение энергии равно 0, то каждый игрок возвращает свой маркер стресса на деление «0».



Перед перемещением уменьшите энергию «Воробья» на 1

## 3. БРОСОК КУБИКА ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

Внизу страниц каждой системы в галактическом атласе есть подсказка. Перед перемещением «Воробья» игроки бросают кубик перемещения, сверяются с подсказкой и применяют выпавший результат.



**СИСТЕМА ВЕРТУС. РЕЗУЛЬТАТ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ**

	Возьмите карту события		Возьмите карту события		Каждый игрок		Каждый игрок		«Воробей» -1		Каждый игрок		Каждый игрок
--	------------------------	--	------------------------	--	--------------	--	--------------	--	--------------	--	--------------	--	--------------

## КОСМИЧЕСКИЕ СОБЫТИЯ

Если эффект обязывает игроков взять карту события, они берут *случайную* карту из колоды событий текущей системы, зачитывают текст её лицевой стороны (сторона с названием события) и следуют её указаниям. Если карта предписывает сделать выбор, игроки совместно выбирают один из вариантов. Если они не могут договориться, каждый бросает 4 кубика действий и тот, у кого выпало больше граней со стрессом, выбирает вариант (если таких игроков несколько, они перебрасывают кубики). Затем игроки переворачивают карту и зачитывают раздел, соответствующий сделанному выбору. Прочитав написанное и выполнив предписания (если указаны), продолжайте исследование космоса.

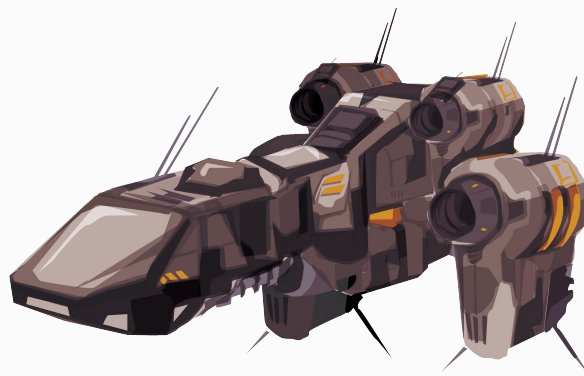
Если в колоде событий не осталось карт, перебросьте кубик перемещения, чтобы применить другой результат.

## 4. ПЕРЕМЕЩЕНИЕ «ВОРОБЬЯ»

Уменьшив энергию «Воробья» и применив эффекты кубика перемещения, переставьте фигурку «Воробья» на его новую локацию в галактическом атласе.

## 5. ПЕРЕХОД К СЦЕНАРИЮ

Игроки открывают книгу сценариев на странице со сценарием с тем же номером, что и у новой локации «Воробья». Затем игроки следуют указаниям этого сценария.



Для подготовки к сценарию с исследованием мира пройдите описанные ниже этапы.

## 1. ПОДГОТОВКА ПИЛОТОВ

Каждый участник переворачивает свой жетон пилота лицевой стороной вниз и размещает маркеры на планшете игрока, как описано ниже.

### А. ЗДОРОВЬЕ

В сценариях с исследованием мира игрок использует *шкалу корпуса* для отображения здоровья своего пилота. Каждый игрок устанавливает здоровье на величину, указанную на его жетоне пилота.

### Б. БОДРОСТЬ

В сценариях с исследованием мира игрок использует *шкалу щитов* для отображения бодрости своего пилота. Начальное значение бодрости каждого пилота зависит от числа игроков:

- 1 игрок — бодрость 10.
- 2 игрока — бодрость 8.
- 3 игрока — бодрость 7.
- 4 игрока — бодрость 6.

### В. СТРЕСС

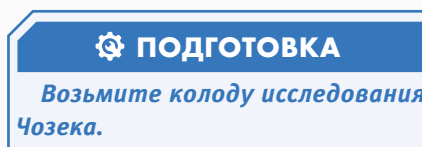
Начальный стресс равен 0 (или значению, оставшемуся после исследования космоса).



**Планшет игрока**  
(сценарий с исследованием мира)

## 2. ПОДГОТОВКА КОЛОДЫ ИССЛЕДОВАНИЯ МИРА

Книга сценариев обязывает игроков взять определённую колоду исследования мира. Найдите её в коробке и поместите лицевой стороной вниз рядом с игровой зоной. Не перемешивайте колоду, её карты должны лежать по порядку.



Указание в книге сценариев



**Колода исследования мира**  
(Чозек)

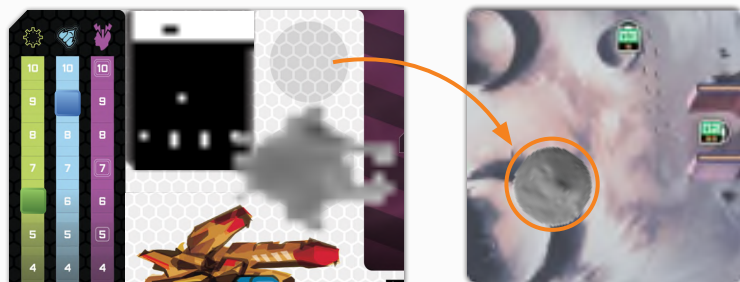
## 3. ОТКРЫТИЕ НАЧАЛЬНОЙ КАРТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ МИРА

Возьмите карту исследования мира, на которой написано «Начните отсюда» (обычно это верхняя карта колоды, но бывают исключения), и положите её лицевой стороной вверх посередине игровой зоны.



## 4. РАЗМЕЩЕНИЕ ФИГУРОК ПИЛОТОВ

Каждый игрок помещает свою фигурку пилота на начальную карту исследования мира.



Исследование мира длится несколько раундов. Проводите их, пока не завершите сценарий. Каждый раунд состоит из 3 фаз.

**Фаза 1. Уменьшение бодрости.**

**Фаза 2. Действия пилотов.**

**Фаза 3. Конец раунда.**

Все игроки должны завершить текущую фазу, прежде чем перейти к следующей.

Фазы 1 и 3 все игроки могут проводить одновременно.

В фазе 2 игроки могут выполнять действия как одновременно, так и по очереди в любом порядке. Каждый игрок сам выбирает порядок выполнения своих действий. Он не обязан выполнять все свои доступные действия, прежде чем другой игрок приступит к выполнению собственных. Если при выполнении действий несколько игроков взаимодействуют с одним и тем же объектом (см. «Повтор действий» на с. 40), они делают это по очереди.

Игроки выполняют действия, пока не назначат все свои кубики действий или не спасуют. Игрок может спасовать в любой момент фазы действий пилотов. Сделав это, игрок больше не может выполнять действия в текущей фазе действий пилотов.

Пройдя все 3 фазы раунда, игроки начинают новый раунд с фазы 1.

## ФАЗА 1. УМЕНЬШЕНИЕ БОДРОСТИ

В этой фазе каждый игрок уменьшает бодрость своего пилота на 1 (шкала щитов на планшете игрока).

Если в сценарии с исследованием мира игрок должен уменьшить бодрость, а её значение уже равно 0, то вместо этого игрок увеличивает стресс своего пилота на 1. Если стресс уже равен 10, то вместо увеличения стресса игрок уменьшает здоровье своего пилота на 1 (шкала корпуса на планшете игрока). Увеличивая стресс в сценариях с исследованием мира, игнорируйте уровни стресса, в том числе не возвращайте маркер на шкале стресса на деление «0» при достижении деления «10».

### ВНИМАНИЕ!

Игрок может продолжать использовать кубики действий с выпавшими гранями стресса, даже если значение стресса его пилота равно 10.

## ПИЛОТ БЕЗ СОЗНАНИЯ

Если значение здоровья пилота становится равно 0, он теряет сознание и получает 1 травму, которая, как обычно, отмечается в блокноте развития пилота. Пилот без сознания не может действовать до конца сценария, однако по-прежнему получает награды сценария. Если все пилоты потеряли сознание, прочтите раздел «Провал» или следуйте указаниям в книге сценариев.

Если в сценарии нет ни раздела «Провал», ни иных указаний, потерявший сознание пилот приходит в себя и начинает следующий раунд на начальной карте исследования мира. При этом он восстанавливает начальные значения здоровья, бодрости и стресса.

## ФАЗА 2. ДЕЙСТВИЯ ПИЛОТОВ





В этой фазе каждый игрок выполняет действия, пока не назначит все свои кубики действий или не спасует. В сценариях с исследованием мира пилоты взаимодействуют с объектами на картах исследования мира. На одной карте может быть изображено несколько объектов. У объекта может быть 3 элемента: тип действия, требуемые кубики действий и либо номер раздела сценария, либо номер карты.

### ТИП ДЕЙСТВИЯ

Типы действий описаны на с. 39—40.

### ТРЕБУЕМЫЕ КУБИКИ ДЕЙСТВИЙ

Количество кубиков действий и их грани, необходимые для взаимодействия с объектом.

