BORED GAME INK

ПРЕДСТАВЛЯЕТ



X-ODUS

ИСТРЕБЛЕНИЕ

КНИГА ПРАВИЛ

ВСТУПЛЕНИЕ

Человечество давным-давно покинуло пределы Солнечной системы и колонизировало звёзды. Теперь люди по всей галактике стремятся забраться как можно дальше в глубины космоса, чтобы раскрыть секреты Предтеч — загадочных инопланетных существ, которые исчезли тысячелетие назад. Они оставили после себя руины некогда великой цивилизации и наследие в виде мощных механизмов для межзвёздных путешествий — космических гиперлиний.

На церемонии открытия Галактическим Советом одной из таких гиперлиний, ведущей прямо в сердце древней империи Предтеч, система подверглась атаке загадочных захватчиков, ведомых сущностью, сотканной из чистой тьмы.

Вы — группа искателей приключений, что смогла избежать смерти, совершив гиперпрыжок в неизвестность. Однако внутри гиперлинии ваши корабли подверглись воздействию энергетического поля Предтеч, которое навсегда изменило их, наделив мощными модификациями и предупреждением об опасности.

Тысячелетие назад Предтечи, сами того не желая, создали пространственный разлом и выпустили на волю могущественное создание, известное как Скверна. Оно разоряло их империю, оставляя на своём пути лишь тьму и разрушения.

Предтечи смогли собрать все свои силы для атаки и временно запечатать разлом. Но сила, закрывшая его, ослабевает, Скверна вновь расходится по всем звёздным системам в империи Предтеч. Вы должны найти достаточно Ключей (древних источников почти безграничной энергии), чтобы успеть сохранить печать, пока она не разрушилась.

Но будьте осторожны — время играет против вас, а Скверна распространяется. Армии её приспешников снуют по галактике, а её самые верные воины, Аватары, разыскивают вас.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

В X-ODUS вы играете за капитанов космических кораблей, объединённых общей целью: найти Ключи — мощные источники энергии, оставленные Предтечами. Только они достаточно сильны, чтобы сохранить печать на Главном разломе и не дать Скверне захватить всю галактику.

Чтобы победить, вам нужно:

1. Найти все системы с сигналами Предтеч.
2. Исследовать их, чтобы раскрыть карты соответствующих сигналов Предтеч.
3. Выполнить требования карт, чтобы получить Ключи Предтеч.
4. Найти Главный разлом.
5. Активировать все Ключи в Главном разломе.
6. Победить всех Аватаров в Главном разломе (если они там есть).

Если фишка Скверны достигает ячейки «**Поглощение Скверной**», до того как вы смогли запечатать Главный разлом, вы немедленно проигрываете.

СОВЕТЫ ДЛЯ ПЕРВОЙ ИГРЫ:

Чтобы сформировать сбалансированную команду, рекомендуем выбрать следующие корабли: эсминец, крейсер, носитель дронов и исследователь. Первые два корабля смогут объединяться во флотилию, чтобы бороться с мощными врагами, в то время как носитель дронов обеспечивает их боеспособность, а исследователь помогает открывать новые системы на игровом поле.

Прочитайте описания кораблей с обратной стороны планшетов: там есть советы по игре и описание ролей, подходящих каждому из кораблей.

При подготовке к игре вы выберете двух союзников, которые будут присутствовать в игре. Этот выбор имеет стратегическое значение: вы можете выбрать союзников, чьи способности помогут **укрепить ваши сильные стороны** или **же компенсировать слабости.**

СОСТАВ ИГРЫ



1 жетон Главного разлома



31 жетон систем
12 союзных (голубые), 12 враждебных (оранжевые),
7 искажённых (красные)



10 фишек исследований



32 карты исследований



23 жетона осколков



8 жетонов покоя



3 жетона червоточин



3 жетона разломов



3 жетона перемещения Аватаров



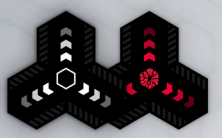
18 карт сигналов Предтеч



6 планшетов кораблей



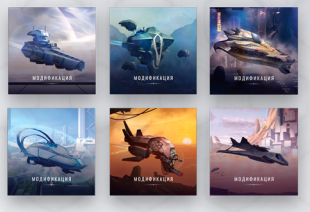
4 фишки опыта



32 жетона брони



12 кубиков кораблей
(4 красных, 4 синих,
4 жёлтых)



36 карт модификаций



6 фишек кораблей



8 жетонов энергии



4 жетона союзников



8 карт союзников



28 карт корабельных модулей



12 карт модулей Предтеч



20 карт повреждений



1 планшет боя



16 карт врагов



8 памяток



1 планшет Скверны



4 жетона действий



4 Ключа Предтеч



1 фишка Скверны



4 карты Аватаров



1 кубик Аватаров



4 фишки Аватаров

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

X-ODUS — это тактическая игра про грамотное взаимодействие между разными кораблями. Минимальное **рекомендованное** количество кораблей — 3, а максимальное — 4. Подготовка к игре при этом примерно одинакова, различия будут описаны ниже.

В партии с 3 кораблями игра будет длиться то же количество раундов, но в ней будет на одного Аватара меньше, значительная часть врагов 4-го уровня не будет участвовать в игре, и вам нужно будет найти лишь 3 Ключа Предтеч вместо 4.

ПЛАНШЕТЫ КОРАБЛЕЙ

Эти этапы подготовки нужно провести для каждого корабля по отдельности:

- Выберите *планшет корабля* и возьмите соответствующие *карты модификаций.*
- Поместите *карту модификации 1-го уровня* лицевой стороной вверх в крайний левый верхний слот своего планшета, а остальные отложите в сторону.
- Возьмите столько *жетонов брони*, сколько указано на планшете корабля, и положите их над планшетом белой стороной вверх.
- Возьмите *2 жетона энергии* (МАКС и жетон уровня). Поместите жетон МАКС в третью ячейку (выделена |), а жетон уровня — в ячейку слева от неё.
- Возьмите свой *жетон действия* и поместите на планшет.
- Возьмите *кубики* тех цветов, которые указаны на планшете корабля.
- Поместите *фишку* на шкалу опыта в крайнюю левую ячейку на планшете.
- Возьмите *1 жетон осколка.*

ИССЛЕДОВАНИЯ, МОДУЛИ И СОЮЗНИКИ

- Перемешайте по отдельности *карты исследований, модулей* и *повреждений* и поместите их колоды рядом друг с другом.
- Выберите *2 карты союзников*, перемешайте и поместите рядом с картами исследований.
- Рядом с игровой зоной поместите запас *фишек исследований, жетонов осколков, брони, союзников, червоточин* и *покоя.*

СКВЕРНА И АВАТАРЫ

- Поместите *фишку Скверны* в первую ячейку на *планшете Скверны* над надписью «X-ODUS начало».
- Рядом с игровой зоной поместите *4 фишки Аватаров,* а также их *кубик, 3 жетона перемещения Аватаров* и *3 жетона разломов.*
- Перемешайте *4 карты Аватаров.*
- Возьмите *8 карт сигналов Предтеч* **в соответствии с выбранным уровнем сложности** (см. «*Уровни сложности*», стр. 5), перемешайте их, вытяните 4 случайным образом и поместите на планшет Скверны лицевой стороной вниз.
- Положите по одному *Ключу Предтеч* на каждую карту сигнала.

ВРАГИ

- Сформируйте запас врагов: по отдельности перемешайте врагов всех 4 уровней, а затем сложите их в одну стопку **в порядке возрастания** (уровень 1 вверху, уровень 4 внизу).
- Сформируйте *колоду*: возьмите 4 верхние карты из запаса врагов (враги уровня 1) и поместите их рядом с *планшетом Скверны.*
- Положите *запас врагов* и *планшет боя* рядом с полем.



СТОПКА СИСТЕМ И ГЛАВНЫЙ РАЗЛОМ

ПОДГОТОВКА ДЛЯ 4 КОРАБЛЕЙ

- Выберите 6 из 7 *жетонов искажённых систем.**
- Положите один из этих жетонов в центр игровой зоны в качестве начальной системы и поместите на него *фишки кораблей.*
- Смешайте 12 голубых и 12 оранжевых жетонов систем **лицевой стороной вниз** и разделите их на 6 **равных стопок** по 4 жетона.
- Замешайте *жетон Главного разлома* в первую стопку.
- Замешайте по 1 жетону красных систем в 5 других стопок.
- Сформируйте общую стопку систем, сложив все 6 стопок вместе (не перемешивая) так, чтобы **стопка с Главным разломом оказалась внизу.**

** 7-й красный жетон остаётся в запасе и будет использован только при определённых условиях.*

ПОДГОТОВКА ДЛЯ 3 КОРАБЛЕЙ

Уберите следующие 5 систем, отмеченных белой точкой.



Следуйте всем этапам подготовки для 4 кораблей, но вместо того, чтобы формировать 6 стопок систем, **сформируйте 5** (Главный разлом по-прежнему должен оказаться **в нижней стопке**). Оставшаяся *искажённая система* помещается в центр игровой зоны в качестве *начальной*, а запасная — откладывается в резерв.

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

В игру можно играть любым составом **от 1 до 4 игроков**. Каждый игрок будет управлять одним или несколькими кораблями. В **одиночной игре** управляйте 3 или 4 кораблями для наилучшего игрового опыта.

УРОВНИ СЛОЖНОСТИ

При подготовке к игре **возьмите 8 случайных *карт сигналов Предтеч*** в соотвествии с выбранным уровнем сложности. Выбранный уровень также влияет на количество опыта, который вы теряете, когда ваш корабль побеждён, а также на другие нюансы игры.

ПЕРВЫЙ ПРЫЖОК

Подходит для первой игры и не слишком напряжённых игровых партий.

6	1	1
ТРЕВОЖНЫЙ	ОПАСНЫЙ	СМЕРТОНОСНЫЙ

+ Когда ваш корабль побеждён, вы теряете 1 опыт (+ модификации).
+ Начинайте игру с 2 осколками вместо 1.

РЫВОК В ГИПЕРПРОСТРАНСТВО

Когда вы уже достаточно хорошо знакомы с игрой и хотите добавить сложности.

