

PnP-перевод: <https://golovanov.net/firefly/>



YOU CAN'T TAKE



THE SKY FROM ME

PnP-перевод: <https://golovanov.net/firefly/>

После того, как ресурсы Земли истощились, мы нашли новую солнечную систему, и сотни новых земель подверглись терраформированию и колонизации. Центральные планеты сформировали Альянс, и решили, что остальные планеты должны присоединиться и подчиниться им. И по этому поводу возникла небольшая размолвка. После Войны многие Независимые, сражавшиеся и проигравшие, разбрелись по задворкам системы, подальше от контроля Альянса. Там люди пытались выживать, применяя простейшие технологии. Корабль позволял зарабатывать на жизнь, а оружие – сохранить корабль. Задача Капитана была проста: набрать команду, найти работу, и продолжать полёты. Добро пожаловать во Вселенную.

Виды карт



Колоды с припасами для планет с торговыми портами, где можно найти членов команды, полезные предметы и улучшения для кораблей. Каждая колода соответствует определённой планете на карте Вселенной.



Члены команды. Кроме имени и фото, указана профессия (pilot), моральный облик (moral или нет), навыки, особые свойства (при наличии), наличие ордера на арест, а также стоимость найма. Эту же сумму необходимо выплачивать ему после успешного выполнения Контракта.

Прочее

Торговля

Если два корабля остановились в одном секторе, игроки могут по договорённости обмениваться любыми предметами, членами команды и прочим без ограничений. На это не тратятся действия.

Профессии

Солдат [soldier], Наёмник [merc], Мошенник [grifter] и Компаньон [companion] иногда дают бонусы при выполнении Контрактов (дополнительную плату) или позволяют пройти проверку на карте "шалостей".

Пилот [pilot] и Механик [mechanic] могут пригодиться при движении в космосе, встрече с Альянсом или Пожирателями, а также разграблении брошенных кораблей.

Медик [medic] может спасти команду от гибели.

второй жетон Обиды, он увольняет всю команду. Все карты отправляются в соответствующие стопки сброса.

Репутация

Карта успешно выполненного Контракта подкладывается рубашкой вверх под планшет корабля, так, чтобы было видно имя Kontakta. Теперь у игрока заслужена хорошая репутация с этим контрактом. Действуют условия на выкуп Контрабанды и Груза, а также особые условия, указанные на карте. Если далее во время выполнения другого Контракта от этого Kontakta игрок получает Ордер на арест, репутация с этим Kontakтом портится. Её можно вновь восстановить, выполнив очередной его Контракт.

Займ

Если у игрока нет активных Контрактов, и его корабль находится в секторе с любой планетой, он может взять себе из банка \$200, потратив на это действие Выполнения контракта.

Карты историй и достижение целей

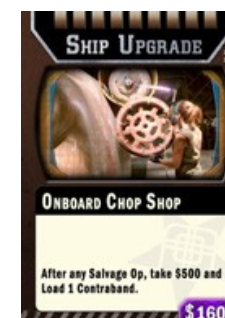
Некоторые карты историй подразумевают прохождение проверок для достижения определённых целей. На выполнение такой проверки игрок тратит действие Выполнения контракта. Если во время выполнения такой проверки "попытка провалена", её можно попробовать выполнить сначала на следующем ходу. Если игрок во время достижения цели, проходя карты "шалостей", получает Ордер на арест, он берёт себе жетон ордера, и может попробовать пройти эту проверку сначала на следующем ходу.



Полезные предметы, с навыками, которые они дают, и типом предмета. Среди них:

- Firearm – оружие,
- Sniper rifle – снайперская винтовка,
- Explosives – взрывчатка,
- Hacking rig – устройство для взлома,
- Fake ID – фальшивые документы,
- Transport – средство передвижения,
- Fancy duds – модные шмотки.

Те или иные предметы помогают проходить тесты на картах. В углу указана стоимость покупки. На корабле может храниться неограниченное число предметов, но каждый член экипажа при выполнении Контрактов может пользоваться только одним предметом (если у него нет особых способностей).



Улучшения корабля. Улучшают возможности по полёту, перевозке грузов, и т.п. В углу указана стоимость покупки.