-  Кубик с атакой.
-  Кубик с перемещением.
-  Кубик с атакой или перемещением.
-  Кубик со стрессом.



Карта с пятью объектами

Раздел в книге сценариев

Тип действия



Требуемые кубики действий

## РАЗДЕЛ СЦЕНАРИЯ ИЛИ НОМЕР КАРТЫ

Число на чёрном фоне — это номер раздела текущего сценария. Игрок зачитывает этот раздел при взаимодействии его пилота с объектом. Число на зелёном фоне — номер карты исследования мира (см. с. 39).

Прочитав раздел сценария, продолжайте исследование мира, если не указано иное. Игроков могут обязать перейти к другому разделу текущего сценария. Каждый раз, встречая указание «перейдите к» с номером, зачитывайте соответствующий раздел сценария.

Если раздел предписывает что-то получить или потерять, это делает тот пилот, который взаимодействовал с объектом, приведшим к прочтению этого раздела, если не указано иное.

## ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ

Для выполнения действия пилота игрок проходит описанные ниже этапы.

### 1. ВЫБОР ОБЪЕКТА

Игрок может выбрать для взаимодействия любой объект на карте со своей фигуркой пилота.

### 2. НАЗНАЧЕНИЕ КУБИКОВ

Игрок может назначить от 1 до 4 своих кубиков действий на объект. Каждый игрок может назначить каждый из своих 4 кубиков действий только **1 раз за раунд**. Если игрок не может назначить кубик действия на объект, он не вправе взаимодействовать с ним.

Даже если у объекта нет требуемых кубиков действий, игрок обязан назначить хотя бы 1 кубик действия на выбранный объект. В этом случае игрок сразу переходит к этапу 5.





Назначенные кубики считаются использованными. Неиспользованные кубики не сохраняются на следующий раунд.

### 3. БРОСОК КУБИКОВ

Игрок бросает все назначенные на объект кубики. Один раз за раунд каждый игрок может увеличить стресс на 1, чтобы перебросить любое количество своих назначенных кубиков.

### 4. РАЗМЕЩЕНИЕ КУБИКОВ

Игрок может поместить назначенные кубики на символы требуемых кубиков действий. Каждый кубик можно поместить только на 1 символ. (Чтобы не загромождать карты, можете класть размещаемые кубики рядом с ними или над планшетом игрока.)

Кубик с атакой можно поместить на оранжевый  или оранжевый/зелёный  символ, а кубик с перемещением — на зелёный  или оранжевый/зелёный  символ. Кубик с джокером или со стрессом можно поместить на любой символ. Если игрок помещает кубик действия со стрессом, он увеличивает стресс своего пилота на 1.

### 5. ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С ОБЪЕКТОМ ИЛИ ЗАВЕРШЕНИЕ ДЕЙСТВИЯ

Если на каждом символе требуемых кубиков действий находится кубик игрока или если у объекта нет символов требуемых кубиков (и игрок назначил на него 1 кубик действия), этот игрок может взаимодействовать с этим объектом. Взаимодействие проходит по-разному в зависимости от типа действия объекта (см. с. 39). Если после назначения и броска игрок не смог или не захотел разместить на объекте требуемые кубики в указанном количестве (*кроме проверок навыков, описанных на с. 39*), его действие завершается. Он может использовать *неназначенные* кубики для выполнения нового действия (выбрав тот же или другой объект на карте исследования мира со своим пилотом).

После взаимодействия с объектом типа «изучение» или «проверка навыка» (см. с. 39) поместите на него чёрный маркер, чтобы отметить, что отныне этот объект недоступен. С такими объектами нельзя взаимодействовать снова, если только на них не указан символ повтора (см. с. 40).

## ПРИМЕЧАНИЕ

Во время исследования мира игрок может выполнять по несколько действий за раунд. С одной стороны, вы повышаете ваши шансы на успех, назначая все кубики на 1 действие, но с другой — ограничиваете себя в возможностях в раунде. Перед назначением кубиков действий учитывайте, сколько бодрости осталось у вашего пилота, ведь каждый раунд бодрость уменьшается.



## ТИПЫ ДЕЙСТВИЙ

Существует несколько типов действий объектов.

### ИССЛЕДОВАНИЕ И ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Действие этого типа позволяет пилоту переместиться на соседнюю карту исследования мира. В качестве символа типа действия у объектов с действием исследования и перемещения указана стрелка, направленная на соседнюю карту, куда может переместиться пилот.

Если соседняя карта ещё не исследована (не открыта), то игрок берёт её из колоды исследования мира (номер карты написан на объекте), кладёт лицевой стороной вверх и сразу перемещает на неё своего пилота. (Не смотрите лицевые стороны других карт колоды.) Исследованная карта остаётся лежать лицевой стороной вверх до конца сценария. На одной карте может находиться сколько угодно пилотов.

Когда раздел сценария предписывает *открыть и выложить все соседние карты*, имеются в виду карты, примыкающие к текущей карте сверху, снизу, слева и справа, но не по диагонали.



Карта с двумя объектами типа «исследование и перемещение»

### ИЗУЧЕНИЕ

Этот тип действия позволяет игрокам изучать объекты в надежде отыскать полезную информацию или кредиты. Все кредиты, полученные во время исследования мира, достаются тем пилотам, которые их нашли (их не получает каждый пилот).

Чтобы выполнить действие изучения, прочтите соответствующий раздел в книге сценариев и следуйте его указаниям.

### СТАРТОВАЯ ПЛОЩАДКА

Этот тип действия аналогичен действию изучения, но обычно позволяет пилотам покинуть исследуемый мир, тем самым завершив сценарий. Чтобы воспользоваться стартовой площадкой, все пилоты в сознании должны находиться на карте с ней.

### ПРОВЕРКА НАВЫКА

Проверки навыков испытывают пилотов. Каждая такая проверка, встречающаяся на объекте, соответствует одному из четырёх навыков пилота: силе, ловкости, интеллекту или обаянию. Они указаны на обороте жетонов пилотов, и у каждого из них своя величина. Игроки учитывают эти величины при выполнении требований к количеству кубиков действий у объектов с проверками навыков. Т. е. для проведения проверки игрок складывает количество своих размещённых на объекте кубиков действий и величину проверяемого навыка пилота. Получившаяся сумма — итоговый результат текущей проверки.

Если итоговый результат равен количеству символов кубиков на объекте или превышает его, проверка пройдена — игрок зачитывает абзац «Успех» в соответствующем разделе объекта в книге сценариев. Если итоговый результат меньше количества символов кубиков на объекте, игрок зачитывает абзац «Провал» в соответствующем разделе.

Если у проверки навыка есть пометка «», её могут попытаться совместно пройти несколько игроков, находящихся на одной карте. Они могут назначить на проверку любое количество своих неиспользованных кубиков действий.

Если провести проверку навыка обязывает раздел сценария или карта события (а не объект на карте исследования мира), игрок проходит этапы 2—4 со с. 38 и следует всем вышеописанным правилам. Если игрок не может назначить хотя бы 1 кубик действия на такую проверку, он должен потерять 1 бодрость, чтобы вернуть все свои использованные кубики действий, если не указано иное.



Сила



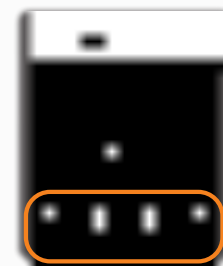
Ловкость



Интеллект



Обаяние



Навыки пилота (Старла)



### ПРИМЕР ПРОВЕРКИ ИНТЕЛЛЕКТА

Старла суммирует 2 размещённых кубика действий и величину своего навыка интеллекта (1) и проходит проверку интеллекта, требующую итогового результата не менее 3. Затем Старла повышает свой уровень стресса на 1, поскольку использовала кубик со стрессом.





## ПРЕРЫВАЮЩЕЕ СОБЫТИЕ

Если ваш пилот перемещается на карту с символом прерывающего события, немедленно прочтите указанный раздел сценария для всего отряда. Прерывающее событие происходит только 1 раз (если только на нём нет символа повтора, см. ниже), когда кто-то впервые исследует и перемещается на карту с ним. На прерывающее событие кубики действий назначать не нужно.

## ПОВТОР ДЕЙСТВИЙ

Игроки могут сколько угодно раз взаимодействовать с объектами, на которых указан символ повтора.



Символ повтора

## УРОН ПИЛОТУ

Во время исследования мира пилоты могут получать урон. Когда это случается, уменьшайте здоровье вашего пилота на указанную величину. Если здоровье опускается до 0, пилот теряет сознание (см. с. 37).

## ФАЗА 3. КОНЕЦ РАУНДА

В этой фазе игроки возвращают все свои использованные кубики. Затем начинается новый раунд с фазы 1. Игроки продолжают повторять фазы 1—3, пока либо не выполнят задание сценария, либо все пилоты не потеряют сознание, либо все пилоты в сознании не покинут исследуемый мир, либо книга сценариев не предпишет иное.