2	4	2
ТРЕВОЖНЫЙ	ОПАСНЫЙ	СМЕРТОНОСНЫЙ

+ Когда ваш корабль побеждён, вы теряете 3 опыта (+ модификации).

ЗА ПРЕДЕЛАМИ РАЗЛОМА

То, какой игра задумывалась изначально.

2	2	4
ТРЕВОЖНЫЙ	ОПАСНЫЙ	СМЕРТОНОСНЫЙ

+ Когда ваш корабль побеждён, вы теряете 5 опыта (+ модификации).
+ Способности Аватаров также срабатывают при проверках повреждений во время отступления и агрессивного нападения.

ИСКАЖЁННОЕ ИЗМЕРЕНИЕ

Для тех, кто любит боль и страдания. Удачи!

1	1	6
ТРЕВОЖНЫЙ	ОПАСНЫЙ	СМЕРТОНОСНЫЙ

+ Когда ваш корабль побеждён, он считается разрушенным, вы не возвращаетесь в игру.
+ Способности Аватаров также срабатывают при проверках повреждений во время отступления и агрессивного нападения.
+ Побеждённый Аватар помещается на планшет Скверны лишь в 2 ячейках от её фишки (а не в 3).
+ Добавьте постоянный в игру.
+ Вы начинаете игру без осколков.

ОБЗОР ПЛАНШЕТОВ КОРАБЛЕЙ

В X-ODUS есть **6 уникальных кораблей**, обладающих мощным снаряжением. В ходе игры оно будет улучшаться, открывая вам новые способности для использования.

Прочитайте описания кораблей с обратной стороны планшетов: там есть **советы по игре и описание ролей, подходящих каждому из кораблей.**

1. *Действия:* шкала действий отображает **количество действий, доступных кораблю** за ход, оно различается для каждого корабля.
2. *Броня*: жетоны брони обозначают то, **сколько урона** может получить корабль, прежде чем будет побеждён. Это значение своё у каждого корабля.
3. *Кубики* нужны **для определения исхода в разных ситуациях** во время игры. У каждого корабля своё сочетание этих двух кубиков.
4. *Осколки*: жетоны осколков — это **игровая валюта**. Когда корабль получает осколки, кладите их рядом с планшетом.
5. Энергия отмечается на шкале и используется для **активации модулей**.
6. *Опыт*: шкала опыта позволяет отслеживать ваши **очки опыта** и открывать новые модификации в зависимости от уникального условия корабля Б.
7. *Модификации* — это **мощные способности** уникальные для каждого корабля. Каждый корабль начинает игру с уже полученной модификацией уровня 1 А.

1. ДЕЙСТВИЯ / ШКАЛА ДЕЙСТВИЙ

За ход корабль может совершить столько действий, сколько указано на планшете. Используйте **шкалу действий на правой стороне планшета** для отслеживания. Когда у вас не осталось действий, ход заканчивается. Однако вы можете продолжать **совершать свободные действия, не требующие траты очков действий**, например использовать модули или участвовать в бою.

> ***ВАЖНО:*** **корабль (или флотилия) должен использовать все свои действия, прежде чем следующий сможет начать ход.**

2. БРОНЯ / ЖЕТОНЫ БРОНИ

Броня обозначает, **сколько урона может получить корабль, прежде чем будет побеждён**. Выложите в начале партии жетоны брони в количестве, указанном на планшете корабля, **белой стороной вверх**. Всякий раз, когда корабль теряет броню, переворачивайте жетоны на красную сторону.

3. КУБИКИ КОРАБЛЯ

Кубики используются в бою, а также в ходе игры для **определения исхода в разных ситуациях**. В игре существует три вида кубиков: *сила (красный), мастерство (жёлтый)* и *баланс (синий).*



ЗНАЧЕНИЯ НА КУБИКАХ

На каждом кубике есть три разных символа:

означает **попадание.**

означает **навык.**

означает **промах.**

У кубиков разных цветов разные шансы выпадения каждого из символов (кроме промаха).

ЗАПАС КУБИКОВ

К запасу относятся все неиспользуемые кубики. Запас может быть использован в ходе игры модулями кораблей.

4. ОСКОЛКИ

Осколки — это игровая валюта. В ходе игры корабли в разных ситуациях будут получать и тратить осколки.

5. ЭНЕРГИЯ



Каждый корабль снабжён мощными конденсаторами, хранящими энергию для активации модулей. В игре есть два жетона энергии:

МАКС Жетон **максимальной энергии** показывает, сколько энергии корабль может потратить за ход.

Максимальное количество энергии можно улучшить, **заплатив стоимость в** , **указанную на следующей ячейке** шкалы. Сделав это, передвиньте жетон МАКС **вместе с жетоном уровня энергии** на одну ячейку вправо.

Уровень энергии меняется всякий раз, когда вы тратите или получаете энергию. Перемещайте жетон по шкале энергии, чтобы отслеживать её уровень.

ОТРИЦАТЕЛЬНАЯ ЭНЕРГИЯ

Некоторые эффекты могут заставить вас снизить максимальный запас энергии, но он никогда не опустится ниже начального уровня вашего корабля.

6. ШКАЛА ОПЫТА / ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ

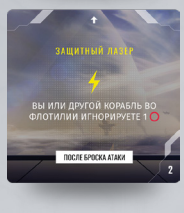
Каждому из кораблей в игре отведена определённая роль, которая позволяет ему развивать свои возможности.

Всякий раз, когда корабль выполняет действие **Б** , указанное на его планшете, переместите жетон опыта на 1 ячейку вправо.

Всякий раз, достигая нового уровня (помеченного как Мод X), **немедленно разблокируйте** соответствующую модификацию.
Использовать её можно **только при следующем действии или атаке**.



Возьмите соответствующую карту модификации, выберите сторону и поместите её в подходящий слот планшета корабля.



7. МОДИФИКАЦИИ

Энергетическое поле Предтеч, изменившее ваш корабль, даёт ему множество уникальных способностей в виде саморазвивающихся узкоспециализированных модулей, известных как модификации.

Карты модификаций двусторонние, поэтому при получении вам нужно выбрать один из двух вариантов. Выбранный эффект будет действовать до конца игры.

Модификации считаются модулями, но их нельзя разобрать или передать другим кораблям.

СЛОТЫ МОДИФИКАЦИЙ

Модификации 1, 3 и 5 (требующие энергии) выкладываются **в верхние слоты планшета**, над шкалой энергии.
Модификации 2, 4 и 6 (пассивные) выкладываются **в нижние слоты**, под шкалой опыта.

Корабль всегда начинает игру с *модификацией уровня 1*, выложенной лицевой стороной вверх в крайний левый верхний слот.

ВАЖНО: модификации — это модули, и они следуют правилам активации модулей на стр. 8.

ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

ФЛОТИЛИЯ

В фазе действий, когда **2 или более** кораблей находятся в одной системе, они могут **объединиться во флотилию**, которая будет существовать **до конца хода**.

КОГДА МОЖНО ОБЪЕДИНИТЬСЯ ВО ФЛОТИЛИЮ

Объединение во флотилию **не считается действием**, а потому вы можете сделать это в любой момент своего хода, даже между обнаружением и боем.

ПРАВИЛА ФЛОТИЛИЙ

- Корабли в составе флотилии должны **выполнять одно и то же действие, выбирая одну и ту же цель**.
- Все ресурсы (осколки, модули и т. д.) остаются личными для кораблей и не могут передаваться.
- У флотилии всегда **столько доступных действий, сколько у корабля с наименьшим оставшимся количеством действий** в ней.
- К флотилии можно **присоединять новые корабли**, ещё не совершавшие ход, но количество их действий будет ограничено количеством действий флотилии.
- Когда корабль присоединяется к существующей флотилии, он **начинает свой ход**. Эффекты начала хода (проверка обнаружения, активация модулей) также применяются.
- Вы не можете расформировать флотилию до конца раунда (стр. 23).

ПРИМЕР: эсминец и крейсер создают флотилию в начале хода, у них есть 3 действия. Они используют 1, чтобы сделать *прыжок* к исследователю. Если исследователь присоединится к ним, то вместо 4 действий у **него будет только 2 действия, оставшихся у флотилии**.

СОВЕТ: игру практически невозможно выиграть без взаимодействия. Не бойтесь регулярно объединяться во флотилии. Это заметно увеличивает ваши шансы в бою и при исследовании, хоть и в ущерб количеству действий за ход.

Эффективное формирование флотилий — это ключ к вашему успеху.

МОДУЛИ

Модули — это любое снаряжение, которое можно установить на ваш корабль. Они предоставляют **целый ряд новых способностей и навыков**, а также **мощные усиления**. Существует три типа модулей: модификации (стр. 7), корабельные модули и модули Предтеч (стр. 11).

УСЛОВИЯ АКТИВАЦИИ

У модулей есть условие активации (на белом фоне). Это условие **должно выполняться, прежде чем** вы сможете применить эффект на карте как в бою, так и вне боя.

Карты пассивных модулей дают постоянный эффект. Они могут быть активированы всякий раз, когда выполняется условие.

Карты расходуемых модулей дают одноразовые эффекты. Они могут быть активированы, когда выполняется их условие, но саму карту после этого нужно сбросить.



Карты модулей, требующих энергии, могут быть активированы, когда выполняется их условие, но вам нужно будет потратить необходимую энергию.



ВАЖНО: активация модуля не тратит действия.

ПРАВИЛА АКТИВАЦИИ

- Вы можете решить **не активировать модуль**.
- Каждый модуль можно использовать только **раз за атаку или действие**.
- Вы можете активировать столько модулей, сколько хотите, при условии, что вы тратите необходимую энергию и выполняете условия (например, тратите осколки).
- Вы можете не использовать **положительные эффекты модуля** (такие как игнорирование ○ или переброс кубиков).
- Каждый **кубик можно перебросить лишь раз**.
- Вы не можете перебросить или проигнорировать кубик, если вы уже использовали его во время этой атаки для активации другого модуля (например, использовали модификатор ϟ или эффект ○.)
- Если какие-то модули могут быть активированы одновременно, выбирайте порядок их активации самостоятельно.
- ϟ работает как **модификатор броска**. Когда вы активируете модификацию с ϟ, применяйте соответствующий эффект (добавить ○, восстановить энергию и т. д.) за каждый кубик, на котором выпало значение ϟ. Если модификация требует 2 ϟ, вам нужно, чтобы это значение выпало на 2 кубиках для применения эффекта.