Контакты. Здесь содержатся Контракты, которые нужно выполнять, чтобы получить деньги. Каждый контакт находится на определённой планете на карте. После успешного выполнения Контракта вы зарабатываете у данного Kontakта "хорошую репутацию", и можете продавать ему контрабанду и обычные грузы по указанной в углу цене. Кроме этого, начинает работать особое свойство Kontakта:

- Amnon Duul: находясь на Space Bazaar, можно загрузить в трюм любое количество пассажиров и беглецов.
- Badger: за \$1000 можно снять с корабля все Ордеры на арест.
- Harken: игнорируйте карту путешествия "Таможенная инспекция". Также Harken не покупает контрабанду и грузы, а вместо этого продаёт топливо по \$100.
- Niska: если вы получили Ордер на арест во время выполнения его контракта, ваша команда погибает.

Patience: можно выбирать сразу из 4 ей контрактов при поиске работы.

Свойства Капитана

Капитан команды очень везучий, поэтому он никогда не погибает. Вместо гибели он получает жетон Обиды. Если капитан получает второй жетон Обиды, он увольняет всю команду – в этом случае все карты персонажей отправляются в соответствующие стопки сброса.

Успешное выполнение Контракта

Игрок получает сумму за выполнение, плюс сумму бонуса, при наличии (бонус выплачивается один раз, независимо от количества членов команды указанной профессии). Затем необходимо оплатить всем членам команды (кроме Капитана) их долю, равную стоимости их найма. Если игрок не может или не хочет платить какому-то члену команды его долю, он получает жетон Обиды. Если член команды имеет пометку moral, а выполненный контракт – аморален, этот член команды получает жетон Обиды.

Обида

Капитан получает жетон Обиды вместо гибели. Остальные члены команды получают жетон Обиды, если они не получили оплаты за выполненный контракт, или выполнили контракт, не соответствующий их моральным принципам.

Если в одном секторе находятся два корабля, то один игрок имеет право перекупить Обиженного члена команды у другого. Стоимость найма платится в банк.

Если член команды получает второй жетон Обиды, он немедленно увольняется с корабля, и карта отправляется в соответствующую стопку сброса. Если капитан получает

Виды контрактов

Карты "шалостей"

Если Контракт требует пройти тесты с одной или несколькими картами "шалостей", игрок открывает по очереди эти карты и проходит указанные на них тесты. Обычно у игрока есть выбор из двух вариантов, плюс внизу карты иногда есть условие (наличие предмета определённого типа или определённого персонажа), позволяющее мгновенно пройти карту. В случае успеха игрок открывает следующую карту "шалости", а если это была последняя – работа считается выполненной.

Варианты с неудачей:

- Попытка провалена – действие заканчивается, но на следующем ходу можно попробовать выполнить всё сначала
- Выписан ордер – корабль получает жетон Ордера на арест. Контракт аннулируется и отправляется в стопку сброса соответствующего Контракта. Теряется хорошая репутация у данного Контракта, также теряется репутация с Харкеном (как представителем Альянса), вне зависимости от того, чей Контракт пытался выполнить игрок.

Если в ходе выполнения встречается ситуация "команда погибает", то гибнет указанное количество членов команды, кроме капитана. Погибшие персонажи выходят из игры.

Проверки на медика

При наличии в команде Медика перед предполагаемой гибелью члена команды можно кинуть кубик, и если на нём выпадет 5 или 6, этот член команды выживает.



Доставка (транспорт и контрабанда). В правом верхнем углу указана легальность контракта (legal/illegal), его этичность (moral или нет). В левой части сверху указана планета (и звезда), где нужно начать контракт (загрузить грузы, пассажиров и т.п.), снизу – планета назначения, и возможные условия для выполнения контракта. Также для загрузки или разгрузки может понадобиться пройти карты-тесты "шалостей" (Misbehave). Внизу слева указан бонус за наличие в команде персонажа определённой профессии. В правой части могут быть указаны навыки, которые требуются от команды для того, чтобы начать выполнять этот контракт, или же условия, которые надо выполнить, чтобы завершить контракт. В правом нижнем углу – оплата за выполнение.



Преступление. Аналогично доставке, но место указано только одно – планета, где нужно пройти несколько карт-тестов "шалостей".



Начальные карты – капитаны кораблей и стандартные двигатели.



Карты путешествий по карте Вселенной в секторах Альянса (синие).

Выбора контракта. Выбор карт идёт по той же схеме, что и при Покупке – взяли три карты (часть из стопки сброса, часть – вслепую из колоды), оставили себе не более двух. Брать Контракты можно бесплатно, но на руке должно быть не более трёх Контрактов (Контракты на руке скрываются от других игроков и считаются неактивными). Лишние Контракты сбрасываются в соответствующие стопки сброса.