# ПРОПУСК ИССЛЕДОВАНИЯ МИРА



Во время прохождения кампании вы можете решить пропустить любой сценарий с исследованием мира. Для этого вместо подготовки к исследованию мира перейдите на страницы 201—202 книги сценариев, прочтите соответствующий текущему миру раздел и следуйте его указаниям.

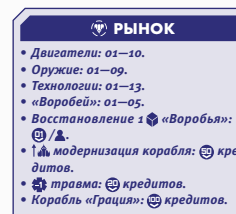
# РЫНОК



Посещая локацию с рынком, игроки могут покупать и продавать улучшения, восстанавливать энергию «Воробья» и т. д. На каждом рынке свой список доступных возможностей. Игроки могут возвращаться на рынок неограниченное число раз.

В списке рынка указаны номера доступных карт различных типов. К примеру, если в списке написано «Двигатели: 01—10», игроки могут приобрести любые карты с номерами от 01 до 10 из колоды улучшений двигателей.

При посещении рынка игроки могут одновременно выполнять описанные ниже действия в любом порядке и сколько угодно раз.



Список рынка

## ПОКУПКА И ПРОДАЖА УЛУЧШЕНИЙ

Игрок может купить любую карту из списка рынка. Номера карт указаны на их обороте, а стоимость — на лицевой стороне. Чтобы купить улучшение, уменьшите сумму кредитов в вашем блокноте развития пилота на величину, равную стоимости улучшения, и положите его в ваш органайзер игрока или немедленно установите, поместив в соответствующую ячейку на вашем планшете игрока. Не забывайте учитывать возможное корабельное ограничение при установке улучшений (см. «Корабельные ограничения» на с. 41).

Чтобы продать улучшение, верните любую вашу карту улучшения (установленную или лежащую в вашем органайзере игрока) в коробку и получите сумму кредитов, равную половине стоимости этой карты, округляя в меньшую сторону.



## ПОКУПКА УЛУЧШЕНИЙ ДЛЯ «ВОРОБЬЯ»

Игроки могут приобрести улучшения «Воробья» по тем же правилам, что и остальные улучшения. Однако, покупая улучшение «Воробья», игроки могут как угодно разделить его стоимость между собой (кредиты необязательно должен тратить кто-то один). Описание некоторых улучшений «Воробья» приведено в «Приложении» на с. 48—49.



### ВОССТАНОВЛЕНИЕ ЭНЕРГИИ «ВОРОБЬЯ»

Игроки могут потратить кредиты на восстановление энергии «Воробья». Сумма кредитов, необходимая для увеличения его энергии на 1, указана в списке рынка. Игроки могут как угодно разделить эту стоимость между собой (кредиты необязательно должен тратить кто-то один). За каждую восстановленную энергию игроки продвигают маркер на соответствующей шкале «Воробья» на 1. **Значение энергии «Воробья» не может стать больше 10.**

### МОДЕРНИЗАЦИЯ КОРАБЛЯ

На протяжении кампании каждый игрок может приобрести не более 2 модернизаций для каждого из своих кораблей. Стоимость модернизации, если она доступна, указана в списке рынка.



Заплатив за модернизацию, игрок закрашивает клетку в блокноте развития пилота по обычным правилам модернизации корабля (см. «Очко модернизации корабля» на с. 32). Затем он закрашивает пустую ячейку в правом верхнем углу над деревом модернизации этого корабля, чтобы отразить приобретение модернизации (см. иллюстрацию слева).

### УМЕНЬШЕНИЕ ТРАВМ

При посещении рынка игроки могут уменьшить травмы своих пилотов. Стоимость уменьшения 1 травмы указана в списке рынка. Игроки могут как угодно разделить эту стоимость между собой (кредиты необязательно должен тратить кто-то один). За каждое оплаченное уменьшение травм все игроки стирают по 1 травме в своих блокнотах развития пилотов.

### ПОКУПКА НОВОГО КОРАБЛЯ

При посещении некоторых рынков у игроков будет возможность приобрести новые корабли. Название и стоимость корабля указаны в списке рынка. Игроки могут как угодно разделить эту стоимость между собой (кредиты необязательно должен тратить кто-то один). Прочтите подробно о новых кораблях и о том, как их использовать, на с. 42.



## КОРАБЕЛЬНЫЕ ОГРАНИЧЕНИЯ

Игроки должны учитывать возможные корабельные ограничения своих улучшений, указанные на лицевой стороне карт. Игрок может установить улучшение с корабельным ограничением, только если на его жетоне корабля указан такой же класс корабля. При этом вы можете купить улучшение корабля, даже если его нельзя установить, и хранить его в вашем органайзере игрока.

К примеру, у улучшения «Передышка» есть корабельное ограничение **T** (тяжёлый). Его можно установить только на корабли тяжёлого класса, например на «Аргонавта».

Корабельное ограничение



Классы корабля

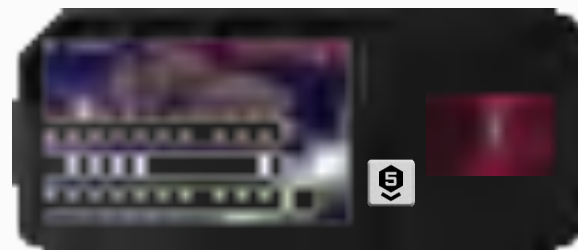


## «ВОРОБЕЙ»

В этом разделе приведены дополнительные правила для «Воробья».

### ОРГАНАЙЗЕР «ВОРОБЬЯ»

В органайзере «Воробья» хранится планшет «Воробья», карты травм, доступные карты вторых пилотов и улучшений «Воробья», кубик перемещения и цветные маркеры (для шкал). Крышка органайзера позволяет игрокам сохранять значение энергии «Воробья» между партиями.



### УЛУЧШЕНИЯ «ВОРОБЬЯ»

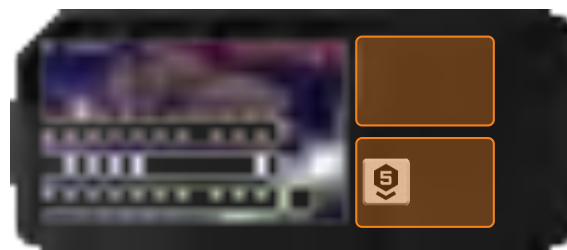
Во время кампании игроки смогут получить улучшения «Воробья». Они хранятся в органайзере «Воробья», и их можно установить при подготовке к сценарию. Одновременно на «Воробья» можно установить только 2 улучшения, но хранить в органайзере их можно в любом количестве. Установленные улучшения кладутся в ячейки органайзера «Воробья».

У некоторых улучшений «Воробья» есть текстовые способности, описывающие, как их применять. На других есть ячейки действий, куда игроки помещают кубики, чтобы выполнить указанные действия и/или применить бонусные способности.

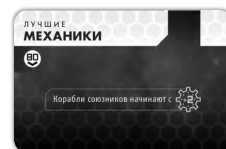
Улучшения без ячеек действий активны всегда, пока установлены на «Воробье». На улучшениях с ячейками действий показана 1 энергия, а значит, их можно использовать только 1 раз за сценарий. Чтобы воспользоваться таким улучшением, один или несколько игроков должны поместить на него кубики в фазе действий пилотов. Затем они выполняют действие карты улучшения и/или применяют её бонусные способности, а потом переворачивают её лицевой стороной вниз, чтобы показать, что это улучшение уже использовано.

Если улучшение «Воробья» позволяет ему провести атаку, он использует колоду модификаторов одного из игроков, поместивших кубики на это улучшение.

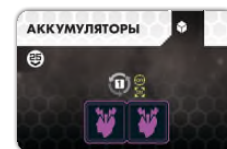
Установленные улучшения «Воробья» можно использовать, даже если в сценарии «Воробей» бездействует или вообще не находится на игровом поле.



Ячейки для улучшений



Улучшение с текстовой способностью



Улучшение с ячейками действия

## ВТОРЫЕ ПИЛОТЫ



Карты вторых пилотов — это особые улучшения, которые отряд получает и теряет на протяжении кампании. Когда игроки получают нового второго пилота (по указанию книги сценариев, карты события и т. д.), он становится доступен им всем. При подготовке к сценарию с космическим сражением любой игрок может установить любого доступного второго пилота (поэтому вторые пилоты хранятся в органайзере «Воробья», а не в органайзерах игроков).

Каждый участник может установить только 1 второго пилота на свой планшет игрока, поместив его в любую ячейку улучшения технологии, способности корабля или способности пилота (если ячейка занята соответствующей картой, сначала уберите эту карту). Описание некоторых вторых пилотов приведено в «Приложении» на с. 45.

## ПОЛУЧЕНИЕ НОВЫХ ПИЛОТОВ И КОРАБЛЕЙ



### НОВЫЕ ПИЛОТЫ

Когда игроки получают нового пилота, он становится доступен им всем. Чтобы сменить пилота, возьмите все компоненты нового пилота (как описано в подготовке пилотов к игре на с. 6) и распределите очки навыков в его блокноте развития пилота — доступное количество очков навыков отмечено в области «Развитие пилотов» в блокноте развития отряда. Травмы и заработанные кредиты новому пилоту не переходят.

Игроки могут менять пилотов при подготовке к сценарию с космическим сражением или исследованием мира.

### НОВЫЕ КОРАБЛИ

Когда игроки получают новый корабль, он становится доступен им всем. Чтобы сменить корабль, возьмите все компоненты нового корабля (как описано в подготовке кораблей к игре на с. 7) — при этом он получает количество очков модернизации, равное номеру текущего акта (1 очко в акте 1 и так далее).

Игроки могут менять корабли при подготовке к сценарию с космическим сражением.



## ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ

Перед началом любого сценария с космическим сражением вы можете изменить сложность, чтобы сделать игру проще или труднее. Все изменения сложности касаются как особых правил сценария, так и значений корпуса, щитов и урона на картах врагов. Также каждый игрок получает бонусные кредиты за успешное выполнение задания сценария.

УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ	КОРПУС ВРАГА	ЩИТЫ ВРАГА	УРОН ВРАГА	БОНУСНЫЕ КРЕДИТЫ
Лёгкий	-1	-1	-1	0
Обычный	0	0	0	0
Средний	0	0	+1	1
Трудный	+1	+1	+1	2
Очень трудный	+2	+2	+2	3
Безумный	+2	+2	+3	4
Бездна	+3	+3	+4	5

### ЭКСТРЕМАЛЬНЫЙ РЕЖИМ

Чтобы ещё больше усложнить игру, вы можете попробовать экстремальный режим (его можно выбрать только при переходе к акту 1 книги сценариев). Для этого следуйте изменениям, перечисленным ниже.

#### КОСМИЧЕСКОЕ СРАЖЕНИЕ

- Игроки не могут ломать улучшения оружия и двигателей, чтобы отменять атаки.
- Все враги используют защиту от боевых эффектов с «элитной» стороны своей карты (даже обычные враги).
- Если значение корпуса корабля игрока становится равно 0, пилот катапультируется, а корабль взрывается — верните все компоненты и улучшения этого корабля в коробку. Игроки могут выбирать уничтоженные корабли как новые, следуя указаниям на с. 42.

#### ИССЛЕДОВАНИЕ МИРА

- В начале исследования мира значение бодрости каждого пилота на 2 меньше.
- Если значение здоровья пилота становится равно 0, он умирает — верните все компоненты этого пилота в коробку. Игроки могут выбирать погибших пилотов как новых, следуя указаниям на с. 42.

#### ИССЛЕДОВАНИЕ КОСМОСА

Восстановление энергии «Воробья» стоит на 2 кредита больше за каждого игрока.





## АВАРИЯ

Если атака наносит урон корпусу цели, впоследствии её корпус получает 1 урон в начале её каждой фазы действий. Уберите *аварию*, если значение корпуса цели увеличивается хотя бы на 1. (Используйте красный маркер для напоминания.)



## ВЗЛОМ

- Для игрока: увеличьте стресс вашего пилота на 1.
- Для врага: замешайте 1 стрессовую карту модификатора «Промех» в колоду модификаторов врагов.



## ВОССТАНОВЛЕНИЕ ЭНЕРГИИ

Увеличьте энергию другого улучшения на 1. Если восстановить можно более 1 энергии (число на символе больше 1), увеличьте энергию нескольких улучшений на 1. Восстановить энергию улучшений можно только 1 раз за *восстановление энергии*. Значение энергии не может превысить начальное. Выберите целью ваш корабль, если восстановление энергии указано в качестве боевого эффекта. Восстановить энергию «Воробья» таким способом нельзя.



## ВЫГОДНАЯ ПОЗИЦИЯ

В своей следующей атаке корабль получает *выгодную позицию*, но только для первой цели.



## ЗАРЯДКА ЩИТОВ

Цель повышает своё значение щитов на указанную величину, но не больше начального значения.



## ЗАХВАТ ЦЕЛИ

Атаки против цели получают *выгодную позицию* вне зависимости от направления. Уберите *захват цели* в конце следующей фазы действий цели. (Используйте красный маркер для напоминания.)



## НЕВОСПОЛНИМАЯ ЭНЕРГИЯ

*Восстановить энергию* этого улучшения нельзя.



## НЕВЫГОДНАЯ ПОЗИЦИЯ

В своей следующей атаке корабль получает *невыгодную позицию*, но только для первой цели.



## ОТМЕНА ЭФФЕКТА

Уберите 1 любой боевой эффект с цели, кроме *аварии*.



## ОТТАЛКИВАНИЕ

Цель отталкивается по направлению от корабля. При этом цель не меняет своё направление. Если для отталкивания цели в равной степени подходят две клетки, игроки сами выбирают одну из них. Отталкиваемая цель может пройти сразу несколько клеток в соответствии с числом на символе эффекта. Цель нельзя оттолкнуть за край поля, на другой корабль или непреодолимое препятствие.



## ПОМЕХИ

Цель получает *невыгодную позицию* во всех своих атаках до конца своей следующей фазы действий. (Используйте красный маркер для напоминания.)



## ПОТЕРЯ СТРЕССА

Цель понижает свой стресс на указанную величину.



## ПРИТЯГИВАНИЕ

Цель притягивается по направлению к кораблю. При этом цель не меняет своё направление. Если для притягивания цели в равной степени подходят две клетки, игроки сами выбирают одну из них. Притягиваемая цель может пройти сразу несколько клеток в соответствии с числом на символе эффекта. Цель нельзя притянуть на другой корабль или непреодолимое препятствие.



## ПРОБОЙ

Атаки с *пробоем* игнорируют щиты цели и наносят урон напрямую корпусу.



## РЕМОНТ

Цель повышает своё значение корпуса на указанную величину, но не больше начального значения.



## СБОЙ

Если атака наносит урон корпусу цели, эта цель не может атаковать и использовать улучшения оружия до конца своей следующей фазы действий, но по-прежнему может перемещаться, поворачиваться и использовать неатакующие улучшения. (Используйте красный маркер для напоминания.)



## СКРЫТНОСТЬ

- Первая атака корабля со *скрытностью* получает *выгодную позицию* для всех целей. (Используйте красный маркер для напоминания.)
- Корабль теряет *скрытность* после проведения атаки или в конце своей следующей фазы действий (смотря что случается раньше). Получение урона не лишает корабль *скрытности*.
- Пока у корабля есть *скрытность*, его нельзя выбирать целью (в т. ч. для дружественных эффектов).



## ТОРМОЖЕНИЕ

Цель не может перемещаться и использовать улучшения двигателей в своей следующей фазе действий, но по-прежнему может поворачиваться и атаковать. (Используйте красный маркер для напоминания.)



## УСИЛЕНИЕ

Замешайте карту модификатора «×2» (усиление) в колоду модификаторов цели (ищите символ усиления в правом нижнем углу). Уберите эту карту в коробку после взятия из колоды.



## +УРОН, ДАЛЬНОСТЬ, ЦЕЛЬ

В своей следующей атаке корабль увеличивает урон, дальность или число целей. Увеличение дальности применяется только к атакам без сектора обстрела.



## ВТОРЫЕ ПИЛОТЫ (выборочные)

### 65DOS

Выполните по порядку действие перемещения 1, действие поворота и действие перемещения 2. Вы можете пропустить любые из этих действий.

### АЛЬФА-89

Добавьте *сбой* к вашей следующей атаке.

### АНАЙЛИ АЙЛИ

Цели в пределах дальности 3 получают *зарядку щитов 2* или *ремонт 2*.

### БАЛРОК

Считайте взятые с верха вашей колоды карты модификаторов «-2» как «+2».

### ВОДЖЕО

1 цель в пределах дальности 5 получает *торможение*, или *захват цели*, или *помехи*.

### ГАЛ БЁРДИЛ

Добавьте *+2 урона* к вашей следующей атаке. Если вы используете кубик со стрессом, добавьте ещё *+2 урона* (стрессовая способность).

### ГИННИФЕР

Считайте взятые с верха вашей колоды карты модификаторов «Промах» (включая стрессовые карты «Промах») как «-2».

### ГУИННИ-БОТ

Установленный дрон может использовать энергию Гуинни-бота (дополнение «Дроны Акариоса»).

### ДЖОРХИНДЖА

Выполните одно из действий перемещения.

### ПИНТО

Поменяйтесь местами с 1 целью в пределах дальности 6. Вы можете выбрать целью только вражеский корабль, использующий боевые карты, и не можете выбрать корабль-маяк юров, «Мамонт» т'котчек, «Арнаут» ЕМА или «Титан» синтетиков.