БРОСКИ КУБИКОВ

Кубики используются в бою, а также в ходе игры для определения исхода в разных ситуациях.
Всего в игре есть 4 типа проверок:

ПРОВЕРКА ОБНАРУЖЕНИЯ



Когда вы совершаете проверку обнаружения, кидайте **оба своих кубика** (если иного не указано на модуле).
Если вы выкинули **хотя бы 1** ○, вы *обнаружены* и *вступаете в бой с врагом*.

В СОСТАВЕ ФЛОТИЛИИ: **кубики всех кораблей бросаются совместно**. Если хотя бы на одном из них есть ○, вся флотилия обнаружена и *вступает в бой с врагом*.

ПРОВЕРКА НАВЫКА



Когда нужно пройти проверку навыка, бросайте **оба своих кубика**. Если вы выкинете **количество** ϟ **или** ⌘, указанное на эффекте, или больше, проверка **успешна**.

В СОСТАВЕ ФЛОТИЛИИ: кубики всех кораблей бросаются совместно и складываются результаты. Они преуспевают в проверке или проваливают её вместе.

ПРОВЕРКА ПОВРЕЖДЕНИЙ



Когда в ходе игры вам нужно пройти проверку повреждений, бросьте **оба своих кубика**.
Если вы **выбросили 1** ○, потеряйте 1 ⚙.
Если вы **выбросили 2** ○, потеряйте 2 ⚙ **и возьмите карту повреждения**.

Иначе проверка повреждений считается **успешной**.

В СОСТАВЕ ФЛОТИЛИИ: кубики каждого корабля бросаются по отдельности, чтобы определить полученный урон.

КАРТЫ ПОВРЕЖДЕНИЙ

Всякий раз, когда на обоих ваших кубиках **выпадает** ○ **в ходе боя или проверки повреждений**, это считается критическим промахом.
Вы должны взять карту повреждения.
Эффект карты применяется **сразу же** и остаётся активен до конца игры или до момента её сброса.

СБРОС КАРТЫ ПОВРЕЖДЕНИЯ

Чтобы сбросить карту повреждения, вам или другому кораблю нужно **использовать действие технического обслуживания** (см. «*Техническое обслуживание*», стр. 21) ***и*** **потратить указанное на карте количество осколков**.
Некоторые исследования, модули и союзники также позволяют избавляться от карт повреждений.

БРОСОК АТАКИ

Броски атаки используются в бою (см. «*Бой*», стр. 16).

В СОСТАВЕ ФЛОТИЛИИ: кубики каждого корабля бросаются по отдельности для **определения результатов броска**.

СИСТЕМЫ

Каждый шестиугольный жетон на поле — это **раскрытая** звёздная система в галактике. Они **соединены** гиперлиниями, которые представлены открытыми сторонами жетона (в отличие от окрашенных сторон).

Цвет жетона указывает на тип системы (*союзная, враждебная* или *искажённая*), а символы на нём означают события, с которыми вы можете или должны будете столкнуться, находясь в системе.

СОЮЗНЫЕ СИСТЕМЫ



Союзные системы безопасны для ваших кораблей. Приспешники Скверны ещё не пробрались в них, а потому **здесь не происходит боёв**. Однако Аватары по-прежнему могут последовать за вами в эти системы и атаковать там.

ВРАЖДЕБНЫЕ СИСТЕМЫ



Эти системы пали жертвами Скверны и армий её приспешников.

Когда вы **перемещаетесь во враждебную систему ИЛИ начинаете свой ход в ней, вы должны пройти проверку обнаружения**, если только в системе не установлен покой (см. «*Установление покоя*», стр. 18).

Если вас обнаружили, **вы должны вступить в бой с врагом (или Аватаром) в этой системе ИЛИ**, если в системе нет врагов, **взять по одной карте врага за каждый символ** на жетоне и вступить с ними в бой.

Вы можете **пропустить проверку обнаружения, чтобы вступить в бой с врагом добровольно.**

ИСКАЖЁННЫЕ СИСТЕМЫ



Эти системы были полностью поглощены Скверной. В каждой искажённой системе открылись разломы, **позволяющие Аватарам проходить через них** при перемещении (см. «*Перемещение Аватаров*», стр. 22).



В системе можно проводить *исследования*. Поместите *фишку исследования* на каждый такой символ при раскрытии системы. Враждебные системы **могут быть исследованы, только если вы не были обнаружены или если там установлен покой**.

ВАЖНО: если у вас закончились фишки исследований в запасе, вы обязаны переместить фишку **из другой системы** в новую, тем самым теряя возможность этого исследования.



Вы уловили *сигнал Предтеч*. Переместите соответствующий *Ключ Предтеч* с планшета Скверны на раскрытый жетон.



Союзник открыт к торговле всякий раз, когда вы оказываетесь в этой системе. **Возьмите карту** из *колоды союзников* и поместите соответствующий *жетон союзника* на неё.



В системе есть червоточина. Системы с червоточинами **считаются смежными для перемещения кораблей**. Используйте их, чтобы быстро перемещаться по галактике.

ВАЖНО: перемещение к врагу через червоточину всё равно провоцирует проверку обнаружения.

ВАЖНО: Аватары не могут использовать червоточины, если только это не указано на их кубике.



При перемещении в системы с таким значком вас **автоматически обнаруживают, пропустите проверку обнаружения**.



Враги в этой системе сильнее. Если вы обнаружены, возьмите верхнюю карту врага **из запаса, а не из колоды**.



Если вас обнаружили, возьмите **по одной карте врага за каждый такой символ** и сразитесь с ними по очереди.



Разломы есть в каждой искажённой системе, **Аватары могут проходить сквозь них** при перемещении. Системы с разломами **считаются смежными друг с другом для Аватаров**.



Главный разлом не отличается по свойствам от других разломов, но лишь в нём вы можете активировать Ключи Предтеч.

СОЮЗНИКИ



По всей галактике жители сражаются против Скверны всеми возможными способами. Эти союзники поневоле помогут вам на вашем пути. Они могут продать вам мощные модули для кораблей и предложить свои услуги, чтобы дать вам преимущество в борьбе.

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С СОЮЗНИКОМ

Перемещаясь **в систему с союзником**, возьмите верхнюю карту из колоды союзников и положите её лицевой стороной вверх рядом с полем. Поместите жетон союзника 1 на его карту, чтобы отметить его местоположение и выложите указанное количество корабельных модулей 2 и модулей Предтеч 3.

ПОКУПКА МОДУЛЕЙ

Всякий раз, находясь в союзной системе, вы можете выполнить действие торговли (см. «*Торговля*», стр. 21) для покупки **любого количества модулей** у этого союзника.

СПОСОБНОСТИ СОЮЗНИКОВ

Союзники обладают особыми способностями 4 или же предлагают уникальные услуги, такие как раскрытие жетонов систем или снижение стоимости модулей. Когда вы выполняете условия, вы можете применить способность союзника. **Это не тратит действия.** Если не указано иного, способности союзников можно применять, находясь **в любой системе на поле**.

СОВЕТ: при подготовке к игре тщательно выбирайте союзников, чтобы их способности укрепляли ваши сильные стороны или же компенсировали слабости.

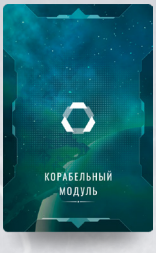
ЖЕТОНЫ СОЮЗНИКОВ III



Карта исследования «**Пленник**» даёт возможность пройти проверку навыка и получить случайного нового союзника в награду.

Если вы прошли проверку, просто поместите карту рядом с полем и положите один **жетон союзника III** на жетон системы, а другой на саму карту, чтобы запомнить местоположение союзника.

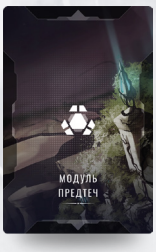
КОРАБЕЛЬНЫЕ МОДУЛИ



Корабельные модули — это оборудование не особо высокого качества, которое можно найти в ходе *исследований* или приобрести у *союзников* (по цене, указанной на карте).

Хотя они не так сильны, как ваши *модификации*, они могут помочь **укрепить сильные стороны вашего корабля или же компенсировать его слабости**.

МОДУЛИ ПРЕДТЕЧ



Модули Предтеч — это артефакты из эпохи Предтеч, которые также можно найти во время *исследований* или же купить у *союзников* (по цене, указанной на карте).

Они работают таким же образом, как и другие модули, но имеют гораздо **более сильные способности**, которые могут **изменить ход игры.**

ВАЖНО: в игре нет лимита на количество корабельных модулей и модулей Предтеч. Кладите их рядом с планшетом корабля.

ВАЖНО: корабельные модули и модули Предтеч подчиняются правилам активации, описанным на стр. 8.

ИССЛЕДОВАНИЯ

Исследования — это случайные события и открытия, которые происходят во время вашего нахождения в системе. Есть 3 типа карт исследований: *анализ, тревога, опасность*.

Когда раскрывается карта исследования, *корабль или флотилия, раскрывшие её*, должны сразу же **полностью** разыграть эту карту, а затем она отправится в сброс. Карта исследования **никогда не остаётся лежать на поле для дальнейшего применения**.

АНАЛИЗ

Эти карты исследований самые безопасные и не представляют почти никакой угрозы для ваших кораблей. **Вы можете выбрать один из трёх вариантов на карте** (если соответствуете требованиям).

Вы можете потратить **дополнительные действия**, чтобы получить больше наград. Эти дополнительные действия **не считаются исследованиями** (например, для условий модулей или получения опыта).

Каждый вариант **можно выбрать только раз за исследование**.

В СОСТАВЕ ФЛОТИЛИИ: корабли флотилии могут выбрать как один **общий** вариант, так и разные.