4. Выполнение контракта

Чтобы начать выполнять Контракт, игрок должен прибыть в сектор с планетой, указанной в карте Контракта. Кроме того, его команда должна выполнять указанные на карте условия по навыкам. Начиная Контракт, игрок выкладывает его на стол, открывая всем другим игрокам. С этого момента Контракт считается активным. У игрока не может быть более трёх активных Контрактов.

Начиная выполнение Контракта, игрок должен указать, какие члены команды в этом участвуют (если это контракт с доставкой, то это нужно делать тогда, когда корабль игрока прибыл на целевую планету), и какие предметы они с собой берут. У одного члена команды может быть только один предмет (если у него нет особых способностей). При прохождении тестов учитывается сумма только тех навыков, которые есть у участвующих в вылазке членов команды и взятых ими с собой предметов.

Если во время теста команда погибает, то погибают только её члены, участвовавшие в вылазке. Все взятые ими с собой предметы возвращаются на корабль.

Действие Выполнение контракта тратится на загрузку грузов (если это Контракт на перевозку), нахождение карт "шалостей", а также на разгрузку (если это перевозка).

Чтобы сделать покупку, игрок выбирает 3 карты из соответствующей колоды торгового порта, из которых оставляет не более двух. Перед выбором карт можно просмотреть всю стопку сброса. Три карты для совершения выбора можно взять как из стопки сброса, так и вслепую с верха колоды. Например, просмотрев всю стопку сброса, можно оставить себе 2 карты, а одну взять из колоды. Или оставить одну и взять две из колоды. Или, если в стопке сброса нет ничего интересного, взять из колоды вслепую все три. После этого нужно выбрать не более двух карт, и оплатить все выбранные. Оставшиеся нужно положить в стопку сброса.

Топливо (\$100) и запчасти (\$300) можно покупать в дополнение к картам припасов, не тратя на это отдельного действия (или вместо этих карт).

Увольнительная

Если в команде есть члены экипажа с жетоном Обиды, вы можете потратить действие Покупки на отправку всей команды в увольнительную. Для этого вы платите по \$100 за каждого члена команды, включая капитана, и сбрасываете все жетоны Обиды.

Увольнение члена команды

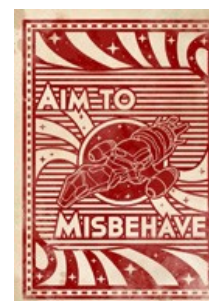
Сбросить карту члена команды можно на любом секторе с планетой, положив карту в стопку сброса соответствующего торгового порта. Это не считается действием. Капитана сбрасывать нельзя.

3. Выбор контракта

Находясь в секторе с планетой, на которой расположен один из Контактв, вы можете произвести действие



Карты путешествий по карте Вселенной в секторах Пожирателей (оранжевые).



Карты "шалостей". Тесты, которые нужно проходить для выполнения некоторых контрактов.



Сценарии. Возможные сценарии развития игры и победные цели.



Панель управления корабля. Указано максимальное количество активных контрактов, максимальный размер команды, количество слотов, доступных для установки улучшений корабля, а также клетки для грузов - трюм и тайник.



Крейсер Альянса, корабль Пожирателей "Резак" [Cutter], корабль типа "Светлячок" [Firefly]



Двусторонние жетоны Груз/Контрабанда, Пассажир/Беглец, жетоны Запчастей и Горючего, жетон Обиды, жетон Ордера на арест, жетон Цели и Стегозавр.

Альянсом". На это не тратится действия. Если денег на оплату Ордеров не хватает, они всё равно снимаются все.

Если игрок начинает ход с сектора, где стоит "Резак", необходимо разыграть карту "Встреча с Пожирателями". На это не тратится действия.

Движение крейсера Альянса

Крейсер передвигается в трёх случаях. Если игрок вытянул карту "Крейсер Альянса", крейсер передвигается в сектор с кораблём игрока. Если игрок вытянул карту "Проблемы с Альянсом", игрок передвигает крейсер в любой синий сектор. Если игрок вытянул карту "Патрульный крейсер", игрок справа от текущего передвигает крейсер на один синий сектор.

Движение корабля Пожирателей

Резак передвигается в трёх случаях. Если игрок вытянул карту "Резак Пожирателей", корабль передвигается в сектор с кораблём игрока. Если игрок вытянул карту "Приманка для Пожирателей", игрок передвигает Резак в любой оранжевый сектор. Если игрок вытянул карту "Пожиратели на охоте", игрок справа от текущего передвигает Резак на один оранжевый сектор.

2. Покупка припасов

Действие Покупки выполняется на планетах, где есть торговые порты. Игрок может нанять нового члена команды, купить предмет, улучшение корабля, топливо или запчасти. Также это действие можно потратить на Увольнительную для команды.

