

JOSS WHEDON'S

Светлячок

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

СОБЕРИ КОМАНДУ - НАЙДИ РАБОТУ - ЛЕТАЙ



КНИГА ПРАВИЛ

# Firefly - The Game

После того, как Земля была истощена, мы нашли новую Солнечную систему и сотни новых планет были терраформированы и колонизированы. Центральные планеты сформировали Альянс и решили, что все планеты должны объединиться под их правлением. Не все были согласны с такой точкой зрения. После Войны большинство сторонников независимости, сражавшихся и проигравших, отправились к краям системы, подальше от власти Альянса. Здесь, где люди пытаются выжить, вооружившись примитивными технологиями, корабль обеспечит вас работой, а пистолет поможет сохранить ее. Задачи капитана просты: подбери экипаж, найди контракт, держи курс! Добро пожаловать во Вселенную...

## Содержимое коробки

- 5 колод "Снабжения" - 25 карт в каждой
- 5 колод "Посредников" - 25 карт в каждой
- 2 колоды "Навигации" - 40 карт в каждой
- Колода "Темные дела" - 40 карт
- 11 стартовых карт
- 4 карты кораблей
- Деньги - 150 банкнот
- 6 карт сценариев
- 2 кубика
- 167 жетонов
- 4 модели "Светлячка"
- 1 модель крейсера Альянса
- 1 модель корабля Пожирателей
- Игровое поле и правила

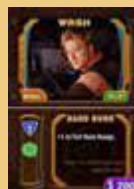


## Колоды снабжения

5 колод снабжения содержат карты экипажа, снаряжения и улучшений корабля, необходимые вам для успешных полетов во Вселенной. Каждой колоде снабжения отводится определенное место на игровом поле.

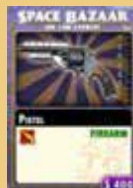
## Экипаж

Ваш экипаж состоит из отбросов общества, неудачников и авантюристов, собирающихся вокруг многочисленных космопортов по всей Вселенной. Правильный подбор экипажа является ключевым для того, чтобы руководить успешным кораблем.



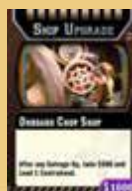
## Снаряжение

К снаряжению относится оружие, одежда, гаджеты и другие устройства. Снаряжение позволяет повысить эффективность вашей команды и компенсировать ее слабые стороны.



## Улучшения корабля

Улучшения корабля дают возможность приспособить его под себя. Количество улучшений ограничено, поэтому выбирайте с умом.



## Колода контактов

У Контактных есть множество контрактов, которую они хотели бы вам дать. Контакты будут обеспечивать вас работой, необходимой вам для содержания корабля. Каждой колоде Контактных отводится определенное место на игровом поле.

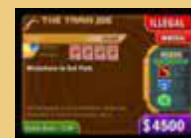
## Доставка

Товары не могут перемещать себя сами. Во Вселенной существует большое разнообразие вещей, которые необходимо куда-либо доставить.



## Криминал

Если что-то не нравится Альянсу, то это не означает, что этим вообще не стоит заниматься.



"Слушай Зои, мы найдём хорошего механика, поставим корабль на ноги. Подберем толкового пилота. Может быть кока. И заживем как нормальные люди. Небольшая команда, должны же они к свободе тянуться. А работа найдется, зато сами себе хозяевами будут. И куда бы не дотянулась рука Альянса, мы всегда сможем улететь чуть подальше."

- Малькольм Рейнольдс.



## Карты кораблей

У каждого игрока есть карта корабля, которая является центром их игровой области. На картах кораблей находятся трюм и тайник, которые используют для того, чтобы хранить (и прятать) товар. Объем трюмов, где может храниться груз, контрабанда, пассажиры, топливо, запчасти и прочее, обозначен количеством квадратов с надписью "Empty" (Пусто) в областях трюма и тайника на карте корабля. Поместите жетоны, обозначающие товары, на эти квадраты, для того, чтобы показать, что вы перевозите их на своем корабле. В нижней части карте есть один слот для центрального двигателя, плюс три слота для улучшений корабля. Каждый Корабль имеет максимальное количество членов экипажа, которое можно на нём перевозить. Количество указано на карте.

## Стартовые карты

Стартовые карты содержат как начальные корабельные двигатели, так и капитанов (лидеров). Некоторые капитаны склонны (занимаются) к законным поставкам, в то время как другие торгуют разнообразными запрещенными товарами. Некоторые капитаны ушлые переговорщики, другие же надеются на свой пистолет. в то время как другие позволяют пистолетам говорить за себя.) Каждый игрок должен будет выбрать себе капитана, прокладывая свой путь через Вселенную.



Модели кораблей



Крейсер  
Альянса

Кромсатель  
Пожирателей

Светлячок

## Колоды навигации

Путешествуя через Черную Пустоту, вы столкнетесь с препятствиями и обнаружите различные возможности. Как вы этим распорядитесь, зависит от вас.



Прокладывая свой курс через сектора Пограничных Рубежей, вы можете не беспокоиться о кораблях Альянса. Но здесь есть свои опасности:

опасайтесь Пожирателей!

## Колода "Темных дел"

Предприимчивый капитан, нанимаясь на нелегальную работу, получит массу возможностей проверить разные темные дела. Вы никогда точно не знаете, с чем придется иметь дело, когда сядете на планету



"Положимся на удачу - ничего не заработаем. Не будет ни топлива, ни перспектив. Выпрашивать деньги за объедки со стола Альянса... Мы не попросим. И не будет такого. Никогда."  
- Малькольм Рейнольдс.

## Обзор игры

Играя в "Светлячка", игроки ходят по очереди, путешествуя по Вселенной, общаясь с Kontakтами, ищут экипаж и снаряжение, выполняют работу.

## Условия победы в игре

Каждая партия в "Светлячок" начинается с выбора сюжетной карты. Сюжетная карта подробно описывает, что необходимо сделать игроку для победы. Они содержат различные истории.

Иногда игроки будут конкурировать за право первыми осуществить рискованную кражу. Другие карты истории поведают об отчаянных героях, надеющихся избежать "правосудия" Альянса. Каждая история требует разной стратегии; хороший капитан всегда сумеет приспособливаться к разным условиям!



Cargo



Passenger



Part Fuel



Contraband



Fugitive



Disgruntled



Warrant



Goal



Dinosaur Marker

Игровые жетоны

# Подготовка к игре



- А. Колода Снабжения
- В. Карта Корабля со  
Стартовыми картами
- С. Стартовый двигатель
- Д. Колода Контактв
- Е. Колода "Темных дел"
- Ф. Колоды навигации
- Г. Карта сценария
- Н. Карты Капитана и Экипажа
- І. Стартовая позиция  
Кромсателя Пожирателей
- Ј. Стартовая позиция  
Крейсера Альянса
- К. Банк

## 1: Колоды навигации

При игре с тремя и более игроками, найдите в колодах навигации карты "Крейсер Альянса" и "Корабль Пожирателей"; 2 карты с надписью внизу "RESHUFFLE DECK". Поместите эти карты в соответствующие колоды сброса.

Когда одна из Колод Навигации закончится в первый раз, перетасуйте карты из сброса, добавив карты с меткой "RESHUFFLE".

Увеличивающийся поток кораблей может привлечь чье-то внимание! После первой перетасовки колоды навигации, перемешивайте колоду каждый раз, когда карта с меткой "RESHUFFLE DECK" вытягута или разыграна.