ПРИМЕР: исследователь и крейсер вместе раскрывают карту «Проект Исход». Исследователь относится к классу **РАЗВЕДЧИК**, а потому может обменяться информацией о перемещениях приспешников Скверны, чтобы раскрыть 2 системы в любом месте игрового поля.

В то же время крейсер обменивается ресурсами с флотом путников и получает корабельный модуль.

Так как оба корабля успели потерять броню, они решают потратить 1 дополнительное действие, чтобы провести стыковку с одним из ремонтных судов и восстановить по 2 брони каждому из них и всю свою энергию.

ТРЕВОГА

Эти исследования — это непредвиденные события, в которых вам нужно «быстро» принять решение и **выбрать можно только 1 вариант**. Эти карты опаснее, но и приносят более ценные награды.

Карты тревоги обычно содержат один обычный вариант, один вариант для определённого класса и вариант, который приносит большую награду, но требует пройти **проверку навыка**. Если вы провалили проверку, срабатывает красный эффект, а если преуспели, прочитайте художественный текст рядом с символом , чтобы узнать, какую награду вы получили.

В СОСТАВЕ ФЛОТИЛИИ: вся флотилия должна выбрать только 1 вариант и **разделить награду**.



ПРИМЕР: эсминец и прототип раскрывают карту «Вражеская фабрика». Они должны совместно выбрать 1 из вариантов.

Так как ни один из кораблей не относится к классу **РАЗВЕДЧИК**, они не могут замедлить Аватаров в этот ход. Они могут либо получить немного осколков, либо пройти проверку навыка, чтобы предотвратить распространение Скверны в этот ход.

Однако, если они провалят проверку, Аватары получат дополнительное перемещение в эту фазу Скверны!

ОПАСНОСТЬ

Эти исследования представляют собой опасные события, и в них у вас есть только один вариант. Чтобы уйти от опасности, вам нужно пройти **проверку навыка**. При успехе ничего не происходит, а при провале примените эффекты всех красных символов.

В СОСТАВЕ ФЛОТИЛИИ: вся флотилия или преуспевает в проверке, или проваливает её и принимает последствия.



ПРИМЕР: исследователь и рейдер раскрывают карту «Спящий рой». Им нужно пройти проверку навыка, получив два символа прицела на кубиках, чтобы преуспеть.

Результат исследователя — ○○, а у рейдера выпало ¤¤, что означает, что проверка пройдена, и ничего не происходит.

ДРУГИЕ КОРАБЛИ В СИСТЕМЕ

Если в системе есть другой корабль, когда вы (или ваша флотилия) совершаете исследование, он может участвовать, только если присоединится к флотилии до начала исследования.

НАГРАДЫ ЗА ИССЛЕДОВАНИЯ

КЛАСС КОРАБЛЯ

Некоторые варианты доступны, только если в исследовании принимает участие корабль, принадлежащий к указанному **классу**.

БОЕВОЙ | НАУЧНЫЙ | РАЗВЕДЧИК

В СОСТАВЕ ФЛОТИЛИИ: достаточно одного корабля, принадлежащего к нужному классу.

ФЛОТИЛИЯ И НАГРАДА

Награды, которые нацелены на сам корабль (восстановить броню, сбросить карту повреждения, восстановить энергию, завершить ход, получить опыт и т. д.), получает каждый корабль флотилии, выбравший этот вариант.

Награды, которые нацелены на компоненты, не являющиеся частью корабля (взять корабельный модуль, установить покой в системе и т. д.) применяются только единожды, даже если несколько кораблей флотилии выбрали этот вариант.

Это верно и для наград, отмеченных ✳ на картах исследований типа «Тревога».

СИМВОЛЫ И ЭФФЕКТЫ НАГРАД

Применяются ко всем кораблям флотилии, которые выбрали этот вариант.

Восстановите указанное количество брони. Каждый корабль флотилии восстанавливает указанное количество брони.

Восстановите всю энергию. Каждый корабль флотилии восстанавливает энергию.

Получите 1 опыт. Каждый корабль флотилии получает 1 опыт.

Сбросьте карту повреждения. Каждый корабль флотилии может сбросить карту повреждения.

Потеряйте свои оставшиеся действия и немедленно завершите ход. Все корабли флотилии должны завершить свой ход.

Применяются только раз, даже если несколько кораблей флотилии выбрали этот вариант.

Получите указанное количество осколков. Участники флотилии решают, как распределить осколки.

Получите корабельный модуль или модуль Предтеч бесплатно. Участники флотилии решают **после раскрытия карты**, кто получит модуль.

Возьмите карту повреждения. Участники флотилии решают, кто получит повреждение, **прежде чем оно будет раскрыто**.

Раскройте указанное количество систем **и выложите их на игровое поле.**

Установите покой в указанном числе систем **на игровом поле**.

Закройте 1 разлом на игровом поле (белый цвет) или откройте разлом в системе (красный цвет) **до конца раунда**.

Уменьшите (белый цвет) или увеличьте (красный цвет) перемещение Аватаров на 1 **до конца раунда**.

Если вы успешно прошли проверку навыка, примените выделенный жёлтым цветом эффект на карте.

СИГНАЛЫ ПРЕДТЕЧ

Сигналы Предтеч — это особые *исследования*, которые приносят вам *Ключи Предтеч*. Чтобы получить их, вам **придётся пройти испытание**.

УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ

Существует **три уровня сложности испытаний**, которые нужно пройти, чтобы заполучить Ключи. Уровень обозначается цветом индикатора опасности.

ТРЕВОЖНЫЙ — **Тревожный сигнал** представляет собой обычное испытание без серьёзных последствий.

ОПАСНЫЙ — **Опасный сигнал** предполагает более сложное испытание и более значительные последствия.

СМЕРТОНОСНЫЙ — **Смертоносный сигнал** — самый худший из возможных, он зачастую может кардинально поменять ход игры.

ИССЛЕДОВАНИЕ СИГНАЛА ПРЕДТЕЧ

В отличие от обычных исследований, испытание на карте сигнала Предтеч **не обязательно проходить сразу же и за один раз**. После того как карта сигнала была раскрыта, вы можете взаимодействовать с ней в любое время, находясь в нужной системе. **Для этого не нужно проводить исследование или тратить действие ещё раз.**

Карта остаётся в игре до тех пор, пока один из кораблей не получит Ключ.

Всякий раз, выполняя задание в [ ], вы должны потратить 1 действие. Это может завершить ваш ход.

СОВЕТ: сигналы Предтеч представляют собой одни из сложнейших испытаний в игре. Они требуют времени, умений и тактических навыков для прохождения.

Постарайтесь найти и исследовать их как можно раньше, чтобы узнать, что вам предстоит, и решить, как лучше всего добиться цели. Попытайтесь сформировать игровое поле так, чтобы до систем с сигналами было удобно добираться (червоточины могут быть очень полезны для этого).

Когда вы столкнётесь со смертоносными сигналами Предтеч, вам нужно будет подумать не только о том, как получить Ключи, но и в какой момент, так как эти карты оказывают постоянный эффект на игру.

ПОЛУЧЕНИЕ КЛЮЧА

Каждый сигнал Предтеч предлагает пройти определённое испытание. **Вы можете получить Ключ Предтеч, только когда испытание пройдено**.

Когда испытание пройдено, сбросьте карту сигнала, **получите Ключ и переместите его** с жетона системы на планшет корабля, который прошёл испытание.

ВАЖНО: получение Ключа не тратит действия.

В СОСТАВЕ ФЛОТИЛИИ: вы сами решаете, какой корабль получит Ключ.



ПРИМЕР: эсминец исследует сигнал Предтеч и раскрывает карту «*Заброшенный корабль*» (*тревожный уровень опасности*).

Подготовьте эту карту, положив на неё 5 жетонов в качестве урона. Чтобы получить Ключ, все эти жетоны нужно убрать действием *ремонта*. Эсминец тратит 1 действие, чтобы выполнить ремонт (заплатив нужное количество осколков) и завершает свой ход.

Позже, в ходе своей фазы действий, *носитель дронов* и *крейсер* перемещаются в систему. Взаимодействие с картой сигнала не стоит им действий, но они тратят по 2 действия, чтобы завершить **ремонт** (каждый из них совершает действие *ремонта* дважды, тем самым убирая 4 жетона).

Условие испытания выполнено, поэтому они получают Ключ (не тратя действия) и решают, что его заберёт *крейсер*.

ВРАГИ



Враги — это слуги Скверны, которые окупировали часть систем (оранжевые). Если вас обнаружат, вам нужно будет сразиться с ними или же отступить.

ЗАВЯЗКА БОЯ С ВРАГОМ

Когда вы обнаружены во враждебной системе или когда вы сами решаете начать бой, вы **вступаете в бой с врагом** и остаётесь в бою до отступления или пока кто-то не будет побеждён.

Возьмите карту врага (или используйте ту/те, что уже есть в **системе**) и поместите её перед собой на планшет боя.

Если вы должны взять карту врага, а колода закончилась, **перемешайте стопку сброса, чтобы сформировать новую колоду**.

У каждого врага есть определённое количество **брони** и **щитов**, а также **способность**.

- Броня 1 — это **количество урона**, которое враг может получить, прежде чем будет побеждён. Используйте счётчик на планшете боя, чтобы отслеживать значение брони врага.
- Щиты 2 **снижают урон от каждой атаки**.
- Способность 3 срабатывает при определённых условиях. Внимательно прочитайте условия и активируйте способность в соответствии с ними.

НЕСКОЛЬКО ВРАГОВ

Когда в системе несколько врагов, возьмите их карты сразу, чтобы знать, что вам предстоит. Вы можете сражаться с ними **в любом порядке**.

Вы вступаете в бой со всеми врагами в системе. При отступлении вы должны пройти **по 1 проверке повреждений за каждого врага** и применить все их способности «При отступлении».

СПОСОБНОСТИ ВРАГОВ

Если у врага есть способность, которая срабатывает, когда игроки выбрасывают ⭕, она **срабатывает, только если** ⭕ не переброшен или не проигнорирован модулями либо модификациями.

Когда враг побеждён, любые способности, кроме «Когда этот враг побеждён», не срабатывают.

ВАЖНО: единственное исключение — это «*Защитник уровня 2*», способность которого срабатывает **до** нанесения урона.