### РОДЖАН ПЕЙЛ

Выполните по порядку действие поворота и действие атаки. Вы можете пропустить любое из этих действий.

### СИГМА-013

Используйте 1 ваше несломанное улучшение двигателя или оружия, активируя все его ячейки действий, но не размещая в них кубики и не тратя его энергию. Вы также можете применить стрессовую и/или бонусную способность этого улучшения. Затем сломайте его и увеличьте стресс на 1.

### ТАНА О'НИЛЛ

Используйте 1 ваше сломанное улучшение двигателя или оружия, активируя все его ячейки действий, но не размещая в них кубики и не тратя его энергию. Вы также можете применить стрессовую и/или бонусную способность этого улучшения. Если выбранное улучшение позволяет выполнить действие атаки, не берите карту модификатора — вместо этого добавьте *+2 урона*. У этой карты *невозполнимая энергия*.

### ТЕНА

Добавьте *аварию* к вашей следующей атаке.

### ТИМБОР

Начальное значение щитов вашего корабля на 2 больше.

## УЛУЧШЕНИЯ ДВИГАТЕЛЕЙ (выборочные)

### БОЧКА

Выполните действие перемещения. Добавьте *торможение* к вашей следующей атаке (бонусная способность). Если вы используете кубик со стрессом, можете выполнить действие поворота (стрессовая способность) до или после действия перемещения.

### БЫСТРАЯ РЕАКЦИЯ

Выполните действие перемещения. Затем вы можете выполнить действие поворота (бонусная способность). Если вы используете кубик со стрессом, можете выполнить действие поворота (стрессовая способность) до или после действия перемещения.

### ВЗРЫВ ЯДРА

Выполните по порядку действие атаки и действие перемещения. Вы можете пропустить любое из этих действий. Затем вы

должны уменьшить значение корпуса вашего корабля на 2 (бонусная способность). Можете выполнить действие поворота (стрессовая способность) до или после любого из этих действий. Сломайте это улучшение после использования, не получая за это стресс.

### ВНЕЗАПНОЕ НАПАДЕНИЕ

Выполните по порядку действие перемещения и действие атаки. Вы можете пропустить любое из этих действий.

### ВОССТАНОВЛЕНИЕ КОРПУСА

Используйте это улучшение после выполнения любого действия перемещения. Получите *ремонт 2*.

### ВЫБРОС ПЛАЗМЫ

Выполните по порядку действие атаки и действие перемещения. Вы можете пропустить любое из этих действий.

### ГЕНЕРАТОР ПОМЕХ

Выполните действие перемещения. Затем цели в пределах дальности 2 получают *помехи* (бонусная способность). Если вы используете кубик со стрессом, можете выполнить действие поворота (стрессовая способность) до или после действия перемещения.

### ГИПЕРДВИГАТЕЛЬ

Ваш корабль перемещается в искривлённом пространстве-времени: до конца раунда вы можете перемещаться через жетоны местности, игнорируя урон. В том числе вы можете перемещаться через клетки червоточин без их принудительного использования. Вы также можете перемещаться через непреодолимые препятствия (жетоны сценария со значением корпуса и жетоны планет), но не можете завершать на них перемещение.



### ГРУЗОВОЙ ТРЮМ

Выполните действие перемещения. Затем 2 цели в пределах дальности 2 *восстанавливают 1 энергию* (бонусная способность).

### ЗАНЯТИЕ ПОЗИЦИИ

Выполните действие перемещения. Получите *выгодную позицию* в вашей следующей атаке (бонусная способность). Если вы используете кубик со стрессом, можете выполнить действие поворота (стрессовая способность) до или после действия перемещения.

### КРЕН

Выполните действие перемещения. Добавьте *помехи* к вашей следующей атаке (бонусная способность). Если вы используете кубик со стрессом, можете выполнить действие поворота (стрессовая способность) до или после действия перемещения.

### КРЕН И РАЗГОН

Выполните действие перемещения. Если вы используете кубик со стрессом, можете выполнить действие поворота (стрессовая способность) до или после действия перемещения.

### НАКОПИТЕЛЬ ЭНЕРГИИ

Выполните действие перемещения. За каждую клетку туманности, на которую вы попадаете во время этого перемещения, *восстановите 1 энергию*. При этом игнорируйте урон от туманности. Если вы используете кубик со стрессом, можете выполнить действие поворота (стрессовая способность) до или после действия перемещения.

### ОТДАЧА ПРИКАЗА

Выберите союзника в пределах дальности 4 и переместите его по схеме этого действия. Если вы используете кубик со стрессом, можете выполнить вашим кораблём действие поворота (стрессовая способность) до или после действия перемещения.

### ОХОТА

Выполните действие перемещения. Затем 1 цель в пределах дальности 3 получает *захват цели* (бонусная способность). Если вы используете кубик со стрессом, можете выполнить действие поворота (стрессовая способность) до или после действия перемещения.

### ПЕРЕДЫШКА

Выполните действие перемещения. Затем получите *ремонт 2* (бонусная способность).

### ПЕРЕХВАТ УПРАВЛЕНИЯ

Выберите вражеский корабль в пределах дальности 4 и переместите его по схеме этого действия. Вы не можете выбрать целью корабль-маяк юров, «Мамонт» г'котчек, «Арнаут» ЕМА или «Титан» синтетиков. Если вы используете кубик со стрессом, можете выполнить вашим кораблём действие поворота (стрессовая способность) до или после действия перемещения.

### ПЛАНИРОВАНИЕ

В вашей следующей атаке не берите карту модификатора для первой цели — считайте, что для этой цели модификатор «×2». Если вы используете кубик со стрессом, можете выполнить действие поворота (стрессовая способность).

### ПОДЪЁМ ДУХА

Выполните действие перемещения. Затем цели в пределах дальности 2 получают *усиление* (бонусная способность). Если вы используете кубик со стрессом, можете выполнить действие поворота (стрессовая способность) до или после действия перемещения.

### РАЗВЕДКА

Выполните действие перемещения. Затем 1 цель в пределах дальности 4 получает *захват цели* (бонусная способность).

### РАЗВОРОТ

Выполните действие перемещения. Затем *оттолкните 2* цели в пределах дальности 1 на 1 клетку (бонусная способность). Если вы используете кубик со стрессом, можете выполнить действие поворота (стрессовая способность) до или после действия перемещения.

### РЕАКТИВНЫЕ УСКОРИТЕЛИ

Выполните действие перемещения. Если вы используете кубик со стрессом, можете выполнить действие поворота (стрессовая способность) до или после действия перемещения.

### РЕМОНТНАЯ БРИГАДА

Выполните действие перемещения. Затем цели в пределах дальности 1 получают

*ремонт 2* (бонусная способность). Если вы используете кубик со стрессом, можете выполнить действие поворота (стрессовая способность) до или после действия перемещения.

### РЫВОК

Переместитесь на любую доступную клетку на краю поля. Выберите любое направление вашего корабля. Затем вы должны уменьшить значения его корпуса и щитов на 1 (бонусная способность).

### СИЛА ГРАВИТАЦИИ

Выполните действие перемещения. Затем *пртяните* цели в пределах дальности 2 на 1 клетку (бонусная способность).

### СИЛОВОЕ ПОЛЕ

Выполните действие перемещения. Затем 2 цели в пределах дальности 1 получают *сбой* (бонусная способность). Если вы используете кубик со стрессом, можете выполнить действие поворота (стрессовая способность) до или после действия перемещения.

### СИСТЕМА СНАБЖЕНИЯ

Выполните действие перемещения. Затем *восстановите 1 энергию* (бонусная способность). Если вы используете кубик со стрессом, можете выполнить действие поворота (стрессовая способность) до или после действия перемещения.

### НЕЗАМЕТНОЕ ДВИЖЕНИЕ

Выполните действие перемещения. Получите *скрытность* (бонусная способность).

### СЛОЖНАЯ БОЧКА

Выполните действие перемещения. Если вы используете кубик со стрессом, можете выполнить действие поворота (стрессовая способность) до или после действия перемещения.

### ТАРАН

Используйте это улучшение после выполнения любого действия перемещения. Выполните действие атаки.

### УСКОРЕНИЕ

Выполните действие перемещения. Если вы используете кубик со стрессом, можете выполнить действие поворота (стрессовая способность) до или после действия перемещения.



### УХОД ОТ ПОГОНИ

Выполните действие перемещения. Добавьте *помехи* к вашей следующей атаке (бонусная способность). Если вы используете кубик со стрессом, можете выполнить действие поворота (стрессовая способность) до или после действия перемещения.

### ФЛАНГ

Выполните действие перемещения. Добавьте *притягивание 1* к вашей следующей атаке (бонусная способность). Если вы используете кубик со стрессом, можете выполнить действие поворота (стрессовая способность) до или после действия перемещения.