## 2: Размещение крейсера Альянса и корабля Пожирателей

Поместите крейсер Альянса в сектор с Londinium, столицей Альянса. Командор Харкен находится на борту крейсера. Поместите корабль Пожирателей в сектор, содержащий логотип "Firefly".

"Нет, ну ладно, в конкурсе красоты ему не участвовать... но он... крепкий. Такой корабль прослужит до самой твоей смерти."

- Малькольм Рейнольдс.

## 3: Выбор кораблей и капитанов.

Поместите стартовые карты лицом вверх в центре игрового поля. Все игроки бросают кубик.

Игрок, выбросивший наибольшее число, выбирает капитана, карту корабля и соответствующий начальный двигатель. Далее право выбора передается игроку, сидящему слева и так далее.



Последний из игроков, выбравших Капитана, первым помещает своего "Светлячка" на карту, в любой сектор, который ему нравится. После этого остальные игроки по очереди в обратном порядке начинают размещать своих "Светлячков", заканчивая игроком, который первым выбрал Капитана.

Вы не можете расположить своего "Светлячка" в сектор, который уже занят другим игроком. Последний из игроков, размещавших свой корабль, получает право первого хода, после этого ход переходит к игроку слева от него и т.д. По полным правилам по Капитанам смотрите страницу 10.

#### 4: Цель игры

Каждая игра имеет свой сценарий. После выбора Капитанов, выберите карту Сценария, отложите в сторону оставшиеся карты Сценариев, они не пригодятся в этой игре.

Каждая карта Сценария подробно описывает, что необходимо сделать игрокам для того чтобы выиграть. Для более подробной информации об условиях победы смотрите страницу 16.

Выбранная карта Сценария может повлиять на дальнейшую подготовку к игре.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Карта Сценария "Король всего Лондиниума" - хороший выбор для вашей первой игры.

#### 5: Стартовая раскладка

Выдайте каждому игроку 3000 кредитов, 6 единиц топлива, две единицы запчастей. Каждый игрок должен разместить свое стартовое топливо и запчасти в свободных областях трюма или тайника на карте корабля.

И топливо, и запчасти, занимают половину ячейки хранения, поэтому вы можете хранить топливо и запчасти в одной ячейке.

"Я Мальком Рейнольдс, капитан Серенити, транспортного корабля, класса "Светлячок". У вас есть работа, мы можем ее выполнить"

- Малькольм Рейнольдс.



#### 6: Стартовые задания.

После выбора карты Сценария, каждый игрок берет карту Работы с каждой колоды Связей (контактов). У вас не может быть больше трех карт работы на руках, в любой из моментов игры. Игроки могут сбросить любые карты Работы, которые они не хотят выполнять, и обязаны всегда сбрасывать карты Работы до трех карт.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Для вашей первой и возможно второй игры, выдайте каждому карты только из колод Контактв: Харкен, Аммон Дьюал и Пейшенс.

#### 7: Запускаем двигатель

После выбора стартовых карт Работы, вскройте три верхних карты каждой колоды Снабжения, поместив их в соответствующие места для сброса. Убедитесь в том, что эти карты вскрыты, они могут повлиять на то куда вы захотите отправиться в ваш первый ход!

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Когда правила говорят сбросить карту, поместите эту карту в место для сброса соответствующих колод. Когда правила говорят убрать карту из игры, верните эту карту обратно в коробку, она не будет использоваться до конца игры.

# Умения и проверки умений

## Умения

Существует 3 вида умений: умение Боевые, Технические, Переговорные. Вы можете найти очки умений как на картах экипажа, так и на картах снаряжения. Каждый символ на карте экипажа и карте снаряжения считается за 1 очко умения.

### Боевые навыки



Высокие боевые навыки полезны при разрешении конфликтов с применением насилия. Деретесь ли вы голыми руками или вступаете в перестрелку, хорошие боевые навыки помогут вам.

### Технические умения



Технические умения становятся важны, когда сталкиваешься различными испытаниями от поломок корабля, нарушения систем безопасности, взлома компьютеров до вскрытия банковского хранилища.

### Умение вести переговоры



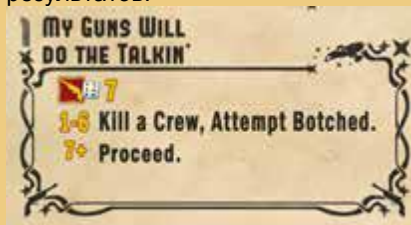
Умение вести переговоры поможет вам решить проблему или получить больше прибыли. Имеете ли вы дело со злыми сотрудниками правоохранительных органов или с потенциальными деловыми партнерами, все зависит от умения вести переговоры.



## Проверка умений

Многие карты потребуют от вас провести проверку умений, как правило, для преодоления некоторых сложностей и помех, таких как системы безопасности, противоречия с местным законом или другие щекотливые ситуации.

Проверки умений обозначены значком умения, а также маленький кубиком и числом. Число рядом с кубиком является необходимым результатом, который необходимо выбросить на кубиках. Под значением необходимого результата будет приведен перечень возможных результатов.



Чтобы выполнить Проверку Умения, бросьте кубик и добавьте все доступные очки умений соответствующего типа к значению на кубике. Сравните вашу итоговую сумму с требованиями проверки. В каждой проверке разный набор результатов.

В вышеупомянутой проверке, вы кидаете один кубик (Д6) и добавляете к значению на нём все доступные вам очки боевых навыков и получаете итоговый результат.

Если итоговый результат от 1 до 6, то Вы должны выбрать, кого из членов экипажа убили, и попытка выполнить работу провалена. При итоговом результате 7 и больше Вы прошли тест и можете продолжить. Все проверки умений будут проводиться аналогичным образом независимо от того умения, на которое они направлены.

Карты "темных дел" и карты навигации часто содержат возможность выбора, какой навык подвергнется проверке. Вы будете часто выбирать из вариантов, делая выбор одного из них, с которым ваша команда может лучше справиться.

## Особые проверки умений

Некоторые проверки умений имеют дополнительный варианты или правила, которые применяются.

### Косherные Правила

Воспитанные люди, основываясь на правилах чести, часто полагаются на голые кулаки, чтобы приди к пониманию. На некоторых тестах умения сражаться будет указано "поединок чести" (kosherized) после номера. В таких поединках вы не можете добавлять к результату бонусы вашего снаряжения, а могут быть использованы только боевые навыки, указанные на картах вашего экипажа.

### Взятки (Bribes)

Не всякий чиновник или представитель власти честен и неподкупен. Некоторые проверки на умение договариваться имеют показатель "Взятки" после их числа. До того, как вы бросите кубик, вы можете решить дать взятку. За каждые 100\$, которые вы заплатите в банк, прибавьте +1 к вашему итоговому результату (кубик+умения+взятки).

### Бонусный бросок "Thrillin' Heroics"



Кубик в игре имеет изображения "Светлячка" на грани, которая обычно имеет значение "6". Всякий раз, когда вы выбросили "Светлячок", значение броска принимается за "6" и вы делаете бонусный бросок кубика. Бросьте кубик ещё раз и прибавьте результат к первоначальному броску.

"Просто сделаю это, вот и все. Папа говорит у меня врожденные способности."

- Кейли Фрай

# Последовательность хода

## В свой ход

Существует четыре типа действий на выбор. В свой ход вы можете выполнить 2 действия в том порядке в каком вам хочется. Вы не можете выполнить одно и тоже действие дважды.

В свой ход вы можете также взаимодействовать с остальными игроками в вашем секторе. Более подробную информацию по взаимодействию смотрите на странице 17.

