

СВЕТЛЯЧОК
настольная игра
(Firefly - The Game)

Найди экипаж – найди работу – отправляйся в полет!

ДОПОЛЕНИЕ
Пираты и Охотники за головами
(Pirates & Bounty Hunters)



Общие сведения о дополнении «Пираты и Охотники за головами»

Содержимое коробки

30 карт снабжения;
25 карт пиратства;
20 карт наград за поимку;
4 стартовые карты;
3 карты сценариев;
2 карты новых кораблей;
2 модели кораблей;
41 жетон;
книга правил.

Особенности игры

Дополнение «Пираты и охотники за головами» вводит агрессивные взаимодействия между игроками во вселенной «Светлячка». Если abordаж кораблей конкурентов, захват их груза и стычки между экипажами (bushwhacking) звучит интересно - читайте дальше!

Блестящая пиратская добыча и новые грязные дела ждут. Если эти жестокие методы наживы задевают ваши деликатные чувства – вы можете отложить этот свод правил и отползти в сторону, как мелкие жучки из-под башмака.

Все карты и компоненты в «Пиратах и охотниках за головами» отмечены символом черепа и скрещенных винтовок:



Не каждый игрок должен участвовать в конфликте: вы можете применять или не применять любой из разделов этого дополнения, в зависимости от вкусов игроков вашей группы.

«Блестяще! Давайте будем плохими парнями!»

- Джейн Кобб

Пиратство

Пиратство позволит игрокам, совершать нападения на корабли друг друга и грабить грузы, контрабанду, топливо и запасные части.



Карта пиратства

Карты наград за поимку

Мир полон людей, которые выбрали неправильную сторону. Будь то длинная рука закона или личная месть, награда всегда назначена за наиболее опасных преступников. Задержите и доставьте месту назначения беглецов, чтобы получить награду за поимку.



Карта награды за поимку

Новые карты кораблей

Дополнение «Пираты и охотники за головами» включает в себя два новых корабля: С.С. Уолден (S.S. Walden) и перехватчик (Interceptor). Каждый корабль имеет уникальный двигатель, которые может быть использован только на этом корабле.

Эти уникальные двигатели не могут быть демонтированы для замены на двигатели других систем или для продажи во вселенной «Светлячка».

Примечание: Оба новых корабля считаются «Светлячком» в отношении главного свода правил и при применении навигационных карт.

С.С. Уолден (S.S. Walden)



Карта корабля С.С. Уолден

Чего «Уолдену» недостает в скорости, он компенсирует в грузоподъемности. «Рабочая лошадка» - С.С. Уолден это хороший выбор для капитанов, настроенных заниматься грузоперевозками и корабль-фаворит для пиратов-мародеров и старьевщиков (Scrappers), промышляющих буксировкой космической рухляди.

Перехватчик



Карта перехватчика

Перехватчик, укомплектованный ступенчатым двигателем (Echelon Drive), обеспечивает беспрецедентную скорость и эффективность. Надежность и универсальность заложены в основу его конструкции. Созданный для поимки преступников, перехватчик также является отличным выбором для отборного экипажа с преступными намерениями.

Расширенные возможности

Для включения дополнения «Пираты и охотники за головами» в игру, перемешайте новые карты пиратства и снабжения в соответствующие колоды контактов и снабжения.

Для карт наград за поимку сформируйте новую, отдельную колоду.

Две новые карты кораблей могут быть использованы любым лидером.

Новые карты сценариев рассчитаны на противостояние игроков друг против друга по правилам данного дополнения.

Новые правила

«Кейли, как ты это сделаешь, не учитывая последствия?»

- Зои

«Я уверена, что они разобьют лбы о дверь воздушного шлюза, если Уои сможет запечатать ее с первой попытки».

- Кейли

Абордаж корабля противника

Возможно, вам придется взять на абордаж корабль противника (Rival Ships) при пиратстве или охоте за головами. В любое время игрок может получить доступ к кораблю противника, чтобы совершить враждебные действия, но перед этим он должен пройти проверку (тест) на абордаж. Игрок может использовать для прохождения проверки технические умения или умение вести переговоры.



Пример проверки на абордаж

Если проверка пройдена успешно, перейдите к выполнению действий. Если тест провален, попытайтесь пройти его снова пока ваша работа не будет сделана.