### ФОРСАЖ

Выполните действие перемещения. Можете выполнить действие поворота (стрессовая способность) до или после действия перемещения.

## СПОСОБНОСТИ ПИЛОТОВ (выборочные)

### ВЕДОМЫЙ ПИЛОТ

Отдайте другому игроку 1 ваш неразмещённый кубик для использования в текущей фазе действий пилотов. (Этот игрок, не перебрасывая, использует его по обычным правилам и возвращает вам в конце фазы действий пилотов.)

### ВЕЗУНЧИК

Взяв с верха колоды карту модификатора «Промех» (включая стрессовую карту «Промех»), нанесите итоговый урон, равный 3. При этом не применяйте боевые эффекты текущей атаки и карт модификаторов.

### ВЗЛОМ АВИОНИКИ

Перехватите управление 1 вражеским кораблём в пределах дальности 3 в следующей фазе действий врагов: выбирайте цели для каждого действия этого корабля. Вы не можете перехватить управление «Титаном» синтетиков или выбрать его целью взломанного корабля. У этой карты *невосполнимая энергия*.

### ВОПРЕКИ ВСЕМУ

Вы можете игнорировать урон при перемещении через жетоны астероидов и туманностей (в т. ч. когда вас отталкивают или притягивают). Для этого увеличьте стресс на 1 за каждую клетку жетона астероидов или туманности, через которую перемещается ваш корабль. Для каждой клетки местности вы решаете отдельно — получить 1 урон (как обычно) или увеличить стресс на 1.

### ЗА ГРАНЬЮ ВОЗМОЖНОГО

Увеличьте стресс на 1, чтобы сбросить вашу взятую карту модификатора и взять новую.

### ИНЖЕНЕР

Получайте *ремонт 1*, когда применяете боевой эффект «ремонт» к союзнику.

### МАРОДЁР

Уничтожив врага на соседней с вами клетке, используйте 1 ваше сломанное улучшение двигателя или оружия, активируя все его ячейки действий, но не размещая в них кубики и не тратя его энергию. Вы также можете применить стрессовую и/или бонусную способность этого улучшения.

### МОТИВАЦИОННАЯ РЕЧЬ

Каждый другой игрок может повторно использовать 1 свой кубик, уже размещённый в этой фазе действий пилотов. Кубик нельзя перебросить и нельзя поместить на то же действие, с которого игрок его взял.

### ОКО ЗА ОКО

Когда вы добавляете в вашу колоду стрессовую карту модификатора «Промех», в колоду врагов тоже добавляется стрессовая карта модификатора «Промех».

### ОРУЖЕЙНИК

Начальное значение энергии ваших улучшений оружия на 1 больше.

### ПОДРАЖАТЕЛЬ

Скопируйте последнее выполненное в текущем раунде действие 1 союзника в пределах дальности 4. У этой карты *невосполнимая энергия*.

### РЕШИМОСТЬ

Если итоговый урон вашей атаки равен 0 (после взятия карт модификаторов), *потеряйте 1 стресс*.

### САМООТДАЧА

Выполните особое действие. Затем вы должны уменьшить значение корпуса вашего корабля на 1 (бонусная способность).

### СТАЛЬНЫЕ НЕРВЫ

Не увеличивайте стресс, помещая кубики со стрессом на базовые действия (включая поворот).

### ТЕСНЫЙ КОНТАКТ

Враги в пределах дальности 1 наносят вам на 1 урон меньше.

### УДАЧНОЕ ПОЛОЖЕНИЕ

Добавьте *+1 урон* к вашей следующей атаке, если занимаете *выгодную позицию*. Применяется только к первой цели.

### УЛОВКА

Выполните одно из действий перемещения в любой момент фазы действий врагов. Это улучшение можно использовать только 1 раз за фазу действий врагов.

## СПОСОБНОСТИ КОРАБЛЕЙ (выборочные)

### ВИХРЕВОЙ ИМПУЛЬС

Выполните по порядку особое действие и действие атаки. Вы можете пропустить любое из этих действий.

### ВНЕЗАПНЫЙ СБОЙ

Выполните по порядку действие перемещения и особое действие. Вы можете пропустить любое из этих действий.

### ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Цели получают *ремонт 3* и *зарядку щитов 3*.



### ГРАВИТАЦИОННЫЙ ЗАХВАТ

Цели получают *сбой*. *Притяните* их на 3 клетки.

### ДЕЙСТВЕННЫЕ МЕРЫ

Добавьте *торможение* или *помехи* к вашей следующей атаке.

### ЗАСАДА

Выполните действие атаки. Эту способность можно использовать только в фазе действий врагов.

### ЛАЗЕРНЫЕ ОРУДИЯ

Ваши базовые атаки наносят на 1 урон больше.

### ЛОКАЛЬНЫЙ ВЗРЫВ

Выполните действие атаки. Затем вы должны уменьшить значение корпуса вашего корабля на 2 (бонусная способность).

### НЕУЯЗВИМОСТЬ

В следующей фазе действий врагов 1 цель в пределах дальности 3 игнорирует первую атаку, включая её боевые эффекты.

### ОГНЕВОЙ РУБЕЖ

Берите 3 карты (вместо 2) с верха вашей колоды модификаторов, если занимаете *выгодную позицию*.

### ОСКОЛОЧНЫЙ ВЗРЫВ

Выполните действие атаки. Затем вы должны уменьшить значение корпуса вашего корабля на 1 (бонусная способность).

### РАЗРЯДКА ЩИТОВ

Уменьшите значение щитов цели на 3. Затем получите *зарядку щитов 3* (бонусная способность).

### СЕРИЯ АТАК

Выполните по порядку 3 действия атаки. Вы можете пропустить любое из этих действий. Цели всех трёх атак должны быть разными. Вы можете выполнять действие поворота между атаками. У этой карты *невосполнимая энергия*.

### СИЛА ТЯГОТЕНИЯ

Выполните по порядку действие атаки и особое действие. Вы можете пропустить любое из этих действий.

### СПЛАНИРОВАННАЯ АТАКА

Выполните по порядку действие поворота и действие атаки в начале следующей фазы действий пилотов. Вы можете пропустить любое из этих действий. (Верните размещённый на этой карте кубик в конце текущего раунда, вместо него можете поместить красный маркер для напоминания.) У этой карты *невосполнимая энергия*.

### СТРЕМИТЕЛЬНАЯ АТАКА

Выполните по порядку действие атаки и действие перемещения. Вы можете пропустить любое из этих действий.

### ТОЧНЫЙ ВЫСТРЕЛ

Выберите другого игрока в пределах дальности 4. Этот игрок кладёт карту модификатора «×2» (усиление) из запаса на верх своей колоды модификаторов.

### ТУРЕЛЬ

Выполните действие атаки. Если вы используете кубик со стрессом, добавьте *+1 цель* (стрессовая способность).

## УЛУЧШЕНИЯ «ВОРОБЬЯ» (выборочные)

### АВТОНАВИГАЦИЯ

Корпуса кораблей союзников не получают урон при перемещении через жетоны астероидов (в т. ч. когда корабли отталкивают или притягивают).

### АККУМУЛЯТОРЫ

Все игроки *восстанавливают 1 энергию*.

### ИННОВАЦИОННЫЕ КРЕПКИЕ ЩИТЫ

Начальные значения щитов всех союзников на 2 больше.

### ИОННАЯ ПУШКА

«Титан» синтетиков выведен из строя, если значение его щитов равно 0 после атаки ионной пушкой. См. особые правила в книге сценариев.

### КОМПЬЮТЕРНЫЙ ВИРУС

1 цель получает *взлом*. Добавьте *+1 цель* за дополнительный помещённый кубик.

### КРЕПКИЕ ЩИТЫ

Начальные значения щитов всех союзников на 1 больше.

### ЛЁТНАЯ ШКОЛА

В начале сценария с космическим сражением добавляйте карту модификатора «×2» в колоду модификаторов каждого игрока.

### ЛУЧШИЕ МЕХАНИКИ

Начальные значения корпусов всех союзников на 2 больше.

### МАСКИРУЮЩЕЕ ПОЛЕ

Корабль 1 игрока начинает сценарий со *скрытностью*.

### МЕХАНИКИ

Начальные значения корпусов всех союзников на 1 больше.

### МОДИФИЦИРОВАННАЯ ИОННАЯ ПУШКА

«Титан» синтетиков получает 4 урона. «Титан» выведен из строя, если значение его щитов равно 0 после атаки модифицированной ионной пушкой. См. особые правила в книге сценариев.

### ОГНЕВОЕ ПРИКРЫТИЕ

1 цель получает 4 урона. Добавьте *+1 урон* за каждый дополнительный помещённый кубик (максимум 6 урона). Это улучшение нельзя устанавливать вместе с улучшением «Огневой вал».