ОТСТУПЛЕНИЕ

В любой момент до **ИЛИ** во время боя вы можете отступить из боя и скрыться или бежать.

Когда вы отступаете, **пройдите проверку повреждений за каждого врага** в системе. Если у врага есть способность «При отступлении», вы обязаны её применить.

В СОСТАВЕ ФЛОТИЛИИ: все корабли должны **совместно решить отступать**.

ВАЖНО: если вы ретируетесь из боя, враг сохраняет весь полученный урон до тех пор, пока не будет заменён на планшете боя.

СКРЫТЬСЯ В СИСТЕМЕ (ОТ ВРАГА)

Отступив, вы можете **скрыться в системе**, тем самым немедленно завершив свой ход. В этом случае **в начале вашего следующего хода** вам нужно будет пройти проверку обнаружения по обычным правилам.

БЕГСТВО ИЗ СИСТЕМЫ (ОТ ВРАГА)

Отступив, вы можете решить **бежать из системы** (вместо того, чтобы скрываться в ней). В этом случае вы можете выполнить **прыжок, прыжок вслепую** или **рывок в гиперпространство** (*потратив нужное количество действий*).

БОЙ С ВРАГОМ

Если вы решаете биться с врагом, ознакомьтесь с разделом «Бой» на стр. 16.

БОЙ

Всякий раз, завязав бой с врагами, вы можете выбрать сражаться с ними.

Бой — это череда **атак** и **ответных ударов**, которая завершится разрушением либо вашего, либо вражеского корабля, если только вы не решите отступить.

СТРАТЕГИИ БОЯ

Перед каждой атакой вы должны выбрать одну из стратегий: *атакующую, оборонительную* или же *отступление*.

АТАКУЮЩАЯ СТРАТЕГИЯ

В ходе атаки вы должны бросить **все свои кубики**.
Так вы можете нанести больше урона, рискуя выбросить критический промах и получить болезненный ответный удар.

ОБОРОНИТЕЛЬНАЯ СТРАТЕГИЯ

Обороняясь, вы бросаете **только один кубик** (вы выбираете какой), тем самым ограничивая возможный урон, но и предотвращая критический промах.

СТРАТЕГИЯ ОТСТУПЛЕНИЯ

Когда вы решаете отступить, вы выходите из боя.

БОЙ В СОСТАВЕ ФЛОТИЛИИ

Во время боя в составе флотилии **кубики всех кораблей бросаются одновременно**. Каждый корабль **сам решает, хочет ли он обороняться или атаковать.**
Урон от ответного удара наносится кораблям по отдельности и **не может быть разделён между кораблями**. Если корабль побеждён, остальные могут продолжить бой без него.

ВАЖНО: корабли совершают броски по отдельности, и, если свойства модулей не говорят иного, вы не можете использовать кубики другого корабля.

МОДУЛИ И БОЙ В СОСТАВЕ ФЛОТИЛИИ

Некоторые модули могут влиять на другие корабли в составе флотилии. Правила активации всё также действуют, вне зависимости от того, используете ли вы свой модуль или модуль другого корабля.

ХОД БОЯ

Бой разделён на **броски атаки** и **ответные удары врагов**.

Бой завершается, когда вы **отступаете, побеждаете** врага или когда **ваши корабли были побеждены**.

БРОСОК АТАКИ

1. Каждый корабль **выбирает свою стратегию**: атакующую (бросить все свои кубики), оборонительную (бросить только 1 кубик) или отступление (вся флотилия должна совместно решить отступать).
2. Если у вас есть **модули с условием «Перед броском атаки»**, вы можете активировать их.
3. Бросок атаки: **бросьте кубик(и)**.
4. Если у вас есть **модули с условием «После броска атаки»**, вы можете активировать их.
5. Каждый участник считает свои попадания, чтобы определить **силу своей атаки**.
6. **В составе флотилии** все участники суммируют свои попадания, чтобы определить **силу атаки флотилии**.
7. **Вычтите щиты врага из силы атаки кораблей** и нанесите полученный урон врагу, **уменьшив показатель брони врага** на счётчике планшета боя.

ОТВЕТНЫЙ УДАР ВРАГА

Происходит только в случае, если враг не побеждён.

8. **Активируйте подходящие способности врага.**
9. Каждый участник считает свои промахи, чтобы **по отдельности определить силу ответного удара врага.**
10. Корабли **теряют броню в соответствии с силой ответного удара по ним**.
11. Активируйте **модули с условием «Когда вы теряете броню»**.

ВАЖНО: ○, которые игнорируются модулями или модификациями, не учитываются при ответном ударе.

ВАЖНО: если у врага есть способность, срабатывающая, когда игрок выбрасывает ○, она активируется, только если ○ не переброшен или не проигнорирован модулями либо модификациями.

ПРИМЕР ХОДА БОЯ

Провалив проверку обнаружения во враждебной системе, крейсер и прототип **вступают в бой** со «*Шпионом*».

БРОСОК АТАКИ (ПРИМЕР)

1. Крейсер и прототип выбрали **атакующую стратегию**. Оба кубика каждого из них будут задействованы.



2. Прототип **активирует** «*Ионную пушку*» и тратит 1 энергию, чтобы снизить щиты врага на 2.



3. Кубики обоих кораблей бросаются **одновременно**.



4. Крейсер тратит 1 энергию, чтобы **активировать** «*Тактический резерв флотилии*», позволяющий ему и другим участникам флотилии перебросить 1 кубик.



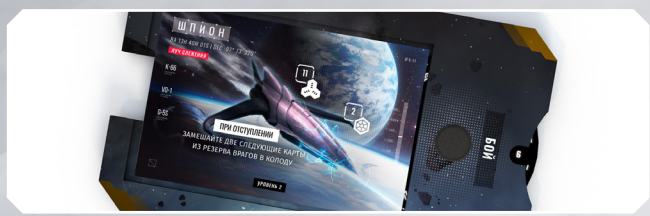
По 1 кубику крейсера и прототипа перебрасывается.



5. Подсчитываются попадания каждого корабля, чтобы определить **силу атаки**. В этом примере у крейсера 3 попадания, а у прототипа 2.

6. Складываются попадания всех кораблей флотилии (из пункта 5), чтобы определить силу атаки флотилии. В этом примере суммарно у них 5 попаданий.

7. У «*Шпиона*» 2 щита, но они снижаются до 0 «Ионной пушкой» прототипа. Враг получает 5 урона и теряет 5 единиц брони **в результате этого броска атаки**.



ОТВЕТНЫЙ УДАР ВРАГА

Так как у «*Шпиона*» осталось ещё 6 брони, он не побеждён и нанесёт **ответный удар**.

8. Способность «*Шпиона*» сейчас **не применима**.

8. Промахи каждого корабля считаются по отдельности, чтобы определить **силу ответного удара врага по этому кораблю**. В данном примере только у прототипа есть промах, поэтому сила ответного удара **по нему** равна 1.

8. В результате прототип **теряет 1 броню**, а крейсеру ничего не угрожает.

8. Прототип **активирует** свой «*Прототип генератора*», который позволяет ему **немедленно восстановить 1 энергию.**



Затем бой продолжается новым броском атаки кораблей.

ПОБЕДА НАД ВРАГОМ

Когда у врага остаётся 0 брони, **он сразу же побеждён и не наносит ответный удар** (см. «*Бой*», стр. 16).

- Активируйте способность с условием «Когда этот враг побеждён», если есть.
- Уберите карту врага с планшета боя в **сброс**.
- Карта врага ⊕ сбрасывается таким же образом.
- Каждый корабль флотилии, участвовавший в бою, **получает по 1 осколку за уровень врага**.

ВАЖНО: у некоторых модулей есть условие активации «При победе над врагом», не забудьте активировать их.

УСТАНОВЛЕНИЕ ПОКОЯ В СИСТЕМЕ



Когда вы победили всех врагов в системе, в ней **установлен покой**.

Когда вы устанавливаете покой в системе, поместите жетон покоя в систему голубой стороной вверх.

Система в покое временно освобождена от врагов. Вам не нужно проходить проверку обнаружения, когда вы перемещаетесь в неё.

Система остаётся в покое 2 раунда (см. «*Конец раунда*», стр. 23).

ПЛАНШЕТ БОЯ

Когда вы отступаете и бежите от врага, **он остаётся на планшете боя вместе со всем полученным уроном**. Если другой корабль или флотилия переместятся к нему, они могут продолжить бой с того места, где вы остановились.

Однако, если другой корабль или флотилия вступает в бой с другим врагом на игровом поле, он заменяет текущего врага на планшете, что восстанавливает тому всю потерянную броню.

Это верно и для Аватаров.

АВАТАРЫ



Аватары — сильнейшие воины Скверны, они без жалости будут преследовать вас по всей галактике. У них куда больше брони и щитов, чем у любого другого врага, и самые мощные способности в игре. **Аватары и враги** следуют одним правилам, за исключением 2 моментов: отступление и победа над ними.

ВАЖНО: вы **всегда считаетесь обнаруженным** Аватаром в системе и целиком пропускаете проверку обнаружения.

ОТСТУПЛЕНИЕ ИЗ БОЯ С АВАТАРОМ

Вы можете решить отступить из боя с Аватаром, как и в случае с любым другим врагом, но со следующими исключениями:

СКРЫТЬСЯ В СИСТЕМЕ (ОТ АВАТАРА)

Если вы **скрываетесь в системе**, Аватар будет игнорировать вас в фазе Скверны (см. «*Фаза Скверны*», стр. 22), так как вы «недоступны» для обнаружения до своего следующего хода. Это означает, что он выберет своей целью другой корабль или флотилию на поле.

БЕГСТВО ИЗ СИСТЕМЫ (ОТ АВАТАРА)

Когда **последний корабль (или флотилия) в системе**, в которой есть Аватар, **покидает систему** в ходе отступления, фишка на шкале Скверны **немедленно продвигается** вперёд.
Всякий раз, **когда вы сбегаете от Аватаров, Скверна становится сильнее.**

Если Скверна достигла новой отметки , немедленно замешайте 4 новые карты врагов из запаса в колоду и возьмите новую карту Аватара. Он входит в игру, следуя своим обычным правилам перемещения (см. «*Достижение нового уровня Скверны*», стр. 22).