«Мало не покажется, если придерживаться этого плана»

- Джейн

Схватки

Схватки (Showdowns) являются столкновением между двумя экипажами и решаются с помощью специальной проверки умений. Во время схватки, текущий активный игрок – атакующий, а игрок являющийся целью его нападения – защитник.

Атакующий должен сначала выбрать, какое умение будет использовать его экипаж во время схватки. Затем защитник выбирает, с помощью какого умения его экипаж будет обороняться от противника. Умения, выбранные для схватки игроками, не должны быть одного типа.

Оба игрока бросают кубик для проверки выбранных умений и добавляют к выпавшему на кубике числу имеющееся количество очков умений [которые указаны на картах экипажа, снаряжения и т.п. – примечание переводчика]. Игрок, получивший в результате подсчета наибольшее значение выбранного умения, побеждает. При равном результате выигрывает защитник.

Результат схватки в деталях описан на карте, которая их вызвала.

Примечание: «Триллинское геройство» (Thrillin' Heroics) – бонусный бросок применяется в схватках.



Схватка на карте награды за поимку

Пример: Пит выполняет пиратскую работу, которая направлена против Лиз. Он успешно прошел проверку на abordаж и теперь пришло время для схватки. Пит хочет использовать боевое умение. Лиз после него выбирает техническое умение. Пит выбрасывает на кубике 5 и добавляет к этому выпавшему значению 6 очков боевого умения его экипажа, в общей сложности он получает 11. Лиз выбрасывает на кубике 3, прибавляет 5 очков технического умения ее экипажа и в общей сложности он получает 8. Пита выигрывает схватку и «делает ноги» со своей добычей.

Применение снаряжения в схватках

До начала схватки, оба игрока могут по собственному выбору выдавать свое снаряжение любому члену экипажа. Оба экипажа выходят на схватку, прихватив снаряжение, выданное в рамках подготовки к предстоящей борьбе.

В этом случае применяются обычные правила о том, сколько может нести и применить снаряжения каждый член экипажа [«Одновременно каждый член вашего экипажа может нести только одну единицу снаряжения. <...> Если Вы владеете большим количеством снаряжения, чем может нести ваш экипаж, отложите лишние снаряжение в сторону, пока оно не понадобится. То снаряжение, которое не несет экипаж, никаким образом не может быть использовано» – примечание переводчика].



«При удобном случае, вы сделали бы тоже самое»

Пиратство

Пиратская работа

Пиратство – новый тип работы, вводимый дополнением «Пираты и охотники за головами». Он имеет некоторые отличия от традиционной работы, которые заключаются в следующем:

1) Игрок против игрока

Пиратством считается атака на корабль другого игрока, враждебные действия в отношении товаров и членов экипажа. Для выполнения пиратской работы ваш корабль должен находиться в том же секторе, где находится намеченная цель атаки.

Примечание: Вы должны выполнять пиратскую работу [получить соответствующее задание – примечание переводчика], чтобы атаковать другое судно – вы не можете напасть на соперника просто так, по собственному желанию.

2) Выполнение пиратской работы

Для того, чтобы начать пиратствовать, во время выполнения действия «работа», поместите соответствующую карту в область игрового поля. Предназначенного для активной работы [по основным правилам ее кладут лицом вверх, слева от карты вашего корабля - после этого она становится активной работой – примечание переводчика].

Любая пиратская работа требует от вас сперва пройти проверку на абордаж, чтобы получить доступ к кораблю игрока-противника. Если такой тест пройден успешно, переходите ко второй части пиратской работы – схватке. Если пройти тест не удалось, карта пиратской работы остается активной, но ваша попытка закончилась. Теперь вы летите под пиратским флагом! Ваши гнусные намерения в настоящее время очевидны для всех!

Примечание: Помните, что вы можете иметь только 3 активные работы одновременно. Если у вас уже есть 3 текущие активные работы, вы не можете начать выполнять пиратское задание.