После выполнения ваших двух действий ход переходит к игроку слева от вас. Такой порядок хода продолжается до тех пор, пока не закончится игра и не будет объявлен победитель

**"Колесо никогда не перестанет вращаться..."**

**- Мальком Рейнольдс**

## ДЕЙСТВИЯ

### Полет

Если вы не перемещаетесь, вы не делаете еще много чего другого. Полет через Вселенную одновременно и необходим, и порой опасен.

### Покупка

С пустым кораблем вы далеко не улетите. Покупка снаряжения и наем экипажа являются решающими факторами для выполнения сложных и прибыльных контрактов.

### Сделка

Встречи с посредниками открывает новые возможности. Но взять на себя больше обязательств, чем можешь выполнить - путь к поражению.

### Работа

Выполняя контракты, вы получаете оплату. Некоторые контракты простые, легальные перевозки грузов. Напротив, некоторые другие требуют умения проворачивать темные дела под носом у Альянса.



## Пример игрового хода.

*Джон, Салли, Пит и Лиз уселись за стол, чтобы в первый раз сыграть в игру. Первым ходит Джон и он решает начать на Персефоне. Увидев в зоне сброса карту Ривер, он решает нанять ее в свое первое действие. Одна из его начальных работ требует подобрать пассажиров на Космическом рынке, поэтому он использует свое второе действие для полета к Космическому рынку, в сектор Красное солнце.*

*Салли выбрала Марко в качестве капитана и начала на Силверхолде, зная, что здесь изобилие оружия (Марко получает скидку при покупке оружия). У нее также есть работа, которая требует забрать груз с Силверхолда. Салли совершает покупку своим первым действием и работает вторым.*

*Пит решил начать в Лондиниуме, планируя провести сначала сделку с Харкином. Он поменял свое решение,*

*когда увидел карту Инары, появившуюся в зоне сброса Осириса, во время фазы "Включения двигателей". Предприняв полет своим первым действием, Пит благополучно прибывает на Осирис. Затем он выбирает действие "покупка", нанимая Инару, а так же медика в свой экипаж.*

*Лиз начинает в Афинах, надеясь получить для начала игры несколько законных работ. Своим первым действием, она вступает в переговоры с Пейшенс, добавляя две новых карты работы себе в руку. Предприняв полет своим вторым действием, она движется к системе Красное Солнце, чтобы начать свою первую работу - забрать кормовое зерно для скота.*

# Полет - Навигация во Вселенной

Когда игрок решает выполнить действие Полет, он может выбрать либо **Full Burn** "Полный вперед" и лететь быстро сквозь Вселенную, либо **Mosey** "Медленно плестись" и передвигаться медленно и осторожно.

## Полный вперед (Full Burn)

Чтобы инициировать этот вариант полета потратьте один жетон топлива. После инициации режима "Полный вперед" переместите ваш "Светлячок" в соседний сектор. После этого вытяните и сыграйте карту Навигации из соответствующей колоды (колода Альянса для секторов с синей границей, колода Приграничного космоса для секторов с желтой границей).

Вы можете продолжить движение в новые сектора, вытаскивая новую карту Навигации за каждый сектор, пока не достигнете максимального расстояния для вашего центрального двигателя.

## Плестись (Mosey Along)

Когда вы совершаете медленный полет, передвиньте ваш Светлячок на один сектор. Не тратьте жетоны горючего. Не тяните карту из колоды Навигации.



"Боже милостивый! Что это может быыыть? Мы обречены! Кто управляет этой штуковиной?! О, точно. Это же я. Вернусь к работе."  
- Уош.

## Разбор карт Навигации

Большинство карт Навигации имеют два различных варианта на выбор. Некоторые варианты имеют инструкции, другие могут иметь проверку навыков. Для полных правил по проверке навыков смотрите страницу 5. Каждый из вариантов приводит или к **Продолжению полета (Keep Flying)**, или **Полной остановке (Full Stop)** или к **Уклонению (Evade)**.



## Продолжение полета (Keep Flying)

Если результатом выбранного варианта оказалось "Продолжение полета, то вы можете двигаться снова и тянуть новую карту Навигации, и так до тех пор пока не достигнете максимального расстояния полета позволенного основным двигателем. Если ваше последнее перемещение закончилось с результатом "Продолжение полета" вы можете использовать в этом ходу любые оставшиеся действия.

## Полная остановка (Full Stop)

Ваш корабль останавливается в текущем секторе. Дальнейшее движение невозможно. Если у вас еще остались действия, то вы можете их выполнить.

## Уклонение (Evade)

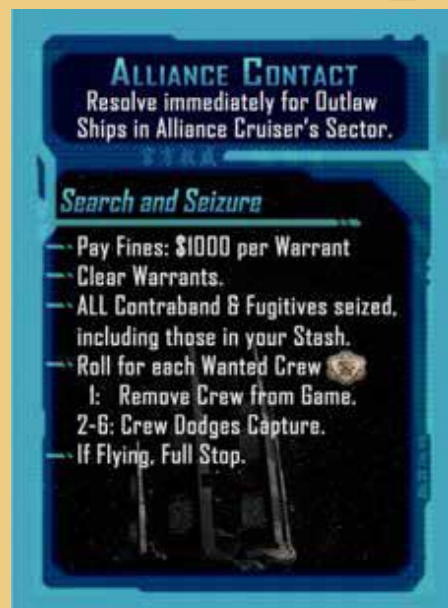
Переместите ваш корабль в соседний сектор. Не тяните дополнительную карты Навигации. Дальнейшее перемещение невозможно. Если у вас еще остались действия, вы можете их выполнить.

## Корабли вне закона (Outlaw)

Светлячок считается кораблем вне закона, если на него выписан Ордер на арест, а также если на нем перевозят контрабанду или беглецов, или если среди членов экипажа кто-либо находится в розыске.

## Крейсер Альянса

Если в любом момент времени вы оказались в одном секторе с крейсером Альянса, вы должны разыграть событие контакт с Альянсом.



Если у вас недостаточно средств, чтобы оплатить штрафы, на все доступные кредиты налагается арест. Все ордера также отменяются.

Розыгрыш контакта с Альянсом не требует использования действия. Вы можете продолжить использовать действия после розыгрыша контакта с Альянсом.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Вытягивая карту крейсера Альянса во время полета приводит к полной остановке - вы привлекли их внимание!

## Корабль Пожирателей

Если вы начинаете свой ход в той же клетке, где стоит корабль Пожирателей, происходит событие Встреча с пожирателями.

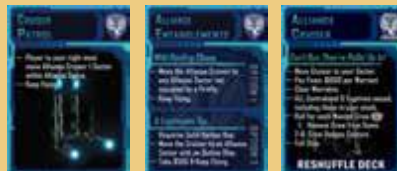


Разбор события "встреча с Пожирателями" в начале вашего хода не требует действия. Вы можете использовать ваши действия в обычном порядке после разбора встречи с Пожирателями.

Когда вы вытаскиваете карту навигации "Корабль Пожирателей", их корабль передвигается в вашу текущую локацию и правила этой карты немедленно применяются. Если корабль Пожирателей перешел в ваш сектор в результате карты "Пожиратели на охоте", не разыгрывайте пока встречу с Пожирателями.

Когда сектор занят кораблем Пожирателей, ни один из кораблей не может передвинуться в этот сектор.

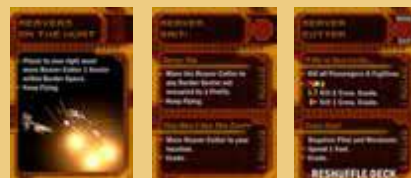
## Движение Альянса



Крейсер Альянса передвигается тремя различными способами. Когда вытянута карта "Крейсер Альянса" (Alliance Cruiser), крейсер перемещается в сектор того игрока, который вытащил эту карту. Когда вытянута карта "Вмешательство Альянса" (Alliance Entanglements), игрок, вытянувший ее, передвигает крейсер Альянса.

Когда карта "Патруль Крейсера" (Cruiser Patrol) достается из колоды, игрок справа от того, кто вытащил карту сдвигает крейсер на один сектор в пределах пространства Альянса.

## Движение Пожирателей



Корабль Пожирателей также перемещается тремя способами. Когда вытянута карта "Корабль Пожирателей" (Reaver Cutter), их корабль перемещается в сектор игрока, вытянувшего эту карту.

Когда вытянута карта "Приманивание Пожирателей" (Reaver Bait), то игрок вытянувший ее перемещает корабль Пожирателей. Когда вытянута карта "Пожиратели на охоте" (Reavers on the Hunt), игрок справа от вытянувшего карту перемещает корабль Пожирателей на один сектор в пределах Приграничного космоса.



# Покупки - Закупки у поставщиков

"Мне бы катушку новую для компрессионной установки"

- Кейли

"А мне бы стать королем Лондиниума и ходить в блестящей шапке"

- Мэл

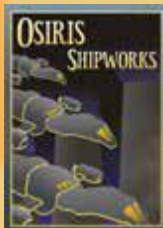
## Действия покупки

Использование действия Покупка позволяет вам приобретать карты снабжения (в которые входят команда, снаряжение и улучшения корабля) и восполнять запасы горючего и запчастей. В качестве альтернативы вы можете использовать действие Покупка для того, чтобы отпустить экипаж в увольнение.



Рубашки карт Колоды Снабжения

## Планеты снабжения



Знаки на карте отмечают места, где вы можете совершить покупку. В этом секторе вы можете покупать из соответствующей колоды снабжения и/или из колоды сброса.



## Карты снабжения

Разные колоды снабжения дают вам широкие возможности по покупке товаров и услуг, которые может купить предприимчивый капитан. Колоды снабжения включают в себя новых членов экипажа, экипировку для экипажа и улучшения для корабля.

## Покупка карт снабжения: Смотрите 3 / Покупаете 2.

При покупке карт снабжения вы можете выбирать из трех карт - но приобрести можно только 2 из них. Просмотрите всю колоду сброса и выберите из неё до трех карт. Пока у вас менее трех карт, за каждую не выбранную карту из колоды сброса вы можете вытащить в закрытую одну карту из колоды снабжения.

Когда вы собрали три карты из которых вы выбираете, то можете приобрести в банке одну или две из них (можете не покупать ни одной карты вообще). Стоимость каждой из карт снабжения указана в фиолетовой рамке, находящейся снизу справа на карте. Все не приобретенные карты сбрасываются лицом вверх в колоду сброса.

*Пример: Пит находится на Персефоне и хочет использовать одно из своих действий для совершения покупки. Он знает, что карта Тэм Ривер находится в колоде сброса. Он достает карту Ривер из этой колоды и откладывает ее для приобретения, затем он тянет две карты из колоды Снабжения.*

*Замечательно! Он добрал две карты, которые ему больше нравятся. Он решает купить две карты, лежащих рубашкой вверх, положив карту Ривер обратно в колоду сброса.*

**Подсказка:** Просмотр сброса колод снабжения в чужой ход позволит поддерживать хороший темп игры.

## Покупка топлива и запчастей

Когда вы совершаете действие Покупка на планете снабжения, дополнительно вы также можете приобрести горючее по 100\$ и запчасти по 300 \$ за штуку.



## Увольнительная (Shore Leave)

Находясь на секторе с планетой снабжения, вы можете использовать действие Покупки и вместо покупки карт снабжения отправить свой экипаж в Увольнительную. Заплатите банку по 100\$ за каждого члена экипажа, недовольного или нет, а затем уберите все жетоны Недовольства. Подробнее о Недовольстве смотри на стр. 15.

## Карты экипажа

Все члены экипажа имеют умения, которые помогают в путешествии по Вселенной и выполнении работ. Некоторые члены экипажа также владеют специальностью, указанной в правом нижнем углу их портрета.



Представители разных специальностей могут получать дополнительные преимущества во время выполнения работ или помощи в преодолении угроз и опасностей. Подробнее о специальностях смотрите на стр. 17.

Стоимость найма члена экипажа, в фиолетовом окошке справа снизу, это также и сумма, которую они ждут к оплате в конце выполнения любой успешной работы. Максимальное количество членов вашего экипажа указано на карте вашего корабля.

## Экипаж в розыске (Wanted)

Члены экипажа с маленьким предупреждающим значком, стоящим после стоимости их найма, разыскиваются Альянсом!



Если кто-то из экипажа находится в розыске, то ваш корабль Вне Закона и при встрече с крейсером Альянса, члены экипажа могут быть схвачены. Подробнее о корабле вне закона см. на стр.7

## Списание (Dismissing) экипажа

Вы можете списать (т.е. уволить из команды) членов вашего экипажа в любом секторе с планетой, поместив их лицом вверх в сброс колоды Снабжения. Это не требует использование действия. Вы не можете распустил команду, чтобы

предотвратить их гибель. Вы не можете уволить своего капитана.

## Капитаны

Капитаны отличаются от обычных членов экипажа тремя важными моментами:

- **Свой бизнес:** Капитаны, работают на себя и не получают отдельную оплату за работу.
- **Капитаны НЕВЕРОЯТНО удачливы!** Когда результат какого-либо события должен привести к тому, что лидер должен погибнуть, то вместо этого верните его на свой корабль и поместите жетон Недовольства на его карту.
- **Вы все уволены, Спиногрызы!** Если ваш капитан в какой-нибудь ситуации получил второй жетон недовольства, то он теряет доверие к команде. Капитаны не покидают корабль. Вместо этого они увольняют всех остальных членов экипажа. Немедленно поместите весь ваш экипаж, кроме вашего лидера, в места для сброса Колоды Снабжения. Уберите жетоны Недовольства с вашего капитана.

## Карты снаряжения

К снаряжению относятся: оружие, оборудование, одежда, транспорт и всё остальное, что может помочь вашему экипажу преодолеть препятствия.

Одновременно каждый член вашего экипажа может нести только одну единицу снаряжения. Вы можете владеть стольким количеством снаряжения, сколько захотите!

Если у Вас больше снаряжения, чем может нести ваш экипаж, то отложите лишнее снаряжение в сторону, пока оно не понадобится. То снаряжение, которое не несет экипаж, никаким образом не может быть использовано.



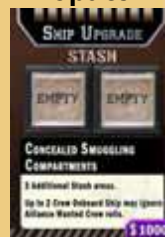
## Умения от снаряжения и Ключевые слова

Некоторое снаряжение имеет дополнительные очки умения, Ключевые слова, и другие особые способностей. Очки умения от снаряжения добавляются к общему результату при прохождении проверок умений также, как и очки умений экипажа.

Ключевые слова применяются для особых типов снаряжения, которые могут быть полезными при прохождении определенных препятствий. Например, карта на картинке сверху имеет Ключевое слово – Огнестрел (**FIREARM**) и Снайперская винтовка (**SNIPER RIFLE**).

## Карты улучшения корабля

Улучшения - это разные доработки для него. Улучшения могут увеличить дальность полета в режиме "Full Burn", лишний трюм, повысить прочность и добавить иные полезные способности.



## Слоты улучшений

На карте вашего корабля отображено число слотов улучшения. Все улучшения требуют свободный слот для покупки и установки.

Улучшений не может быть больше, чем свободных слотов для них. Вы можете сбросить улучшение в любое время, чтобы освободить слот.

## Двигатель (Drive Core)

Двигатель - это сердце вашего корабля. Одновременно у вас может быть только один двигатель. Если вы получили новый двигатель, сбросьте предыдущий.



# Сделки – Общение с Kontakтами

"Вы хотите делать бизнес на Персефоне, Вы делаете его через меня. Но если уж вы настолько богаты, то вам это не нужно..."

- Бэджер.



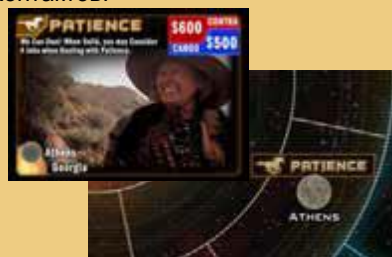
## Действие Сделки

Если Ваш Светлячок находится в Секторе Kontakта, Вы можете вести дела с ним. Вы можете посмотреть 3 карты и выбрать до 2 контрактов из колоды этого Kontakта.

Если Kontakт **Доверяет** вам, Вы можете также продать Груз и Контрабанду им как часть Вашего Действия Сделки. (см. правила для репутации на стр. 15 для получения подробной информации о получении доверия Kontakтов).

## Планеты Kontakтов.

Названия на поле показывают, где вы можете совершать сделки. Когда вы в таком секторе, то можете рассмотреть предложения о работе из соответствующей колоды Kontakтов.



## Карты Работы

Различные колоды Kontakтов содержат разнообразные варианты доступных контрактов. Работа может быть любой: от катания туристов вокруг Белльрофона до ограбления поездов на Регине.

Каждая карта контракта подробно описывает, как то, что вам нужно делать, чтобы выполнить контракт, так и сколько вы заработаете.

## Согласие на Работу: Смотришь 3, Берешь 2

Так же, как и с покупками из колоды Снабжения, вы можете посмотреть 3 карты контрактов, но выбрать можете только по две из них. Сначала просмотрите всю колоду сброса и выберите до 3 карт работы на рассмотрение. За каждую недобранную до трех карту из колоды сброса вы можете взять одну карту взакрытую из колоды Kontakта.

После того как вы взяли 3 карты контрактов на рассмотрение, можете согласиться на выполнение двух любых из них (вы можете не соглашаться ни на один контракт). Любые сброшенные карты работы помещаются лицом вверх в колоду сброса. У вас в руке не может быть более 3-х неактивных карт контрактов в любой момент времени.

*Например: Лиз использует своё действие сделки с Пейннс в Афинах. Она ищет работу, для выполнения которой нужно будет лететь в систему Red Sun. В колоде сброса Пейннс находятся 2 работы на Red Sun, поэтому она тянет их для рассмотрения.*

*Лиз полностью уверена, что готова взяться за оба этих контракта, но в любом случае тянет карту из колоды взакрытую. То, что она вытянула, ей не приглянулось, поэтому она берет 2 карты, которые она первоначально хотела, в руку и сбрасывает новый контракт в колоду сброса.*

**Примечание:** Неактивные карты контрактов, работа по которым не начата, хранятся взакрытую в вашей руке. Не размещайте их лицом вверх в области активных контрактов, пока Вы не используете Действие Работы, чтобы начать его выполнение. Помните, что вы не можете иметь более 3 Текущих (активных) и 3 неактивных контрактов.

## Карты работы

Карты контрактов содержат все, что Вы должны знать, чтобы выполнить работу. Каждый раздел Карты Контракта детально описан ниже.

## Название работы

Каждый контракт имеет название, написанное в верхней части карты. Существуют некоторые контракты с одинаковыми названиями, но разными требованиями. Рядом с названием находится символ Контакта, от которого вы получили это задание.

## Виды работы

Есть разные виды контрактов. Иногда будут встречаться бонусы, связанные с выполнением определенных их видов.

## Доставка (Shipping)

Работы по доставке грузов законны и требуют, чтобы Вы взяли груз в одном месте и выгрузили его на другой планете.

## Транспортные контракты (Transport)

Работы по перевозке людей требуют, чтобы Вы забрали Пассажиров или Беглецов и высадили их на другой планете. Транспортировка Беглецов (Fugitives) незаконна, и ваш корабль будет вне закона.

## Контрабанда (Smuggling)

Занятия контрабандой всегда незаконны и требуют от вас взять контрабандный груз в одном месте и доставить его на другую планету. Подобное занятие требует темных дел. Перевозка контрабанды также ставит ваш корабль вне закона.

## Криминал (Crime)

Преступная работа потребует от вас достижения места назначения и выполнения ряда темных дел. Такая работа обычно имеет только координаты цели.



## Аморальная (Immoral) работа

Некоторые контракты предполагают аморальные действия; маленький красный значок под значком законной/незаконной работы указывает что работа аморальна. Если Вы заканчиваете аморальную работу, то все члены экипажа Моралью (Moral) получают жетон недовольства. Подробнее см. на странице 15.

## Темные дела (Misbehaving Required)

Незаконная работа требует выполнения темных дел. На карте работы указано количество карт из колоды "темных дел" которые вы должны тянуть из этой колоды при выполнении работы.

## Инструкции контракта

После выполнения темных дел (если это было необходимо), каждый контракт имеет указания о дальнейших действиях. Транспортные контракты и контракты на доставку имеют 2 набора указаний, контракты, предполагающие Криминал - только один.

## Необходимые навыки

Некоторые контракты требуют навыков и/или снаряжения с определенными ключевыми словами. Они будут указаны в окошке "Skill Needs" в правой части карты контракта.

## Бонусное поле

На некоторых картах работы есть зеленое бонусное поле. В этом поле будут указаны специальность и количество кредитов. Если в группе, выполнявшей работу, был такой специалист, то указанные в поле бонуса кредиты добавляются к выплате за работу.

## Поле "Оплата" (Pay)

Фиолетовое поле оплаты в нижней правой части контракта показывает, сколько вам заплатят за выполнение работы. Для некоторых контрактов там указано - "Особая": выплата будет подробно разобрана в инструкциях контракта.

Когда вы завершите выполнение контракта, необходимо будет произвести расчеты с командой: они тоже хотят получить свою долю. Подробнее о выплатах на стр. 14

# Работа – Выполнение контракта

Использование действия Работа позволяет вам попытаться продвинуться в выполнении одного из ваших активных контрактов. Это может быть погрузка груза или пассажиров, совершение преступлений и другие действия.

## Начало работы

Для того чтобы начать выполнять контракт, ваш Светлячок должен находиться в локации подбора груза для контрактов на доставку или в целевой локации для криминальных работ. Поместите карту контракта лицом вверх слева от карты корабля.

После размещения карты контракта на столе, он становится активным. У вас может быть до 3 активных контрактов в любой момент времени, в дополнение к трем неактивным контрактам на руках.

Существуют несколько этапов выполнения работы:

1. **Снарядить команду**
2. **Подтвердить** наличие необходимых условий.
3. **Выполнить работу/ темные дела**
4. **Получить результат.**

## Снаряжение команды

Вы должны выбрать, снаряжение экипированное во время действия Работы. Каждый член команды (в том числе Капитан) могут нести только 1 карту Снаряжения. Когда Вы работаете над контрактом во время действия Работы, снаряжение не может передаваться между членами команды до конца этой попытки.