### ОГНЕВОЙ ВАЛ

1 цель получает 2 урона. Добавьте *+1 урон* за каждый дополнительный помещённый кубик (максимум 4 урона). Это улучшение нельзя устанавливать вместе с улучшением «Огневое прикрытие».



### ПЕРЕХВАТ СИГНАЛОВ

1 цель получает *помехи* и *торможение*. Добавьте *+1 цель* за каждый дополнительный помещённый кубик (максимум 3 цели).

### ПОДАВИТЕЛЬ ПОМЕХ

У всех кораблей игроков есть защита от *помех*.

### ПРОТОКОЛЫ РЕМОНТА

Все союзники получают *ремонт 2*.

### СИСТЕМА ЩИТОВ

Когда щиты союзника получают урон, любой другой союзник может принять на себя 2 единицы этого урона: его щиты получают

2 урона, уменьшая урон первому кораблю. Это улучшение нельзя использовать, если хотя бы у одного из упомянутых кораблей значение щитов меньше 2.

### СНИЖЕНИЕ СТРЕССА

Все игроки *теряют 2 стресса*.

### УДАРНАЯ ВОЛНА

1 цель получает *сбой*. Добавьте *+1 цель* за каждый дополнительный помещённый кубик (максимум 3 цели).

### УСИЛЕННЫЕ ПЛАСТИНЫ

У всех кораблей игроков есть защита от *аварии*.

### ЭКРАНИРОВАНИЕ ДВИГАТЕЛЯ

У всех кораблей игроков есть защита от *торможения* и *помех*.

### ЭКРАНИРОВАНИЕ ОРУЖИЯ

У всех кораблей игроков есть защита от *сбоя*.

## УЛУЧШЕНИЯ ТЕХНОЛОГИЙ (выборочные)

### БЛОКИРОВКА ОРУЖИЯ

Все игроки в пределах дальности 3 добавляют *сбой* к своей следующей атаке в текущей фазе действий пилотов.

### БРОНЕБОЙНЫЕ СНАРЯДЫ

Добавьте *пробой* к вашей следующей атаке.

### ВЕДЕНИЕ ЦЕЛИ

Выберите 1 цель в пределах дальности 2. Каждый другой игрок может немедленно 1 раз атаковать эту цель, игнорируя дальность и сектор обстрела. У этой карты *невосполнимая энергия*.

### ВОСПОЛНЕНИЕ ЭНЕРГИИ

1 цель в пределах дальности 3 *восстанавливает 2 энергии*. Если вы помещаете дополнительный кубик, добавьте *+1 цель* и *+1 дальность*.

### ВРЕМЕННОЙ РАЗЛОМ

Разместите 2 червоточины на любых клетках без жетонов местности и сценария. (Если вы помещаете червоточину на клетку с кораблём, он немедленно перемещается через эту червоточину.) У этой карты *невосполнимая энергия*.

### ГРАВИТАЦИОННАЯ ВОЛНА

Добавьте *отталкивание 2* к вашей следующей атаке.

### ДИСТАНЦИОННЫЙ РЕМОНТ

2 цели в пределах дальности 3 получают *ремонт 2*. Если вы используете кубик со

стрессом, добавьте *+1 ремонт* (стрессовая способность).

### ЗАРЯДКА ЩИТОВ

Выполните особое действие. Если вы используете кубик со стрессом, можете выполнить действие поворота (стрессовая способность) до или после особого действия.

### ЗАЩИТНАЯ СИСТЕМА

Выберите 1 союзника в пределах дальности 4. До следующей фазы действий пилотов получайте в полном объёме любой урон, который должен получить выбранный союзник (он этот урон не получает). Если при этом ваш корабль получает критические повреждения, остаток урона и весь последующий урон вновь получает союзник.

### ЗАЩИТНОЕ ПОЛЕ

У вашего корабля есть защита от *притяжения*, *отталкивания* и *торможения*.

### ИННОВАЦИОННЫЕ ОРУДИЯ

Ваши базовые атаки наносят на 1 урон больше. Это улучшение нельзя устанавливать вместе с улучшением «Элитные орудия».

### ИННОВАЦИОННЫЕ СПЛАВЫ

Начальные значения щитов и корпуса вашего корабля на 1 больше.

### ИННОВАЦИОННЫЕ ЩИТЫ

Начальное значение щитов вашего корабля на 2 больше.

### ИННОВАЦИОННЫЙ КОРПУС

Начальное значение корпуса вашего корабля на 2 больше.

### ОТКЛЮЧЕНИЕ ДВИГАТЕЛЕЙ

Все игроки в пределах дальности 4 добавляют *торможение* к своей следующей атаке в текущей фазе действий пилотов.

### ПРИКАЗ КОМАНДОВАНИЯ

Выберите 1 корабль другого игрока в пределах дальности 4 и переместите его по схеме одного из базовых действий перемещения.

### РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ПОЛНОМОЧИЙ

Каждый другой игрок может 1 раз использовать верхнюю грань кубика, размещённого на этом улучшении, в качестве дополнительного виртуального кубика действия в текущей фазе действий пилотов.

### СМЕЩЕНИЕ ТРАЕКТОРИИ

Выберите 1 врага в пределах дальности 4 и переместите его на любую доступную клетку в пределах дальности 4 от вас. Он получает *сбой*. Выберите для него любое направление. Вы можете выбрать целью только вражеский корабль, использующий боевые карты, и не можете выбрать корабль-маяк юров, «Мамонт» т'котчек, «Арнаут» ЕМА или «Титан» синтетиков.

### СОВМЕСТНЫЕ УСИЛИЯ

Другие игроки в пределах дальности 5 тоже могут помещать кубики на это улучшение



(в том числе все размещённые кубики могут принадлежать одному или нескольким другим игрокам). Добавьте получившийся урон (максимум +6 урона) к первой цели вашей следующей атаки. У этой карты *невозполнимая энергия*.

## ТЕЛЕПОРТАЦИЯ

Переместитесь на любую доступную клетку в пределах дальности 5. Выберите любое направление вашего корабля. Игнорируйте урон при перемещении через жетоны местности. Вы также можете перемещаться через непреодолимые препятствия (жетоны сцена-

рия со значением корпуса и жетоны планет), но не можете завершить на них перемещение. Это улучшение можно использовать под воздействием *торможения*.

## УКЛОНЕНИЕ

1 враг получает *невыгодную позицию* в атаке против вас. Это улучшение используется в фазе действий врагов.

## УСИЛЕННЫЕ ЩИТЫ

Начальное значение щитов вашего корабля на 1 больше.

## УСИЛЕННЫЙ КОРПУС

Начальное значение корпуса вашего корабля на 1 больше.

## ЭЛИТНЫЕ ОРУДИЯ

Ваши базовые атаки наносят на 2 урона больше. Это улучшение нельзя устанавливать вместе с улучшением «Инновационные орудия».

## УЛУЧШЕНИЯ ОРУЖИЯ (выборочные)

### БЕСШУМНЫЕ ОРУДИЯ

Выполните действие атаки. Если у вас есть *скрытность*, добавьте +2 урона.

### БОРТОВЫЕ ПУШКИ

2 цели получают 3 урона и *аварию*. Если вы помещаете дополнительный кубик, добавьте +1 урон.

### БЫСТРАЯ АТАКА

Выполните действие атаки. Затем вы можете выполнить действие поворота (бонусная способность).

### ДАЛЬНОБОЙНОЕ ОРУДИЕ

1 цель получает 2 урона и *пробой*. Если вы помещаете дополнительный кубик, добавьте +1 урон.

### ДАЛЬНОБОЙНЫЕ СНАРЯДЫ

1 цель получает 4 урона и *пробой*. Если вы помещаете дополнительный кубик, добавьте +1 урон. Если вы используете кубик со стрессом, можете выполнить действие поворота (стрессовая способность) до или после действия атаки.

### ИМПУЛЬСНАЯ ПУШКА

1 цель в пределах дальности 3 получает 1 урон и *аварию*. Если вы помещаете дополнительный кубик, добавьте +1 цель.

### ИСКАЖЕНИЕ ПРОСТРАНСТВА

Выполните действие атаки. Затем поменяйтесь местами с целью этой атаки. Вы можете выбрать целью только вражеский корабль, использующий боевые карты, и не можете

выбрать корабль-маяк юров, «Мамонт» т'котчек, «Арнаут» ЕМА или «Титан» синтетиков.

### КАССЕТНАЯ БОМБА

Выполните действие атаки. Если вы используете кубик со стрессом, можете выполнить действие поворота (стрессовая способность) до или после действия атаки.

### КОНЦЕНТРАТОР

1 цель получает 3 урона. Если вы помещаете дополнительный кубик, добавьте +1 цель. Затем получите *зарядку щитов 2* (бонусная способность).

### ЛАЗЕРНЫЙ ЛУЧ

Выполните действие атаки. Если вы используете кубик со стрессом, добавьте +1 цель (стрессовая способность).