Команда «Уолдена» захватывает «Серенити»

Субъективная мораль



Отметка о субъективной морали на карте пиратской работы

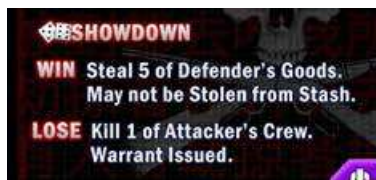
Пиратская работа характеризуется «субъективной» моралью. «Субъективная» означает, что мораль носит ситуационный характер и определяется в зависимости от морали лидера корабля, который является целью пиратской работы. Работа является аморальной, если капитан корабля, на который совершается нападение, моралист.

Пример: Пит получил пиратскую работу у Баджера. Лиз (играет за Мэла: моралист) и Джон (играет за Вормака: не моралист) находятся в пределах его досягаемости. Пит знает, что если он нападет на Вормака, мораль его экипажа будет в порядке. Если он выберет напасть на

корабль Малькольма Рейнольдса, то мораль его экипажа снизится, т.к. работа будет считаться аморальной из-за того, что Мэл - моралист. Оценив игровую ситуацию, Пит понимает, что Лиз (Мэл) выигрывает и решает все же напасть на нее. Если его пиратская работа выполнена успешно, весь «моральный» экипаж Пита получит жетоны недовольства за нападение на корабль капитана-моралиста.

Пиратские схватки

Вся пиратская работа связана с участием в схватках. Результат схватки в деталях указан на карте работы и содержит варианты событий в случае победы и проигрыша. Пиратская работа считается выполненной, когда вы побеждаете в схватке.



Завершение пиратской работы

После победы на схватке, а также выполнения пиратской работы, вы будете иметь возможность ограбить вашего противника. Некоторые пиратские работы позволят вам отнять товар (Steal Goods), другие – перехватить выполняемую противником работу (Steal Jobs).

Что такое «Товары»?

Успешно выполненная пиратская работа позволит вам захватить целый ряд товаров (Goods) у ваших противников. Товарами считается все, что размещено в трюме или тайниках корабля, за исключением людей. Грузы, контрабанда, топлива и запчасти – все это товары. Пассажиры и преступники не являются товарами.

Захваченные товары

Количество товаров, которые вы можете захватить, ограничено условиями работы и наличием свободного места на вашем корабле. Вы не можете поднять на борт больше захваченных товаров, чем имеется свободного места в трюме или в тайниках.

После победы в схватке, но до начала грабежа вы можете выбрать и выбросить за борт любые свои товары, что бы освободить место для захваченных товаров.

Вы также можете высадить пассажиров и преступников с захваченного судна в секторах с планетами, но не можете высадить их секторе с пустым космическим пространством.

Пример: Лиз выбрала в качестве цели для атаки корабль Джона, который под завязку загружен контрабандой. Она проходит проверку на abordаж и выигрывает схватку между экипажами. Она выполняет пиратскую работу для Баджера, что позволяет ей захватить 6 товаров. К сожалению, на ее корабле есть только 4 свободных места в трюме. Лиз не хочет упустить что-либо из контрабанды Джона, поэтому она решает выбросить за борт 2 топливных бака и два ящика с запчастями, чтобы освободить место для захваченных у Джона товаров.

Примечание: Вы не можете захватить несколько товаров, затем избавиться от краденого и снова захватить товары [Например, если в карте пиратской работы указано, что вы можете захватить 6 товаров, а у противника на борту есть 12, вы не можете ограбить его на шесть товаров, выбросить их за борт и затем захватить еще 6 – примечание переводчика].

Неудача для пирата: тайники

Любые товары, хранящиеся в тайниках корабля находятся вне досягаемости. Спрятанный товар не может быть захвачен. Пиратская работа – взять на abordаж и быстро скрыться, атакующие не имеют времени на обыск корабля от носа до кормы и не могут сунуть свой нос в каждую дырку и темный угол. Корабли класса «Светлячок» славятся тем, что напичканы скрытыми отсеками!

Спрячьте свои товары

Когда выбрана цель пиратского нападения [до проверки на abordаж – примечание переводчика], игрок может перераспределить свой груз, пассажиров и преступников между местами в грузовом отсеке и тайниками. Тщательно выбирайте те товары, которые вы хотите спрятать в тайниках. Может быть, контрабанда стоит дорого, но без топлива вам будет трудно ее провезти! После того, как схватка начнется (брошены игральные кубики), будет слишком поздно что-то менять!