1. Полёт.
2. Покупка припасов.
3. Выбор контракта.
4. Выполнение контракта.

1. Полёт

Лететь можно двумя способами:

- 1) Передвинуться на любой соседний сектор, и закончить действие. Такой полёт [mosey] не требует топлива и не приносит неприятностей. Но очень медленный.
- 2) Потратить 1 топливо и перемещаться на несколько секторов, но не более того числа, что указано на двигателе ("Быстрый полёт") [full burn]. После каждого перемещения в следующий сектор необходимо достать одну карту из стопки путешествий (синие для синих секторов, оранжевые для оранжевых). Если на карте написано "Keep flying", полёт проходит без происшествий. В противном случае необходимо сделать то, что указано на карте – например, пройти проверку, и т.п. У большинства проверок есть два варианта, из которых можно выбрать любой.

"Полная остановка" [full stop] означает, что после выполнения условия на карте данный ход заканчивается.

"Ускользнуть" [evade] означает передвинуть корабль на любой соседний сектор и закончить ход. Корабль считается "вне закона" [outlaw], если у него есть Ордер на арест, если у него есть Контрабанда или Беглецы на борту, или у кого-то из команды на картах есть значки Ордера на арест.

В тот момент, когда игрок оказывается в одном секторе с кораблём Альянса, необходимо разыграть карту "Встреча с

Подготовка к игре

1. Карты путешествий.

Выньте из обеих колод путешествий карты с пометкой "Перетасовать" и положите в сброс. Замешайте их в колоды, только когда те полностью закончатся.

2. Крейсер и "Резак"

Поместите Крейсер на сектор с планетой Londinium, а Резак – на сектор в правом верхнем углу, с логотипом Firefly.

3. Выберите корабли и Капитанов.

Игроки, начиная с первого, выбирают себе корабль и капитана из стартовой колоды, и берут соответствующие двигатели для корабля. Затем, начиная с последнего, игроки в обратном порядке выбирают стартовые позиции. Два корабля не могут начинать с одного сектора.

4. Цель игры

Цели игры и история задаются картами историй.

5. Начальные припасы

Возьмите \$3000, 6 Топлива и 2 Запчасти. Разместите их в трюме или тайнике. Топливо и запчасти занимают по половине клетки, их можно размещать по две в одной клетке.

6. Начальные контракты

Возьмите по одному Контракту из каждой колоды Контрактов. Оставьте себе не более трёх, остальные верните в соответствующую стопку сброса – рядом с каждой из колод.

7. Открываем магазины

После выбора контрактов организуйте стопки сброса рядом с каждой из колод с припасами у торговых планет. Откройте по три верхние карты и положите их рядом с колодами (в игре "сбросить карту" означает вернуть карту в соответствующую стопку сброса; "убрать карту из игры" означает убрать карту в коробку).

Навыки и проверки



В игре есть три типа навыков – стрельба, ремонт и общение. Каждый навык команды суммируется из всех навыков, указанных на картах членов экипажа и на картах предметов, которые они несут. Кроме этого, у некоторых персонажей есть особые способности, меняющие эффективное количество навыков в определённых обстоятельствах.



На картах проверки (например, на картах "шалостей" и на некоторых картах путешествий) указана проверка, которую нужно пройти на этот навык. Игрок бросает кубик, и

складывает выпавшее число с количеством всех изображений данного навыка на картах персонажей и предметов (учитывая особые условия, указанные у некоторых персонажей). Если полученное число оказывается равным или большим, чем указано на карте проверки, проверка считается пройденной. В противном случае срабатывает указанное событие, например:



7

1-6 Команда погибает, попытка провалена
7+ Успех

Особые условия

- Если указано, что проверка "**Кошерная**", то навыки, указанные на предметах, не учитываются (происходит столкновение без оружия; свойства некоторых персонажей отменяют это правило).
- Если указана возможность дать "**Взятку**", то за каждые \$100, уплаченные в банк, можно добавить себе по одному очку.
- Если вы выбросили на кубике "6" с изображением корабля ("**Героический бонус**"), бросайте кубик ещё раз, и прибавляйте результат к общей сумме (таким способом на одном кубике можно выбросить до 12 очков).

ХОД ИГРЫ

Игроки ходят по очереди, по часовой стрелке, передавая стегозавра текущему игроку. В свой ход можно выполнить до двух действий, и если игрок выполняет два действия, то они обязательно должны быть разными. Всего в игре четыре типа действий: