

Путь к Звёздам ©

Настольная игра на 2-4 игроков.

Вступление.

"Путь к Звёздам" - это настольный космический симулятор, дающий Вам возможность заглянуть в мир далёкого будущего: мир высоких технологий, звёздных странствий, содействия между людьми и инопланетными расами.

Хотите жарких битв и море богатств? Будьте пиратом в этом мире. Если же вас притягивают неоткрытые космические просторы и неизведанные планеты - станьте исследователем. Не притягивает ни то ни другое? Тогда Вы можете быть торговцем, или же зарабатывать себе на жизнь ведя добычу ресурсов из астероидов...

Не хотите быть человеком? В этой игре Вы сможете выбрать одну из четырёх рас, имеющие как свои плюсы, так и минусы.

В этой игре Вас ждёт огромный космический мир, с десятками систем и планет, генерирующийся случайным образом. Но не только мир создаётся случайным образом, десятки разнообразных событий в нём - тоже. В "Пути к Звёздам" Вы не встретите двух похожих игр, каждая станет уникальной!

Распределение характеристик.

Вначале каждый игрок должен распределить три очка на пять характеристик своего персонажа: бой, торговля, дипломатия, пилотирование и удача. Характеристики будут влиять на: успешность битв, выгодные торговые операции, умение улаживать конфликты без боя, пролёт без ущерба через поля астероидов и на некоторые другие действия.

Выбор расы.

После того как очки будут распределены по характеристикам, игроки должны подобрать для персонажей расы (см. таблицу 1). Количество персонажей на одну расу неограничено. Каждая из рас имеет свои плюсы и минусы, как в характеристиках, так и в технике, которую можно купить на базах и станциях.

Установка начальных показателей.

Выбрав расу, игроки устанавливают свои показатели следующим образом: 100 кредитов (денежная валюта (200, если удачи больше одного очка), класс корпуса корабля 1 (2, если бой больше одного), трюм 5 (10, если торговли больше одного очка), класс орудий 1, класс двигателя 1 (2, если пилотирования больше двух очков), состояние корпуса 3/3 (5/5, если бой выше одного очка). Состояние здоровья 3/3. Ранг 0 (5, если дипломатия больше одного). Когда состояние корпуса доходит до 0 - корабль уничтожается и персонаж игрока, находящийся на корабле, умирает. Если показатель здоровья доходит до 0 то персонаж умирает.

Создание карты.

Карта космоса представляет собой поле одиннадцать на одиннадцать квадратов (может быть и больше) с девятью звёздами (их, как и квадратов тоже может быть больше). Расстояние от звезды к звезде (на карте она изображена в квадрате буквой "З" или же может быть в виде рисунка), не должно быть меньше чем три квадрата. Каждая раса имеет по одной звезде (системе). В квадратах (секторах) таких звёзд нужно нарисовать символ расы, к которой принадлежит система. Все смежные со звёздами секторы называются "планетарными", в них могут находиться заселённые планеты.

Карта маленькой планеты состоит из поля пять на пять секторов, средняя десять на десять и большая пятнадцать на пятнадцать. Если планета заселена, в центральном секторе будет стоять база (изображена буквой "Б").

Карта Запредельных Миров имеет такое же количество секторов, как и космическая, но не имеет заселённых систем. Звёзды, как и планеты, могут находиться в ней как угодно.

Действия первого хода.

Игроки выясняют, кто ходит первым, кидая d10 (кубик с десятью гранями), тот, кто выкидывает больше, делает ход первым. Затем, игроки по очереди трижды кидают d10, на каждую из четырёх доступных для игры рас, выясняя, как та или иная раса относится друг к другу. Если

выпадает от 1 до 5, то расы друг к другу нейтральны, если от 6 до 10, расы враждуют между собой.

Игрок выбирает любой планетарный сектор своей расы и рисует в нём круг с обозначением в центре “С” (средняя планета), рядом с кругом пишет букву “З” (заселена). Персонаж игрока начинает на базе этой планеты и может совершить за ход одно из действий, выбор которых дан ниже, при этом он должен говорить свои действия другим игрокам.

Действия возможные в последующих ходах.