Перехват работы

Некоторые пиратские работы позволят вам перехватить работу, а не товар. После того, как вы перехватили работу у противника, может возникнуть ситуация при которой у вас на руках будет более 3-х карт работ [не активных – примечание переводчика]. Прежде чем закончить свою текущую активную работу, вы должны сбросить лишние карты работы и оставить только три.

Охота за головами

«Я – охотник за головами. Это, как правило, не считается «почетным» занятием, так же, как ... Я живу по кодексу, хотя ...»

- Джубал Эрли

Охота за головами представляет собой особый тип работы, требующий задержать преступника и доставить его в место назначения для получения награды за поимку.

Охота за головами отличается от обычной работы некоторыми важными особенностями.



Джубал Эрли считывает информацию о своей цели

Список особо опасных преступников Вселенной

Во время подготовки к игре, разместите колоду наград за поимку рядом с колодами контактов на игровом поле и откройте 3 верхние карты.



Список особо опасных преступников Вселенной

Три открытые карты образуют «Список особо опасных преступников Вселенной». Когда преступник задержан и за него выплачена награда, откройте новую карту. В списке всегда должны быть три разыскиваемых преступника.

Существует карта награды за поимку для каждого разыскиваемого члена экипажа в игре.

Когда вы играете с дополнением «Пираты и охотники за головами», ваши члены экипажа в розыске, всегда находятся под пристальным вниманием крейсера Альянса и игроков-соперников!



Разыскиваемый член экипажа обозначен на его карте маленьким значком возле стоимости его найма

Объявление розыска Альянсом

Каждый раз, когда из колоды навигации тянется карта «Крейсер Альянса», обновите Список особо опасных преступников: верните 3 открытые карты под низ колоды наград за поимку и откройте 3 новые карты.

Примечание: Если вы обнаруживаете в Списке особо опасных преступников награду за поимку для персонажа, который был удален из игры или убит, удалите эти карты из игры и замените их на новые.

Карты наград за поимку



Карта награды за поимку на Ривер Тэм

В каждой карте награды за поимку перечислены детали охоты: где разыскиваемого преступника видели в последний раз, куда его доставить после поимки и какая награда назначена за его голову. На карте указаны события в случае победы или проигрыша в схватке. Некоторые работы по охоте за головами аморальны: члены экипажа – моралисты могут стать недовольны, когда вы получите награду за поимку такого преступника.

Розыск

От вас потребуется задержать преступника и доставить его указанное место назначения, чтобы получить награду.

Снаряжение для охоты

Вы должны решить, какое снаряжение вы собираетесь использовать перед началом охоты за головами. После того как вы начали охоту за головами, будет слишком поздно распределять снаряжение между членами экипажа.

Любой может быть охотником за головами

Все игроки могут попытаться разыскать и схватить 3-х беглецов от закона, чьи карты лежат открытыми и составляют Список особо опасных преступников.

Карты наград за поимку не считаются картами работы на руках и их число не ограничивается, как в случае с открытыми картами активной работы.

Поимка преступника

Чтобы попытаться задержать преступника, необходимо использовать действие работы в секторе, где находится преступник. Вы можете попытаться задержать только одного преступника за каждое действие работы.

Примечание: Помните, текущий активный игрок – атакующий, при применении результатов схватки в картах наград за поимку.

Поимка преступника будет происходить одним из трех способов, в зависимости от места нахождения преступника:

1) Конфронтация: преступник в экипаже игрока-соперника.

Для задержания преступника-члена экипажа соперника, вы должны сначала пройти проверку на абордаж, чтобы получить доступ в корабль. Если тест прошел успешно, начать схватку с участием всего экипажа противника, находящегося на борту, по обычным правилам схватки. Подробности результатов схватки будут указаны на карте награды за поимку.

2) Одиночная цель: преступник на планете снабжения.

Для задержания преступника в стопке сброса планеты снабжения, нужно начать схватку между вашей командой и преступником-одиночкой. Игрок справа от вас будет кидать кубик за обороняющегося преступника. Преступник использует свои лучшие умения (боевые, технические или умение вести переговоры). «Триллинское геройство» (Thrillin' Heroics) – бонусный бросок применяется в схватке. Подробности результатов схватки будут указаны на карте награды за поимку.

3) Предательство: преступник в вашем экипаже.