ПОБЕДА НАД АВАТАРОМ

Когда Аватар побеждён, он не уничтожается. Вместо этого **его фишка выставляется на планшет Скверны** в 3 ячейках от её фишки. Он вернётся в игру, как только фишка достигнет его ячейки.

Вы не получаете осколков за победу над Аватаром.



ВАЖНО: если вы должны поместить фишку Аватара за пределы ячейки «Поглощение Скверной», он уже не вернётся в игру. Это может быть неплохим способом избавиться от Аватара перед финальным боем.

СОВЕТ: Аватары очень опасны, намного более опасны, чем обычные враги. Они не только сильнее, но и обладают смертоносными способностями и могут повредить ваш корабль на всю игру.

Поэтому мы очень рекомендуем сбегать от Аватаров до тех пор, пока вы не разовьётесь достаточно, чтобы противостоять им (вам потребуется не менее 4 энергии, модификации и полная флотилия).

Однако тут есть некоторые исключения:

Когда последний корабль в системе сбегает от Аватара, фишка Скверны продвинется по шкале (вы потеряете 1 раунд). Поэтому иногда может быть лучше вступить в бой и быть побеждённым или же скрыться в системе и пропустить свой ход, чем потерять целый раунд.

Вы также можете решить вступить в бой с Аватарами на ранней стадии игры, рискуя потерять модификации, броню или энергию, чтобы выиграть себе немного пространства для манёвра на следующие несколько раундов. В долгосрочной перспективе это может оказаться лучше, чем постоянно находиться под давлением врагов.

ПРИМЕР: эсминец и исследователь оказались в бою с Аватаром в ходе последней фазы Скверны. В начале новой фазы действий им нужно решить, что они будут делать.

Вариант 1

Они решают объединиться во флотилию и теперь перед ними стоит выбор: вступить в бой или отступить.

- Если они решат вступить в бой и Аватар будет побеждён, они смогут продолжить свой ход. Побеждённый Аватар будет помещён на планшет Скверны в 3 ячейках от её фишки.

- Если они решат отступить, каждый из них должен пройти проверку повреждений, а затем сбежать или скрыться в системе.

  ➥ Если они скроются в системе, их ход закончится немедленно. В этом случае в следующую фазу Скверны Аватар будет охотиться на другие корабли на игровом поле, игнорируя их (см. «Правила перемещения Аватаров», стр. 22).

  ➥ Если они решат бежать, они могут совершить прыжок, прыжок вслепую или же рывок в гиперпространство, чтобы покинуть систему. Согласно правилам бегства, это продвинет фишку Скверны на шкале на одну ячейку вперёд.

Они всё же решают бежать от Аватара ценой потерянного раунда (так как фишка Скверны продвинулась на 1).

Вариант 2

Вместо того чтобы объединяться во флотилию, они решают действовать по отдельности.

Исследователь действует первым и сбегает. Он должен пройти проверку повреждений при отступлении, а затем совершает прыжок, чтобы покинуть систему.

Затем эсминец решает отступить и скрыться в системе. Таким образом, правило бегства от Аватара не срабатывает (так как в системе всё ещё есть корабль), что означает, что эсминец пожертвовал своим ходом, чтобы выиграть время для остальной команды.

ФАЗЫ ИГРЫ

В X-ODUS каждый раунд разделён на 3 фазы.

1. **Фаза действий**: **корабли и/или флотилии в любом порядке** выполняют свои действия.
2. **Фаза Скверны**: Скверна всё больше распространяется по галактике, а Аватары перемещаются по игровому полю.
3. **Конец раунда**: применяются различные эффекты, например расформировываются флотилии, восстанавливается энергия и т. д.

1. ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

В свой ход вы можете выполнить количество действий, указанное на планшете корабля. Используйте шкалу для отслеживания оставшихся действий. Когда у вас они заканчиваются, ваш ход завершается. Однако вы всё ещё можете делать то, что не требует траты действий. Например, участвовать в бою, использовать модули и т. д.

ВАЖНО: ваш корабль (или флотилия) должен использовать все свои действия, прежде чем другой корабль (или флотилия) сможет начать свой ход.

ДЕЙСТВИЯ

В свой ход игрок может совершать следующие действия.

В СОСТАВЕ ФЛОТИЛИИ: все корабли **должны выполнять одно и то же действие, выбирая одну и ту же цель**.

РАЗВЕДКА

1 действие

Выберите пустое пространство, смежное с вашей системой. Возьмите верхний жетон системы из стопки и поместите его лицевой стороной вверх на выбранное место (это также называется **раскрыть систему**).

Вы можете повернуть жетон как угодно при условии, что он **соединён с вашей текущей системой гиперлинией** (открытая грань жетона).

ВАЖНО: вы выбираете место, куда выложите жетон, до его раскрытия.

В СОСТАВЕ ФЛОТИЛИИ: совместно выберите место и выложите один жетон системы.

ПРЫЖОК

1 действие

Переместите свой корабль в **уже раскрытую** смежную соединённую систему. Помните, что все системы с червоточинами **считаются смежными для ваших кораблей.**

ПРЫЖОК ВСЛЕПУЮ

1 действие

Выполните разведку, а затем **немедленно** совершите прыжок в раскрытую систему.

РЫВОК В ГИПЕРПРОСТРАНСТВО

2 действия

Совершите прыжок **три раза подряд** в **раскрытые** смежные соединённые системы. Вы также можете использовать червоточины при этом (считается как 1 перемещение).

Совершая рывок, вы не перемещаетесь в системы, а пролетаете через них, поэтому **вы не проходите проверки обнаружения** в них.

Однако обычные правила проверки обнаружения применяются в последней системе.

ВАЖНО: вы не можете совершить рывок мимо Аватара.

ВАЖНО: вы не можете совершить прыжок только дважды (например, чтобы избежать обнаружения в конечной системе).

В СОСТАВЕ ФЛОТИЛИИ: в ходе прыжка, прыжка вслепую и рывка в гиперпространство все корабли флотилии должны переместиться в одну и ту же систему.

ИССЛЕДОВАНИЕ

1 действие

Уберите фишку исследования из системы, в которой вы находитесь, а затем возьмите карту исследования.

ВАЖНО: искажённые системы нельзя исследовать, кроме как в результате эффектов некоторых сигналов Предтеч.

В СОСТАВЕ ФЛОТИЛИИ: возьмите одну карту исследования и разыграйте её совместно как флотилия.

ПОИСК

1 действие

Получите 1 осколок и в случае, **если в системе есть побеждённые корабли**, подберите их Ключи Предтеч.

В СОСТАВЕ ФЛОТИЛИИ: каждый корабль получает по 1 осколку. Если в системе есть Ключи Предтеч, распределите их между кораблями по своему усмотрению.

ТОРГОВЛЯ

1 действие

Совершите **любые** из следующих действий **в любом порядке**:

- Купите любое количество **модулей** у союзника.
- Обменяйтесь **осколками, модулями** и **Ключами Предтеч** с кораблями в вашей системе.
- Разберите **модули** и получите осколки **в количестве, равном их стоимости -1**.

ВАЖНО: вы можете обмениваться с кораблём в вашей системе, даже если он не входит в состав вашей флотилии.

В СОСТАВЕ ФЛОТИЛИИ: вы можете выполнить любые из перечисленных действий в любом порядке и с любым кораблём в системе (в составе вашей флотилии или нет).

ПРИМЕР: носитель дронов, эсминец и крейсер в составе флотилии находятся в системе с союзником. Носитель дронов обменивается модулями с эсминцем, в то время как крейсер берёт осколки у обоих кораблей, прежде чем начать торговать с союзником.

ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБСЛУЖИВАНИЕ

1 действие

Выполните **одно** из следующих действий **один раз**:

- Потратьте 1 осколок, чтобы выполнить **ремонт** и восстановить 1 броню своему кораблю или другому кораблю в системе.
- Потратьте осколки, чтобы **сбросить карту повреждения** со своего корабля или другого корабля в системе. **Это не считается ремонтом**.
- Увеличьте свою **максимальную энергию**, потратив указанное количество осколков (см. «Энергия», стр. 7).

В СОСТАВЕ ФЛОТИЛИИ: каждый корабль отдельно выбирает, какое из перечисленных действий он будет выполнять.

ПЕРЕГРУЗКА

0 действий

Один раз за ход вы можете перегрузить двигатель своего корабля, чтобы **увеличить количество оставшихся у вас действий на 1**. Если вы это делаете, вы должны будете пройти **проверку повреждений** перед завершением своего хода.

ВАЖНО: перегрузку можно выполнять в любой момент хода, а не только когда у вас закончились действия.

В СОСТАВЕ ФЛОТИЛИИ: так как перегрузка не тратит действия, корабль может выполнить её, **даже если остальные корабли флотилии не делают этого**.

ПРИМЕР: эсминец (3 действия) перемещается единожды, чтобы присоединиться к крейсеру и прототипу и объединиться с ними во флотилию. На данный момент у флотилии 2 действия. Если эсминец совершит перегрузку, чтобы получить дополнительное действие, крейсеру и прототипу этого делать не придётся, так как у них и так сейчас 3 действия.

АКТИВАЦИЯ КЛЮЧЕЙ

1 действие

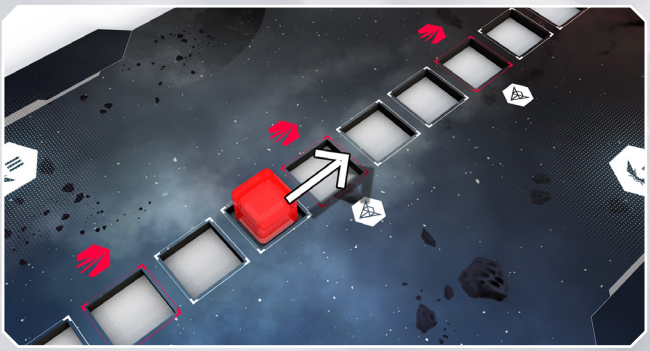
Находясь **в Главном разломе**, вы можете **активировать все имеющиеся у вас Ключи**. Чтобы обозначить это, переложите Ключи со своего планшета на жетон Главного разлома.

2. ФАЗА СКВЕРНЫ

Когда все корабли потратили свои действия, фаза действий завершается и начинается фаза Скверны.
Фаза Скверны разделена на два этапа:
А. Распространение Скверны.
Б. Перемещение Аватаров.

А. РАСПРОСТРАНЕНИЕ СКВЕРНЫ

Когда начинается фаза Скверны, переместите фишку Скверны на шкале на 1 ячейку вперёд.



ДОСТИЖЕНИЕ НОВОГО УРОВНЯ СКВЕРНЫ

Если фишка Скверны достигла ячейки с , возьмите карту Аватара из колоды и поместите соответствующую фишку на искажённую систему, которая **ближе всего к кораблю**. При паритете используйте правила перемещения Аватаров, чтобы определить, куда его выставить.

Немедленно замешайте следующие 4 карты врагов из запаса в колоду, но **не замешивайте сброс**.

ВАЖНО: если фишка Скверны достигает ячейки «Поглощение Скверной» (последняя красная ячейка), вы **немедленно проигрываете.**

Б. ПЕРЕМЕЩЕНИЕ АВАТАРОВ

После распространения Скверны Аватары на игровом поле перемещаются. Бросьте кубик Аватаров для каждого Аватара на поле, который **не находится в бою с кораблём или флотилией.**

ВАЖНО: вы сами решаете, в каком порядке активировать Аватаров, но вы всегда должны сделать это до броска.

Системы, в которых есть разломы, **считаются смежными для Аватаров**.



За каждый , который вы выбросили, Аватар прыгает в соединённую **раскрытую** систему.



Когда вы выбрасываете , Аватар может перемещаться через червоточины, но только в этот ход и **в дополнение к его обычному перемещению.**

ПРАВИЛА ПЕРЕМЕЩЕНИЯ АВАТАРОВ

Аватар перемещается **к ближайшему непобеждённому кораблю или флотилии, которая не находится в бою с другим Аватаром и не скрывается**, по кратчайшему возможному пути.

Когда Аватар перемещается в систему, где есть корабль или флотилия, он немедленно прекращает своё движение и **вступает с ними в бой**. Когда Аватар вступает в бой с кораблями в фазу Скверны, корабли должны немедленно пройти проверку повреждений (см. «*Агрессивное нападение*», стр. 23).

Если Аватар **находится на одинаковом расстоянии от нескольких кораблей или флотилий**, он определяет, к кому переместиться, по следующим критериям:

1. Корабль или флотилия **с наибольшим количеством Ключей**.
2. Корабль с наименьшим оставшимся количеством брони.
3. Флотилия с наименьшим оставшимся количеством брони.

Аватары не будут выбирать целью корабли или флотилии, которые уже находятся в бою с другим Аватаром, **и не перемещаются в системы, занятые другими Аватарами, вступившими в бой**.

Однако, если все корабли или флотилии **уже в бою**, а Аватар ещё не совершил своё движение, он переместится к ближайшему кораблю или флотилии **по обычным правилам** и вступит в бой. Таким образом, в фазу Скверны корабль или флотилия может находиться в бою с несколькими Аватарами, в этом случае применяются правила боя с несколькими врагами.

Если все корабли или флотилии скрываются, Аватары будут перемещаться к ним по обычным правилам, но не будут вступать с ними в бой до начала следующей фазы действий, тем самым игнорируя правило агрессивного нападения.

ПРАВИЛО СКВЕРНЫ

Если вы не уверены, как должен действовать Аватар, всегда выбирайте вариант, который хуже всего для вас.

АГРЕССИВНОЕ НАПАДЕНИЕ

Если Аватар при перемещении **в фазу Скверны** достигает корабля или флотилии, он вступает с ними в бой и немедленно атакует подавляющей огневой мощью. Каждый корабль должен **немедленно пройти проверку повреждений**.
Способности Аватаров не применяются к этой проверке, если только вы не играете на более высоких уровнях сложности («За пределами разлома» и «Искажённое измерение»).

ВАЖНО: сам бой не начнётся до наступления фазы действий. При этом его не обязательно разыгрывать в самом начале фазы действий (например, сначала другие корабли могут прийти на помощь и объединиться во флотилию).

ВАЖНО: агрессивное нападение не применяется, если вы вступаете в бой с Аватаром в фазу действий.

ПРИМЕР:

Аватар «Крушение» появляется на игровом поле в разломе, который ближе всего к крейсеру.



По результату броска он перемещается к крейсеру.



Из-за агрессивного нападения крейсер вынужден немедленно пройти проверку повреждений.



КОНЕЦ РАУНДА

После перемещения всех Аватаров необходимо подготовить игровое поле к следующему раунду:

1. Сбросьте все красные жетоны покоя, а голубые переверните на красную сторону.
2. Расформируйте флотилии. Это распространяется и на флотилии в бою с Аватарами (все корабли остаются в бою по отдельности).
3. Каждый корабль восстанавливает энергию до максимума.
4. Все враги, оставшиеся на игровом поле, замешиваются обратно в колоду врагов, **кроме тех, которые находятся в системах, где скрывается корабль или флотилия**.
5. Верните свой жетон действий на максимальное значение на планшете.

ПРАВИЛА, О КОТОРЫХ ЧАСТО ЗАБЫВАЮТ

- Вы можете объединиться во флотилию в любой момент хода, и это не тратит действия.
- Вы можете тратить дополнительные действия в ходе исследования типа «Анализ» для выбора дополнительных вариантов и получения их наград.
- Побеждённые враги не наносят ответный удар (если это не указано в их способностях).
- Вы проходите проверку повреждений, только если Аватар вступает с вами в бой **в фазу Скверны** (если вы вступаете в бой с Аватаром в свой ход, ничего не происходит).
- Вы берёте карту повреждения в результате критического промаха только в бою и при проверках повреждений (но не при проверках навыков и обнаружения).
- Когда вы получаете корабельный модуль или модуль Предтеч в ходе исследования, вы не тратите на него осколков.
- Если не указано иное, применение способности союзника не тратит действия.
- Если не указано иное, получение Ключа Предтеч не тратит действия.
- Вы можете решить пропустить проверку обнаружения и добровольно вступить в бой.
- Когда фишка Скверны достигает красной ячейки на её планшете, вы должны замешать 4 карты врагов из запаса в колоду.

СОВЕТЫ: прыжки вслепую очень сильно экономят время, позволяя открыть систему и переместиться в неё за 1 действие. Однако они несут и некоторые риски, так как вы можете прыгнуть в искажённую или враждебную систему.

Вы всегда должны быть готовы к бою, когда совершаете прыжок вслепую, и оставлять несколько действий про запас, чтобы иметь возможность бежать от слишком сильного врага или совершить прыжок для выхода из искажённой системы.

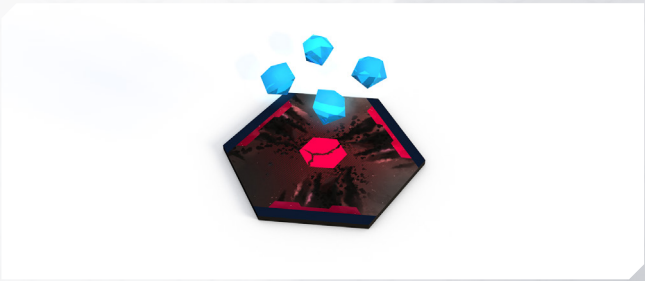
Комбинируйте прыжки вслепую с перегрузкой, чтобы более эффективно совершать свои ходы, но учитывайте риски и возможные повреждения!

ПОБЕДА В ИГРЕ

Главный разлом является главным источником Скверны, поэтому восстановление печати на нём — это единственный способ остановить Скверну.

АКТИВАЦИЯ КЛЮЧЕЙ

Находясь в Главном разломе, вы можете потратить действие, чтобы **активировать все Ключи, имеющиеся у вас**. Чтобы обозначить это, переложите Ключи с планшета на жетон Главного разлома.



ПОСЛЕДНИЙ КЛЮЧ И ПОСЛЕДНЕЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ АВАТАРОВ

Когда последний Ключ активирован в Главном разломе, Аватары немедленно начнут перемещаться (бросьте кубик Аватаров для каждого Аватара в игре). При перемещении они будут стремиться **добраться до Главного разлома** (а не к кораблям), где они вступят в бой со всеми, кто там находится.

Хоть Аватары и не стремятся в системы с кораблями, они **остановятся, чтобы вступить в бой с кораблями на своём пути**, по обычным правилам. Это можно использовать, чтобы не дать им добраться до Главного разлома.

ПОСЛЕДНИЙ БОЙ И ПОБЕДА

После последнего перемещения Аватаров возможны две ситуации:

1. Никто из Аватаров не добрался до Главного разлома. В этом случае **вы немедленно выигрываете**.
2. Один или несколько Аватаров достигли Главного разлома. Все корабли в этой системе должны вступить в бой (вне зависимости от сформированных флотилий или оставшихся действий). **Если вы побеждаете всех Аватаров в системе**, вы выигрываете, **но если все корабли в системе побеждены**, то Ключи разрушены, а вы проигрываете.

В любом случае **игра заканчивается в тот ход, когда вы активировали последний Ключ**, поэтому хорошо подумайте, когда сделать это.

ПОРАЖЕНИЕ В ИГРЕ

Есть два способа проиграть: если все корабли были уничтожены или если Скверна полностью поглотила галактику.

КОРАБЛЬ ПОБЕЖДЁН

Когда у корабля остаётся 0 брони, он становится серьёзно повреждён. Немедленно завершите свой ход и потеряйте опыт в соответствии с выбранным уровнем сложности (см. «*Уровни сложности*», стр. 5) вместе с модификациями, для которых у вас теперь недостаточно опыта.

Положите фишку своего корабля на бок в той системе, где он был побеждён.

Корабль вернётся в игру с 2 единицами брони в **начале третьего раунда с момента, когда он был побеждён**. Используйте *шкалу действий*, чтобы считать раунды.