Если один из членов команды убит, то его снаряжение возвращается на корабль. Любое снаряжение экипажа, находящегося на корабле, не может быть использовано во время выполнения действия Работы над контрактом. В ходе выполнения работы, экипаж может быть вынужден вернуться на корабль. Экипаж, находящийся на корабле, не может принимать участие в проверке навыков, но на них так же и не влияют исходы этих проверок.



## Требования контракта (Needs) Выполнение легальных (Legally) контрактов

Команда, которую Вы собрали, должен отвечать всем требованиям контракта, указанным на вкладке "Требования" (Needs) (справа).

Если требования контракта не выполняются, то работа не может быть продолжена: груз не может быть загружен, нельзя выполнить темные дела и т.д.

Не все работы имеют вкладку "Требования". Карты работы, не имеющие этой вкладки, не имеют обязательных требований. Некоторые контракты потребуют прохождения проверки навыков - в этом случае необходимый тест будет описан на вкладке



Следуйте инструкциям на карте контракта, чтобы предпринять попытку выполнить его. Большинство легальных контрактов составляют работы по доставке.

## Работы по доставке

Работы по доставке требуют, чтобы Вы взяли на борт (подобрали) что-то в одном месте и доставили в другое. Вы должны использовать действие Работы и в точке погрузки, в точке выгрузки, чтобы завершить контракт.

**Примечание:** Космос - опасное место. У вас могут украсть груз. Пассажиры могут быть съедены пожирателями...

Если Вы взяли на борт Груз, Контрабанду, Пассажиров или Беглецов на Ваш корабль в процессе выполнения контракта и в последствии потеряли их, Вы должны самостоятельно заменить их. Вы не можете вернуться к месту погрузки, чтобы взять еще!

## Темные дела (Misbehave)

Незаконная работа требуют выполнения темных дел. Когда контракт будет предполагать темные дела, на его карте будет изображено требуемое количество карт из колоды "темных дел".



Для успешного завершения контракта необходимо успешно преодолеть то количество карт "Тёмных дел", которое изображено на карте работы.

Когда делаете темные дела, тяните карты по одной, вытаскивая следующую только после того, как полностью выполнили условия предыдущей. Начав выполнение темных дел, вы должны довести эту попытку до конца, вы не можете струсить и прекратить ее раньше!

Как и Карты навигации, большинство карт "Темных дел" имеют 2 варианта на каждой карте. Вы можете выбрать любой вариант.

Некоторые варианты могут начинаться с требования.

Например, на карте сверху, вариант 2 говорит: "Требуется транспорт" (Requires **TRANSPORT**). Вы не можете выбрать вариант, требованиям которого ваша команда не соответствует!

## Туз в рукаве

Удача благоприятствует подготовленным; зачастую будет возможность одним махом избежать неприятностей. В нижнем правом углу некоторых карт "Темных дел" будут указаны Личность, Специализация или Особый предмет. Если у Вас есть этот "Туз", Вы можете двигаться дальше без проверки навыков.

"У меня доля в этой работе. И у меня своя математика. 10% от ничего: ничего делим на 100, умножаем на десять. Ничего..."

- Джейн Кобб

## Исход темных дел

Карты из колоды "темных дел" заканчиваются одним из трёх вариантов: Двигаться дальше (**Proceed**), Проваленная Попытка (**Attempt Botched**) или Выпуск Ордера на арест (**Warrant Issued**).

## Двигаться дальше (Proceed)

Если выбранный вами вариант приводит к результату «двигаться дальше», вы можете продолжать выполнять контракт, следуя инструкциям на его карте

## Проваленная попытка (Attempt Botched)

Вы провалили эту попытку, но Вы можете снова сделать новую попытку выполнить контракт на следующем ходу. Оставьте карту работы лежать лицом вверх в области Активных контрактов, слева от карты вашего корабля.

## Ордер на арест (Warrant Issued.)

Если темные дела заканчиваются "Орденом на арест", значит попытка не удалась, и власти осведомлены о том, что вы замешаны. Поместите жетон Ордера на карту своего корабля. Если вы получили ордер во время выполнения работы, сбросьте работу, вернув её в колоду сброса выдавшего её Контракта.

Теперь ваш корабль вне закона и разыскивается властями! О Крейсере Альянса и кораблях вне закона см. на стр. 7.



## Успех: получение оплаты

Вы делаете работу и получаете за это деньги. Когда вы успешно завершите контракт, возьмите кредиты из банка в сумме, обозначенной на Карте Контракта.

Когда вы успешно заканчиваете работу Контракта, вы приобретаете его Доверие (высокую репутацию). О репутации, см. стр. 15.

## Бонусы контракта

Когда контракт с Бонусной вкладкой успешно завершен и у вас в группе, выполнявшей работу, есть указанные там специалисты, то возьмите бонус из списка. Бонус выдается только один раз, независимо от того, сколько в группе человек с перечисленными специальностями.

## Выплата доли экипажа

Когда контракт успешно выполнен, ваша команда рассчитывает получить свою долю, вне зависимости от того, участвовали они или нет. Выплатите каждому члену экипажа сумму, указанную на его карте; эти деньги возвращаются в банк. Размер доли членов экипажа не меняется; Вы должны выплачивать им одну и ту же сумму независимо от общей суммы оплаты за контракт.

Вы можете решить не отдавать долю некоторым или всем членам вашего экипажа. Любой член экипажа, не получивший оплату, немедленно становится Недовольным: поместите жетон Недовольства на его карту.

**Примечание:** Экипаж получает долю только после завершения работы. Вам не нужно платить вашему экипажу после получения кредитов из других источников, таких как карты навигации, карты темных дел, продажа товаров и т.д.

# Работа – Выполнение контракта

## Недовольный экипаж (Disgruntled Crew)

Помимо того, что члены экипажа становятся недовольными, не получив своей доли, они могут также стать недовольными в результате действия карт навигации, работы или карт "Темных дел".

Когда член экипажа становится недовольным, поместите жетон недовольства на его карту. Важно сохранять Ваш экипаж счастливым; весьма рискованно путешествовать по Вселенной в компании обозленных авантюристов.



## Побег с корабля

Если недовольные члены экипажа по какой-либо причине получают второй жетон недовольства, их карты немедленно сбрасываются. Члены экипажа, которые перестают работать на вас из-за того, что стали недовольными, немедленно становятся доступны для повторного найма из своей колоды снабжения вами или любым другим игроком по обычным правилам.

## Лучшее предложение

Другие игроки, находясь в том же секторе, могут нанять недовольных членов экипажа, заплатив стоимость их найма в банк. Недовольный член экипажа присоединяется к экипажу своего нового капитана и жетон недовольства удаляется.

"Я сделал все, как договаривались, а ты ответила мне такой гадостью. Я уж не говорю о пошлостях в отношении моего характера. Запомни: я делаю работу. И беру за это деньги"

– Малькольм Рейнольдс

"Ограбите для меня поезд, оправдаете свою репутацию. И никаких слухов"

- Аделай Нишка

## Репутация

После успешного завершения работы мнение Посредника о вас улучшается. Это значит, что вы заслужили **Доверие (Solid)** посредника. Чтобы показать, что посредник доверяет вам, возьмите карту завершённой работы и положите её под свою карту корабля так, чтобы имя посредника было видно.



Получена Репутация Patience

## Доверие (Solid)

Посредники, которые доверяют вам, будут покупать у вас Груз и Контрабанду. Предлагаемые цены указаны в области Посредника на карте работы.