Когда преступник является членом вашей команды [«член экипажа находится в розыске» – примечание переводчика], вы можете выдать его. Преступник захватывается без схватки. Тем не менее, это предательство не останется безнаказанным – это не понравится вашей команде. Все члены вашего экипажа, кроме лидера, получают жетоны недовольства.

Совет: Если вы хотите получить награду за одного из членов вашего экипажа и не вызвать недовольство команды, увольте его, верните на родную планету и поймайте там.

Содержание под арестом

Когда вы успешно задержали преступника, возьмите себе карту награды за поимку, затем отделите карты членов экипажа от карт арестованного преступника и награды за поимку. Поместите карты задержанных преступников, которые находятся на борту вашего корабля, слева от карты вашего корабля, а карты наград за поимку над ними, чтобы отметить преступников под арестом.

Преступники, находящиеся под арестом, не считаются картами активной работы и не ограничивают их число.

Арестованные преступники не являются частью вашего экипажа в любой ситуации.

Арестованные преступники не участвуют в выполнении вами работы, в схватках или проверке умений любого рода, а также игнорируются во время проверок корабля Альянсом на предмет поиска лиц, находящихся в розыске.

При содержании арестованных преступников не учитываются вместимость корабля по числу членов экипажа и наличие свободного грузового пространства в трюме.

Перехват пойманных преступников

Корабли, перевозящие арестованных преступников – заманчивая цель, они уязвимы для атаки. Перехват пойманных преступников – попытка похитить преступника, пойманного

другим игроком. Для перехвата пойманных преступников, вы должны использовать действие работы в том же секторе, где находится корабль с арестованным преступником.

Для начала, вы должны пройти проверку на abordаж. Если проверка на abordаж провалена, вам не удалось подняться на борт корабля противника и ваше действие работы завершается. Если проверка на abordаж прошла успешно, экипажи столкнутся в схватке. Арестованные преступники в схватке **не участвуют**.

Перехват пойманных преступников так же рискован, как и задержание преступника. Результаты схватки на карте награды за поимку преступника остаются в силе. Экипаж способный перехватить опасных преступников может быть так же опасен, как и сами преступники!

Примечание: В результате перехвата пойманного преступника он может переходить из рук в руки несколько раз, но вы можете сделать перехват только один раз за одно действие работы.

«Вы знаете, за исключением одного смертельно опасного и непредсказуемого карлика, эта девушка – самый маленький груз, который я когда-либо транспортировал и еще более хлопотный. Тебе это кажется правильным?»

- Джубал Эрли

Освобождение

После успешного перехвата пойманных преступников, вы можете объявить действие «освобождение». Вы освобождаете арестованного преступника, вместо того, чтобы захватить его. Если у Вас есть вакантное место в экипаже или есть возможность его создать, вы можете включить освобожденного преступника в состав вашей команды, без уплаты стоимости их найма (см основные правила, раздел «Карты экипажа», для получения более подробной информации). Верните карту награды за поимку под низ колоды наград за поимку на игровом поле. Если освобожденный преступник не присоединится к вашей команде, верните его карту в стопку сброса соответствующей колоды снабжения.

Примечание: Если вы освободили кого-то, это еще не значит, что они полностью «сорвались с крючка». Чем больше преступников поймали охотники за головами, тем скорее ваш освобожденный преступник снова окажется в списках разыскиваемых.

Доставка арестованных преступников

На всех картах наград за поимку, в нижней части, указано место доставки преступника. Чтобы получить награду за поимку, необходимо доставить арестованного преступника в указанное место. Как только вы прибудете на место, вы должны использовать действие работы для доставки арестованного преступника. После доставки все карты переданных властям преступников и карты наград за их поимку удаляются из игры.

Проклятые пожиратели!

Экипажи кораблей, повстречавшиеся с пожирателями при транспортировке арестованных преступников, рискуют закончить свою карьеру в их желудках. Арестованный преступник – легкая добыча! Если в результате встречи пожиратели убивают ваших пассажиров и преступников, все карты арестованных преступников, которых вы перевозите, удаляются из игры.