В качестве альтернативы **другой корабль может выполнить ремонт вашего корабля**, чтобы **немедленно** вернуть его в игру.

ВАЖНО: вы можете действовать в тот ход, в рамках которого вернулись в игру.

ВСЕ КОРАБЛИ ПОБЕЖДЕНЫ

Если все корабли были побеждены, не ждите 3-го раунда, чтобы вернуться в игру, вместо этого **вы немедленно проигрываете**.

ПОГЛОЩЕНИЕ СКВЕРНОЙ

Если фишка Скверны достигает ячейки «**Поглощение Скверной**» на шкале, до того как вы успели запечатать Главный разлом, **вы немедленно проигрываете**.

СОВЕТ: в первых нескольких играх сосредоточьтесь на том, чтобы активировать последний Ключ, когда все корабли находятся в Главном разломе, чтобы вместе сразиться с Аватарами. Так как это последнее действие в игре, постарайтесь сделать это в конце всех ходов игроков, чтобы использовать все доступные действия для подготовки к последней битве (например, восстановите броню, увеличьте максимальную энергию и т. д.).

СОДЕРЖАНИЕ

ВСТУПЛЕНИЕ

ЦЕЛЬ ИГРЫ

СОСТАВ ИГРЫ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

ПЛАНШЕТЫ КОРАБЛЕЙ 4

ИССЛЕДОВАНИЯ, МОДУЛИ И СОЮЗНИКИ . . . 4

СКВЕРНА И АВАТАРЫ. 4

ВРАГИ 4

СТОПКА СИСТЕМ И ГЛАВНЫЙ РАЗЛОМ . . . 5

Подготовка для 4 кораблей 5

Подготовка для 3 кораблей 5

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ. 5

УРОВНИ СЛОЖНОСТИ 5

Первый прыжок 5

Рывок в гиперпространство 5

За пределами разлома 5

Искажённое измерение. 5

ОБЗОР ПЛАНШЕТОВ КОРАБЛЕЙ

1. ДЕЙСТВИЯ / ШКАЛА ДЕЙСТВИЙ 6

2. БРОНЯ / ЖЕТОНЫ БРОНИ 6

3. КУБИКИ КОРАБЛЯ 6

Значения на кубиках 7

Запас кубиков. 7

4. ОСКОЛКИ 7

5. ЭНЕРГИЯ 7

Отрицательная энергия. 7

6. ШКАЛА ОПЫТА / ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ. . 7

7. МОДИФИКАЦИИ 7

Слоты модификаций 7

ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

ФЛОТИЛИЯ

Когда можно объединиться во флотилию 8

Правила флотилий 8

МОДУЛИ

Условия активации 8

Правила активации 8

БРОСКИ КУБИКОВ

ПРОВЕРКА ОБНАРУЖЕНИЯ 9

ПРОВЕРКА НАВЫКА. 9

ПРОВЕРКА ПОВРЕЖДЕНИЙ 9

Карты повреждений 9

Сброс карты повреждения 9

БРОСОК АТАКИ 9

СИСТЕМЫ

СОЮЗНЫЕ СИСТЕМЫ 10

ВРАЖДЕБНЫЕ СИСТЕМЫ. 10

ИСКАЖЁННЫЕ СИСТЕМЫ. 10

СОЮЗНИКИ

Взаимодействие с союзником 11

Покупка модулей 11

Способности союзников 11

Жетоны союзников III 11

КОРАБЕЛЬНЫЕ МОДУЛИ 11

МОДУЛИ ПРЕДТЕЧ. 11

ИССЛЕДОВАНИЯ

ТИПЫ ИССЛЕДОВАНИЙ

АНАЛИЗ. 12

ТРЕВОГА. 12

ОПАСНОСТЬ 12

ДРУГИЕ КОРАБЛИ В СИСТЕМЕ 13

НАГРАДЫ ЗА ИССЛЕДОВАНИЯ. 13

Класс корабля 13

Флотилия и награда 13

Символы и эффекты наград. 13

СИГНАЛЫ ПРЕДТЕЧ

Уровень сложности 14

Исследование сигнала Предтеч. . . 14

Получение Ключа. 14

ВРАГИ

Завязка боя с врагом. 15

Несколько врагов. 15

Способности врагов 15

ОТСТУПЛЕНИЕ. 15

Скрыться в системе (от врага) 15

Бегство из системы (от врага) 15

БОЙ С ВРАГОМ 15

БОЙ

СТРАТЕГИИ БОЯ 16

Атакующая стратегия. 16

Оборонительная стратегия 16

Стратегия отступления 16

БОЙ В СОСТАВЕ ФЛОТИЛИИ. 16

Модули и бой в составе флотилии . . 16

ХОД БОЯ 16

Бросок атаки. 16

Ответный удар врага 16

ПРИМЕР ХОДА БОЯ 17

Бросок атаки (пример) 17

Ответный удар врага (пример) 17

ПОБЕДА НАД ВРАГОМ 18

Установление покоя в системе. . . . 18

Планшет боя. 18

АВАТАРЫ

ОТСТУПЛЕНИЕ ИЗ БОЯ С АВАТАРОМ . . 18

Скрыться в системе (от Аватара). . 18

Бегство из системы (от Аватара) . . 18

ПОБЕДА НАД АВАТАРОМ. 19

ФАЗЫ ИГРЫ

1. ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

ДЕЙСТВИЯ. 20

Разведка 20

Прыжок 20

Прыжок вслепую 20

Рывок в гиперпространство 20

Исследование. 21

Поиск. 21

Торговля 21

Техническое обслуживание 21

Перегрузка 21

Активация Ключей. 21

2. ФАЗА СКВЕРНЫ

А. РАСПРОСТРАНЕНИЕ СКВЕРНЫ 22

Достижение нового уровня Скверны . . 22

Б. ПЕРЕМЕЩЕНИЕ АВАТАРОВ. 22

Правила перемещения Аватаров . . 22

Правило Скверны 22

Агрессивное нападение. 23

КОНЕЦ РАУНДА

ПОБЕДА В ИГРЕ

АКТИВАЦИЯ КЛЮЧЕЙ 24

ПОСЛЕДНИЙ КЛЮЧ И ПОСЛЕДНЕЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ АВАТАРОВ. 24

ПОСЛЕДНИЙ БОЙ И ПОБЕДА 24

ПОРАЖЕНИЕ В ИГРЕ

КОРАБЛЬ ПОБЕЖДЕН. 24

Все корабли побеждены. 24

ПОГЛОЩЕНИЕ СКВЕРНОЙ 24

ОБЗОР РАУНДА

1 ***ФАЗА ДЕЙСТВИЙ:*** все корабли в выбранном вами порядке тратят все свои действия, выполняя следующее:

- ***Разведка***: раскройте систему на смежном пустом пространстве.
- ***Прыжок***: переместитесь в раскрытую смежную систему, соединённую с текущей.
- ***Прыжок вслепую:*** раскройте систему, как если бы совершали разведку, а затем немедленно переместитесь в раскрытую систему.
- ***Рывок в гиперпространство:*** совершите прыжок трижды, перемещаясь по смежным соединённым системам, потратив только 2 действия. Пройдите проверку обнаружения в последней (третьей) системе.
- ***Исследование:*** уберите фишку исследования из своей текущей системы, а затем возьмите карту исследования.
- ***Поиск***: получите 1 осколок и в случае, если в системе есть побеждённые корабли, подберите их Ключи Предтеч.
- ***Торговля***: купите модули у союзников, разберите один из модулей или же обменяйтесь осколками, корабельными модулями, модулями Предтеч или Ключами Предтеч с кораблями в вашей системе.
- ***Техническое обслуживание***: вы можете один раз выполнить 1 из следующих действий: ремонт, сброс карты повреждения, увеличение максимума энергии.

Перегрузка: один раз за ход вы можете получить 1 дополнительное действие, но будете должны совершить проверку повреждений в конце хода.

2 ***ФАЗА СКВЕРНЫ:*** Скверна всё больше распространяется по галактике, а Аватары перемещаются по игровому полю.

- ***Продвиньте фишку Скверны*** на шкале на 1 ячейку вперёд и примените способности Аватаров и врагов.
- ***Перемещение Аватаров:*** бросьте кубик Аватаров для каждого Аватара на поле. Если Аватар вступает в бой с кораблём или флотилией в эту фазу, они должны пройти проверку повреждений.

3 ***КОНЕЦ РАУНДА:*** подготовьте игровое поле к следующему раунду.

- ***Переверните*** или ***уберите*** жетоны покоя.
- ***Расформируйте*** флотилии.
- ***Корабли восстанавливают*** всю свою энергию.
- ***Карты врагов замешиваются обратно*** в колоду, если только в системе с ними нет кораблей.
- ***Верните жетон действий*** на максимальное значение на планшете.

ОБЗОР БОЯ

В этом разделе кратко описан ход боя.

БРОСОК АТАКИ

1. Каждый корабль выбирает свою стратегию: атакующую (бросить все свои кубики), оборонительную (бросить только 1 кубик) или отступление.
2. Активируйте модули с условием «Перед броском атаки».
3. Бросок атаки: бросьте кубик(и).
4. Активируйте модули с условием «После броска атаки».
5. Для каждого корабля подсчитываются попадания, чтобы определить силу его атаки.
6. В составе флотилии: все корабли суммируют свои попадания, чтобы определить силу атаки флотилии.
7. Вычтите щиты врага из силы атаки кораблей и нанесите полученный урон врагу, уменьшив показатель брони.

ОТВЕТНЫЙ УДАР ВРАГА

8. Активируйте применимые способности врага.
9. Для каждого корабля подсчитываются промахи, чтобы по отдельности определить силу ответного удара врага.
10. Ответный удар: корабли теряют броню в соответствии с силой ответного удара по ним. Побеждённые враги не наносят ответный удар.
11. Активируйте модули с условием «Когда вы теряете броню».

НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

ИЛЛЮСТРАЦИИ
Райан Гроскамп, Марко Горели, Джулия Вольтер и Гжегож Педрич

ИГРОВОЙ ДИЗАЙН
Ромен Лесюк и Ян Илер

Play X-ODUS