Большинство особых правил посредников вступают в силу, когда они доверяют вам, например "Услуга за услугу" (Favor for a Favor.) Бэджера. Детали особого правила каждого Посредника перечислены в верхней части области Посредника на Карте Работы.

**Примечание: Особое правило Нишки "Фунт плоти" (Pound of Flesh)** начинает действовать, как только вы принимаетесь за одну из его работ. Будьте осторожны, работая на него; он не из тех, кто легко прощает.

## Потеря репутации

Контактам не нравится, когда тот, кто работает на них, привлекает к себе внимание Альянса. Если во время выполнения контракта на вас был выпущен Ордер, вы теряете доверие этого Контакта вместе со всеми преимуществами, которое оно вам дает.

Нишка очень болезненно реагирует на подобные оплошности (см. особое правило Нишки). Впоследствии вы можете снова доказать свою полезность, выполняя контракты оскорбленных Контактов, и восстановить ваши доверительные отношения и хорошую репутацию.

"Если что-то не получится, тогда ваша репутация - пустые слухи. И наши с вами дела совсем не хороши. Да?"

- Аделай Нишка

## Нулевая терпимость

Получение Ордера на арест по любой причине вызовет потерю репутации в глазах командора Харкена, независимо от какого посредника была получена работа. Вы не можете восстановить Доверие с командором Харкена в то время, пока на вас выписан Ордер.

## Просто работа

Иногда не получается найти ничего захватывающего и рискованного, и тогда вам, возможно, придется чистить конюшни или убирать со столов в местной пивной.

Если Вы оказываетесь в ситуации, когда Вам нечего делать, и Ваш Светлячок находится в Секторе с планетой, Вы можете использовать действие Работы чтобы взять 200\$ из банка.

# Победа в игре

В начале каждой игры Вы выбираете сценарий для игры, написанный на карте сценария. Каждая карта сценария имеет уникальный набор целей, которые подробно описывают шаги, которые вы должны предпринять, чтобы победить.



## Карты сценариев

Каждая Карта Сценария подробно описывает шаги, которые нужно сделать для победы в игре. Некоторые сценарии могут потребовать, чтобы Вы заработали надежную репутацию у Контактов, получили определенное количество кредитов, совершили ограбление века или что-то похитили.

**Примечание:** Удостоверьтесь, что прочитали Карту Сценария тщательно; некоторые сценарии могут изменять начальную расстановку игры или вводить новые правила!

## Цели сценария

Если на Карте Сценария присутствуют несколько целей, то Вы должны завершить их все в указанном порядке. В других случаях существует только одна цель, необходимая для победы.

### Работа над целями

Вы должны использовать действие Работы для реализации цели. После достижения цели, возьмите жетон цели, чтобы отметить ваш прогресс.



Если Цель требует выполнения темных дел, начните темные дела прежде, чем следовать любым другим инструкциям Цели. Достижение цели отличается от выполнения работы; специальные способности, которые применяются во время выполнения контрактов, не применяются во время достижения целей. Вы не платите вашему экипажу после достижения цели.

### Провал проверки цели

Проверки умений некоторых карт сценариев имеют результат "Попытка провалена" (Attempt Botched). Подобно картам "Темных дел", когда Вы проваливаете попытку, вы можете попробовать пройти проверку снова на следующий ход.

## Ордер

Если при попытке достигнуть цели на вас выписывают Ордер, поместите жетон Ордера на карту вашего корабля. Вы можете попытаться достигнуть цели снова в ваш следующий ход.

*Пример: Джон достигает первой цели с первой попытки и берёт жетон цели. Затем он летит в область, где можно достигнуть второй цели. В свой следующий ход, он проваливает попытку во время темных дел. Вот дрянь!*

*В следующий ход, он достигает вторую цель и берет другой жетон. Он понимает, что его экипаж пока еще не подходит для достижения третьей цели, поэтому тратит несколько ходов, нанимая ребят получше. С 2-мя жетонами Цели в руке, он готов сделать попытку достигнуть третьей цели.*

*Прибыв в область с третьей целью, Джон скрещивает пальцы и начинает тянуть карты "Тёмных дел". Экипаж он собрал великолепный и он выигрывает игру!*



# Дополнительные правила

## Переговоры с соперниками

Есть два типа взаимодействий, которые могут возникнуть между игроками в одном и том же секторе. Капитаны могут торговать и нанимать недовольных членов экипажа без использования действий.

### Торговля

Когда корабли двух или более игроков остановились в одном секторе, игроки могут покупать, продавать и торговать членами экипажа, топливом, запчастями, грузом, контрабандой, улучшениями для корабля и снаряжением друг с другом без ограничений.

Игроки могут свободно обсуждать и производить эти сделки за пределами обычного порядка хода, а другие игроки могут сделать свой ход пока другие торгуются. Взаимодействие с другими игроками в подобной манере не требует использования действий. Возможность для Торговли прекращается, когда один из игроков покидает сектор.

### Лучшее предложение - Найм недовольного экипажа

Во время остановки в секторе со "Светлячком" соперника, игрок может заплатить в банк стоимость найма недовольного члена экипажа. Недовольный член экипажа перебирается на корабль и присоединяется к вашей команде; добавьте его карту в вашу область Экипажа и уберите жетон недовольства. О Недовольном экипаже см. на стр. 15.

"Перейдешь на нашу сторону и мы тебе не только покажем груз, но и выделим справедливую долю. Не семь жалких процентов... Отдельная каюта. Полный доступ к припасам. Полный набор"

— Малькольм Рейнольдс

с



### Передайте динозавра

Добавьте в Игру жетон Динозавра. Динозавр находится у игрока, совершающего ход, затем, после выполнения своего второго действия, жетон передается следующему игроку.

Если второе действие вы используете для покупки карт или ведете дела с Kontakтами, то можете передать динозавра следующему игроку, прежде чем обдумаете выбор карт: это поможет ускорить ход игры.

*Совет: Замените жетон динозавра настоящей фигуркой: это ведь так здорово, когда на панели управления кораблем сидит пластиковый динозавр!*

### Смерть во Вселенной

Всякий раз, когда результат проверки требует "убить" некоторое количество членов экипажа, вы должны выбрать соответствующее число членов своего экипажа, чтобы удалить их из игры навсегда. Отправьте их карты назад в коробку. Всякий раз, когда кто-то из его экипажа погибает, игрок всегда может выбрать, карту какого члена экипажа сбросить.

**Примечание: убить/удалить из игры - это не значит отправить в колоду сброса! В первом случае вы убираете карту в коробку, она больше не будет использоваться до конца партии. Во втором случае карта просто отправляется в соответствующую колоду сброса и может вернуться в игру после покупки вами или другим игроком.**

Если в команде есть медик, то у экипажа появляется шанс избежать печальной участи. Некоторое снаряжение или улучшения корабля могут увеличить шанс на возвращение члена команды в строй.

## Специальности экипажа

На картах экипажа могут быть указаны разные специальности. Некоторые из них будут полезны во время выполнения контракта, другие могут дать бонусы после их завершения, а кто-то вступит в игру, когда дело дойдет до полетов **Солдат (Soldier)**

Солдаты имеют военную подготовку и на них можно положиться, когда вокруг начнется стрельба.

### Наемник (Merc)

Наемник - это просто тот, кто готов немного популяться свинцом за несколько кредитов. На них не стоит полагаться на все сто - окружив себя наемниками, в один прекрасный день, когда дела пойдут туго, вы можете обнаружить, что находитесь в гордом одиночестве.

### Пилот (Pilot)

Опытный пилот бесценен. Пилоты могут помочь Вам избежать опасностей в полете и (возможно) улизнуть от голодных Пожирателей.