Перехватчик

Облава

Облава (Cortex Alerts) – особый тип охоты за головами, в которой награда назначается за преступников, разыскиваемых за одинаковое преступление, а не за поимку поименно названных преступников. Как и с обычной наградой за поимку, первый игрок, который успешно задержал одну из целей, забирает себе карту награды за поимку. По желанию игрок может попытаться задержать дополнительных преступников, совершивших такое же преступление, чтобы добавить их «головы» в свою колоду уже пойманных преступников. Когда будет выплачиваться награда за поимку, игрок получит сумму наград за каждого арестованного и доставленного им к месту назначения преступника.

Примечание: Если в каком-либо месте находится больше чем один преступник, разыскиваемый за одно и то же преступление, вы можете задержать только одного из них используя одно действие работы.

Пример: Объявляется облава на бандитов (Bandits). Пит имеет бандита в составе своего экипажа и решает предать его. В свой ход он использует действие работы, арестовывает бандита из числа своей команды и забирает себе карту облавы [на которой значится награда в 2000 \$ за голову – примечание переводчика]. При этом все члены его экипажа получают жетоны недовольства. В своем следующем ходу Пит пытается захватить бандита на корабле Джона [который находится в одном секторе с его кораблем – примечание переводчика]. Пит успешно проходит проверку на abordаж и побеждает в схватке. Он добавляет 2-го бандита в свою колоду пойманных преступников! Сумма награды за поимку теперь составляет \$ 4000 (\$ 2000 x 2 бандита).

Перехват преступников, пойманных во время облавы

Перехват преступников, пойманных во время облавы, производится по указанным выше правилам перехвата преступников. Если совершен перехват, все карты таких преступников переходят к победившему игроку (это единственное исключение из правил для захвата группы преступников за одно действие работы).

Продолжим пример: Лиз видит возможность легкой наживы зарплаты и успевает метнуться в сектор с кораблем Пита. Лиз переманивает недовольных членов экипажа Пита, уплачивая в банк стоимость их найма (не считается действием) и использует ее второе действие, чтобы попытаться перехватить преступников Пита. После прохождения проверки на abordаж, Лиз и Пит сойдутся в схватке! С половиной своего бывшего экипажа, теперь работающего на Лиз, у Пита нет шансов: Лиз побеждает в схватке. Пит теряет всех пойманных им бандитов и карту награды за поимку, а заодно страдает и его гордость. Лиз теперь может продолжать охотиться на бандитов или доставить двоих пойманных Питом и получить за них пачку хрустящих кредитов!

Пункты назначения и порты приписки

Пункты назначения



Жетон места назначения

На сюжетных картах, где указаны несколько целей для победы в игре, действия могут происходить на разных планетах. Используйте для таких карт цифровые жетоны места назначения. Во время подготовки к игре, расположите жетоны места назначения в секторах с целями, указанными в картах сюжета. Числа на жетонах могут быть использованы для установления порядка достижения целей.

Порт приписки



Жетон порта приписки

Порты приписки (Havens) – спасительные гавани, расположенные на планетах, которые имеют особое значение для соответствующих игроков. Цвет жетонов портов приписки соответствует раскраске моделей кораблей. Некоторые карты сценариев будут направлять вас в определенные порты приписки на этапе подготовки к игре. Каждая карта сценария будет содержать подробности о важности портов приписки и о том, какие планеты могут быть для них выбраны.

Выбор порта приписки

Во время подготовки к игре, после выбора лидеров, игроки размещают свои жетоны портов приписки в места размещения их кораблей. Жетоны порта приписки должны быть размещены в секторах, содержащих планеты, но не могут быть размещены на планетах снабжения или планетах с контактами. Игроки не могут размещать свои жетоны порта приписки в секторе, который уже занят жетоном порта приписки другого игрока. Если не предписано иное, корабли игроков начинают игру в их портах приписки.

Новая профессия: Законник

Следующие правила применяются ко всем законникам (Lawmen):

Законники работают добровольно: законник нанимается бесплатно - за \$ 0 и не требует оплаты при дележе выручки от работы.

Законники соблюдают закон: законник никогда не будет выполнять нелегальную работу. Если вы делаете нелегальную работу, все законники находятся на борту корабля.

Законники обеспечивают законность: у всех законников есть «бонус награды за поимку», который выплачивается при поимке преступника и его успешной доставке к месту высадки. Если у вас есть более чем 1 законник в вашей команде, их бонусы являются кумулятивными [суммируются].