### ЛАЗЕРНАЯ ПУШКА

Выполните действие атаки. Если вы используете кубик со стрессом, добавьте +2 урона (стрессовая способность).

### МАГНИТНАЯ ПУШКА

Выполните действие атаки. Если вы используете кубик со стрессом, добавьте +1 урон (стрессовая способность).

### МОЩНЫЕ ОЧЕРЕДИ

2 цели получают 3 урона. Если вы помещаете дополнительный кубик, добавьте +1 урон. Если вы используете кубик со стрессом, можете выполнить действие поворота (стрессовая способность) до или после действия атаки.

### МОЩНЫЙ ВЫСТРЕЛ

1 цель получает 3 урона и *аварию*. Если вы помещаете дополнительный кубик, добавьте +1 цель.

### ОГОНЬ В УПОР

Выполните по порядку действие перемещения и действие атаки. Вы можете пропустить любое из этих действий. Если вы используете кубик со стрессом, можете выполнить действие поворота (стрессовая способность) до или после любого из этих действий. Затем вы должны уменьшить значение корпуса вашего корабля на 1 (бонусная способность).

### ОГОНЬ ОЧЕРЕДЯМИ

2 цели получают 2 урона. Если вы помещаете дополнительный кубик, добавьте +1 урон.

### ОСКОЛОЧНАЯ БОМБА

Выполните действие атаки. Если вы используете кубик со стрессом, добавьте +1 цель (стрессовая способность).

### ПОГЛОЩАЮЩАЯ ПУШКА

Выполните действие атаки. Если вы используете кубик со стрессом, добавьте +1 урон (стрессовая способность). Когда ваш корабль получает урон, *восстанавливайте 1 энергию* этого улучшения (максимум 4).

### ПРЕОБРАЗОВАТЕЛЬ МАТЕРИИ

Выполните действие атаки. Затем получите *ремонт 2* и *зарядку щитов 2* (бонусная способность).

**ПРЕОБРАЗОВАТЕЛЬ ОБЛОМКОВ**

Выполните действие атаки. Затем получите *ремонт 2* (бонусная способность).

**ПРЕОБРАЗОВАТЕЛЬ ЧАСТИЦ**

Выполните действие атаки. Затем получите *ремонт 1* и *зарядку щитов 1* (бонусная способность).

**ПРЕОБРАЗОВАТЕЛЬ ЭНЕРГИИ**

Выполните действие атаки. Затем *восстановите 1 энергию* (бонусная способность).

**ПРИЦЕЛЬНЫЙ ВЫСТРЕЛ**

1 цель получает 3 урона и *захват цели*. Если вы помещаете дополнительный кубик, добавьте +1 урон.

**РАКЕТНЫЙ УДАР**

Выполните действие атаки, выбрав 1 цель в каждом из 3 секторов обстрела. Если используете кубик со стрессом, можете выполнить действие поворота (стрессовая способность) до или после действия атаки.

**РАСЩЕПЛЯЮЩИЙ ЛУЧ**

1 цель получает 3 урона. Если вы помещаете дополнительный кубик, добавьте +1 урон.

Игнорируйте линию видимости для выбора цели. Вы можете атаковать через любые жетоны местности и жетоны сценария со значением корпуса. Если вы используете кубик со стрессом, добавьте +1 *цель* (стрессовая способность).

**СИГНАЛ К АТАКЕ**

Выберите любого союзника и выполните действие атаки, как если бы находились на его клетке, используя его направление и вашу колоду модификаторов. 1 цель получает 3 урона и *торможение*. Если вы помещаете дополнительный кубик, добавьте +2 урона.

**СКОРОСТНАЯ АТАКА**

Выполните по порядку действие атаки и действие перемещения. Вы можете пропустить любое из этих действий. Если вы используете кубик со стрессом, можете выполнить действие поворота (стрессовая способность) до или после любого из этих действий.

**УТЯЖЕЛЁННЫЕ СНАРЯДЫ**

1 цель получает 3 урона и *пробой*. Если вы помещаете дополнительный кубик, добавьте +1 урон.

**ФОРСАЖНАЯ АТАКА**

Выполните по порядку действие атаки и действие перемещения. Вы можете пропустить любое из этих действий. Если вы используете кубик со стрессом, можете выполнить действие поворота (стрессовая способность) до или после любого из этих действий.

**ЭЛЕКТРИЧЕСКИЙ ИМПУЛЬС**

Выполните действие атаки. Цели получают *помехи* или *торможение* (выберите один и тот же эффект для обеих целей).

**ЭЛЕКТРИЧЕСКИЙ РАЗРЯД**

Выполните действие атаки. Если вы используете кубик со стрессом, добавьте +1 *цель* (стрессовая способность).

**ЭЛЕКТРОМАГНИТНЫЙ ВЫСТРЕЛ**

1 цель получает 2 урона и *сбой*. Если вы помещаете дополнительный кубик, добавьте +1 урон.



## КОСМИЧЕСКОЕ СРАЖЕНИЕ

### ФАЗА 1. ДЕЙСТВИЯ ПИЛОТОВ

1. Бросок кубиков.
2. Размещение кубиков и выполнение действий.
3. Обновление боевых эффектов.

### ФАЗА 2. ДЕЙСТВИЯ ВРАГОВ

1. Открытие боевых карт врагов.
2. Определение очерёдности врагов.
3. Выполнение действий врагов.
4. Обновление боевых эффектов.

### ФАЗА 3. КОНЕЦ РАУНДА

1. Применение эффектов конца раунда.
2. Возврат размещённых кубиков действий.
3. Продвижение маркера раунда.
4. Сброс боевых карт врагов.

## УРОВНИ СТРЕССА

### СТРЕСС 3

Возьмите 1 стрессовую карту модификатора «Промах» из коробки и замешайте её вместе со сброшенными картами модификаторов в вашу колоду.

### СТРЕСС 5

Возьмите 1 стрессовую карту модификатора «Промах» из коробки и замешайте её вместе со сброшенными картами модификаторов в вашу колоду.

### СТРЕСС 7

Ваш пилот паникует. Пройдите этапы со с. 24.

### СТРЕСС 10

Ваш пилот паникует. Верните ваш маркер стресса на «0» и пройдите этапы со с. 24.

Если, уменьшая стресс, вы опускаете маркер ниже деления «3» или «5», уберите 1 стрессовую карту модификатора «Промах» из вашей колоды и замешайте в неё сброшенные карты модификаторов. Не убирайте стрессовые карты модификаторов «Промах», возвращая маркер на «0» при достижении деления «10».

Вновь достигнув того же уровня стресса, измените те же правила, что и в первый раз.

## ИССЛЕДОВАНИЕ КОСМОСА

1. Выбор локации.
2. Уменьшение энергии.
3. Бросок кубика перемещения.
4. Перемещение «Воробья».
5. Переход к сценарию.

## ИССЛЕДОВАНИЕ МИРА

### ФАЗА 1. УМЕНЬШЕНИЕ БОДРОСТИ

### ФАЗА 2. ДЕЙСТВИЯ ПИЛОТОВ

1. Выбор объекта.
2. Назначение кубиков.
3. Бросок кубиков.
4. Размещение кубиков.
5. Взаимодействие с объектом или завершение действия.

### ФАЗА 3. КОНЕЦ РАУНДА

Раздел в книге сценариев



- Атака
- Атака/перемещение
- Перемещение
- Стресс

Исследование и перемещение

Прерывающее событие

Изучение

Проверка навыка

Стартовая площадка

Символ повтора

- Ловкость
- Обаяние
- Интеллект
- Сила

## БОЕВЫЕ ЭФФЕКТЫ

АВАРИЯ

ВЗЛОМ

ВОССТАНОВЛЕНИЕ ЭНЕРГИИ

ВЫГОДНАЯ ПОЗИЦИЯ

ЗАРЯДКА ЩИТОВ

ЗАХВАТ ЦЕЛИ

НЕВОСПОЛНИМАЯ ЭНЕРГИЯ

НЕВЫГОДНАЯ ПОЗИЦИЯ

ОТМЕНА ЭФФЕКТА

ОТТАЛКИВАНИЕ

ПОМЕХИ

ПОТЕРЯ СТРЕССА

ПРИТЯГИВАНИЕ

ПРОБОЙ

РЕМОТ

СБОЙ

СКРЫТНОСТЬ

ТОРМОЖЕНИЕ

УСИЛЕНИЕ

+УРОН, ДАЛЬНОСТЬ, ЦЕЛЬ

Корпус

Щиты

Стресс

Энергия

Кредиты

Достижение

Отсутствие достижения

Жетон сценария

Навык пилота

Модернизация корабля

Поворот

Атака

Перемещение

Джокер

Урон

Цели

Дальность

Модификатор

Травма

Перемешивание

Добор карт

Игрок