### Механик (Mechanic)

40,000 кораблей класса "Светлячок" путешествуют по вселенной и каждому нужен хороший механик, чтобы держаться в воздухе. Механики помогут вам добраться туда, куда хотите быстрее и с меньшей головной болью.

### Компаньонка (Companion)

Обучение компаньонки предполагает обучение дипломатии, психологии и бизнесу, в дополнение к эскорт-услугам. Компаньонки - редкие птицы; они могут помочь достичь взаимопонимания с самыми несговорчивыми людьми, а так же заработать несколько дополнительных кредитов.

### Мошенник (Grifter)

Аферисты процветают, пока око Закона смотрит в другую сторону. Мошенники могут помочь "снять сливки" в определенных ситуациях, сделав работу более доходной.

## Медик

Обученные медики-профессионалы зачастую не хотят делить корабль с авантюристами и головорезами, путешествующими по вселенной. Хороший медик на борту может означать разницу между жизнью и смертью.

### Проверка навыка медика

Если у вас есть Медик в экипаже, проведите Проверку Медика, когда член экипажа получает смертельное ранение (kill):

**1-4: Член экипажа погиб, удалите его из игры**

**5-6: Член экипажа возвращается на корабль.**

Медики могут оказать помощь, даже если они сами в рискуют умереть. Осуществите только одну проверку навыка Медика за каждого убитого члена экипажа, независимо от того, сколько медиков в вашей команде.

**Примечание: У Всех Медиков есть эта способность, даже если вышеупомянутое правило не напечатано на их карте (например, как у Саймона Тэма и Дорэли).**

*Пример: Салли тянет карту "Темных дел" "Нападение пожарателей" и проваливает проверку умений; все три члена её экипажа убиты! Затем она выбрасывает 3 для первого члена экипажа - этот член экипаж удаляется из игры.*

*Бросок на 6 спасает другого члена экипажа - он возвращается на корабль. Затем она кидает кубики, пытаясь спасти медика, что и удается с результатом 5.*

"За вами Альянс гоняется, на борту преступники. Половина корабля ранена, серьезно или по мелочи, включая вас. К тому же беглецам помогаете"

"Но мы летим"

"Этого мало"

"Этого достаточно"

- Саймон и Мэл

## Ключевые идентификаторы Снаряжения (Keywords)

Многие карты снаряжения (и некоторые карты экипажа) имеют зеленые слова-идентификаторы.

Наличие разнообразных идентификаторов, поможет Вам справиться с рядом препятствий и ситуаций.

### FIERARM

Кто говорит, что насилие никогда ничего не решает? В драке с понажовщиной пистолет решит все проблемы.

### SNIPER RIFLE

Лезть под пули не всегда лучшая идея: умный капитан знает, когда надо пойти на хитрость или прибегнуть к уловке. Снайперская винтовка иногда может решить проблему раньше, чем она возникнет.

### EXPLOSIVES

Взорвать к чертям этот проклятый бардак - что может быть приятней. Тонкой работой это, конечно, не назовешь... зато весело.

## HACKING RIG

Если вы знаете какой провод куда воткнуть, то милая беседа с компьютерными системами сможет открыть все это множество дверей.

### FAKE ID

Это я! Нет, правда! Я просто потерял много лишнего веса, волос и стал помоложе с тех пор, как была сделана эта фотография!

### TRANSPORT

Если это подходит для перевозки грузов, это подойдет и для того, чтобы спасти наши шкуры, когда придет время сваливать!

### FANCY DUDS

Иногда лучше бывает вырядиться и выставить себя на показ. Если вы не надели правильный наряд, вы будете бросаться в глаза как птичий помет на платье верховного судьи.



# Советы по выживанию во Вселенной

## Нет топлива = не можешь двигаться

Закончилось топливо, вы дрейфуете... Всегда берите с собой запас топлива сверх ваших расчетов, чтобы учесть экстренное изменение курса или неожиданные возможности.

## Пилоты – Лучше, чтобы они были и не нуждаться в них ...

Хороший пилот может помочь вашему кораблю избежать опасности и не выбиться из расписания. Подбирая пилота, помните, что от него будут зависеть жизни всего экипажа при встрече с Пожирателями. Бар Пилотов на Космическом Рынке - хорошее место, чтобы искать Пилотов для найма.

## Механики держат вас на ходу

Светлячок надежный корабль, но только любовь механика держит его в воздухе. Разыщите Механика пораньше, чтобы избежать большой головной боли, держа все поломки корабля под контролем. Доки Ивсдауна на Персефоне обычно кишат механиками, ищущими работу.

## Лучше иметь план побега

Если Вы собираетесь заняться темными делами, лучше всего иметь запасной план. Найдите Транспорт - например, лошадей или модуль 4WD Мул - чтобы спасти ваши задницы, когда станет жарко.

## Плачь, детка, плачь. Терзай мамашино сердечко..

"Плакса" (Cry Baby) является полезной технической уловкой, которая может помочь избежать нежелательного внимания Альянса. Держите ее наготове, перевоза Контрабанду и Беглецов в секторах Альянса.

## Всесторонне обучен - хорошо подготовлен

Команда с хорошим сочетанием 3х навыков отлично подойдет, чтобы справиться с опасностями Вселенной. Стволы это хорошо, но не в каждой ситуации они помогут ... и они, черт возьми, абсолютно бесполезны, когда сломался ваш корабль.

## CREDITS

### GAME DESIGN

Sean Sweigart

Aaron Dill

### SENIOR PROOF READER

Peter Przekop

### GRAPHIC DESIGN

Gale Force Nine Studio

### DESIGN DIRECTOR

John Kovalesski

### PRODUCERS

Peter Simunovich

John-Paul Brisigotti

### ACKNOWLEDGEMENTS

20th Century Fox: William Hirsch,  
Judy Huang, Maria Romo  
3D Design & Layout: Charles Woods  
Prop Photos: Karl Derrick  
Currency: Benjamin Mund  
Serenity 3D Model: Zachary Brackin

Special Thanks to Joss Whedon  
whose vision and imagination  
opened the "Verse" for all of  
us to explore and enjoy.

### PLAYTESTING

James Abele, Jeremy Barreiff, James Brown, Jason Buyaki, Jordan Carasa, Cyd Cipolla, Blake Coster, Casey Davies, Karen Dransfield, Cheryl Delaney, Jason Delaney, Kate Duggan, Andrew Duncan, Steve Eyles, Justin Evans, Paula Gaber, Kit Goldsbury, Sean Goodson, David Griffin, Mike Haught, Mike Haycock, Mark Hazeil, Kyran Henry, Mark Honeycutt, Sally Honeycutt, James Kindl, Christopher Kovalesski, Daniel Linder, Nathan LeSueur, Jeff Lindsay, Greg Morris, Pary Morris, Ray O'Connor, Tim Oswald, Victor Peach, Phil Petry, Damien Reid, Rob Sadler, Brian Sayman, Conor Sipe, Steven Shippe, Andrew Smith, Chris Townley, Wayne Turner, Gavin van Rossum, Tony Vodanovich, Michael Webb, Lizzie Willick, Phil Yates

Game Design © Gale Force Nine 2013.

Firefly TM & © 2013 Twentieth Century Fox Consumer Products. All Rights Reserved.  
Gale Force Nine is a Battlefront Group Company.

[www.fireflyboardgame.com](http://www.fireflyboardgame.com)

Дизайн и верстка Volland\_mf (<https://vk.com/vladich.f>)