На базах/станциях:

- Покупка/продажа (см. таблицу 6 и 7). Продавать можно за пол цены, при нормальной репутации, вещи не имеющих подвижную цену, таких как “товары” и не имеющих стабильную цену, таких как “редкие товары”. При покупке вещи, она помещается в трюм (если это не является “размером корабля” или корпусом) или инвентарь персонажа (если это не является улучшением для корабля). Каждая вещь занимает единицу в трюме корабля, если трюм набит до предела, класть в него уже нельзя. Игрок может в любое время выкидывать содержимое своего трюма. Вещи персонажа кладутся в инвентарь, в отличие от трюма он не имеет максимума на количество вещей. Если два игрока, или более, находятся на станциях или базах, они могут торговать между собой, или же обмениваться вещами. Некоторое можно купить только на станциях/базах определённых рас, у таких вещей стоит символ соответствующий расы. “Размер корабля”/трюм, как и корпус, заменяются при покупке. При покупке и продаже “товаров”, игрок предварительно кидает кубик от 1 до 10 (игнорируя 10). Если выпадает от 1 до 3 – товаров, с которым манипулирует игрок на этой базе/станции малое количество, если от 4 до 6, среднее, если от 7 до 9, большое. После этого он сверяется с таблицей 6. Изменение цен “товаров” на базах/станциях происходит только спустя прохождения пяти ходов, все эти пять ходов игрок не может манипулировать с “товарами” на базе/станции, где их покупал. За каждое очко торговли происходит увеличение стоимости продажи товара на 25%. На станции Омеги можно только производить усовершенствование корпуса, орудий, двигателя корабля и увеличение его размеров.
- Поиск задания (см. таблицу 10 (на станции Омеги действие не работает)). Персонаж игрока может брать для себя задания и, выполняя их, пополнять свой капитал, а также увеличивать ранг. Поиск задания, который требует один ход, может производиться только на станциях и базах. Игрок, выбрав сложность задания (лёгкое, среднее, трудное) кидает d10 и получает случайную миссию, на которую он может и не согласиться. Игрок не может взять себе сразу два или более задания. От миссии можно в любое время отказаться, но это снижает ранг на 1 (на 3, если задание среднее по сложности или на 8, если сложное.)
- Взлёт (на станции действие не работает).
- Вылет с планеты/станции.
- Выход из базы (на станции действие не работает). Выходя из базы, игрок персонажа кидает d10, если выпадает от 1 до 5 то планета имеет атмосферу и игрок указывает это буквами “ЕА” (есть атмосфера) в секторе планеты, если же выпадает более 5 то атмосферы у планеты отсутствует и игрок указывает в секторе планеты буквами “НА” (нет атмосферы), также он может узнавать атмосферу планеты находясь на базе или орбите. Персонаж, выходящий из базы на планету без атмосферы не имея скафандра - умирает.
- Нападение одного персонажа на другого. Это возможно только при случае если оба персонажа находятся на одной и той же базе/станции или в одном и том же секторе (см. ниже).
- Пропуск хода.

На планетах:

На корабле:

- Передвижение по секторам (см. таблицу 3). Передвигаясь на каждый новый, не открытый сектор, игрок кидает дважды d10 (первый раз за единицы, а второй раз за десятки, таким образом, он получает случайное число от 1 до 100) и смотрит по таблице, какой же сектор он открыл. События отсутствуют в секторах – отсутствуют.
- Посадка на сектор, над которым корабль.
- Вылет с планеты.
- Бой (см. ниже).

- Нападение одного персонажа на другого. Это возможно только при случае если оба персонажа находятся на одной и той же базе/станции или в одном и том же секторе (см. ниже).
- Добывание.
- Пропуск хода.

Без корабля:

- Передвижение по секторам (см. таблицу 3). Передвигаясь на каждый новый, не открытый сектор, игрок кидает дважды d10 (первый раз за единицы, а второй раз за десятки, таким образом, он получает случайное число от 1 до 100) и смотрит по таблице, какой же сектор он открыл. После этого, другой игрок вычисляет случайное число, от 1 до 100 и смотрит, какое произошло событие (см. таблицу 5). Если персонаж имеет плюс к ходам, то он получает событие только на последнем секторе, или предпоследнем, если он входит в базу/садится на корабль.
- Вход на базу.
- Взлёт.
- Вылет с планеты.
- Обыск (см. таблицу 8).
- Бой (см. ниже).
- Добывание.
- Пропуск хода.

В космосе:

- Передвижение по секторам (см. таблицу 2). Передвигаясь на каждый новый, не открытый сектор, игрок кидает дважды d10 (первый раз за единицы, а второй раз за десятки, таким образом, он получает случайное число от 1 до 100) и смотрит по таблице, какой же сектор он открыл. После этого, другой игрок вычисляет случайное число от 1 до 100 и смотрит, какое произошло событие (см. таблицу 4). Если персонаж имеет плюс к ходам, то он получает событие только на последнем секторе, или предпоследнем, если влетает на планету/садится на базу/стыкуется со станцией/влетает в воронку. Если корабль пролетает через сектор, в котором располагается астероидное поле, игрок должен пройти проверку на сложность пролёта, иначе его кораблю причиняется ущерб, это правило не работает, только в том случае, если персонаж имеет “программу пролётов сквозь астероидные поля”.
- Стыковка со станцией/вход в атмосферу планеты/влёт в воронку (события и секторы Запредельных Миров находятся в таблице 9)/посадка на базу планеты (если корабль только что вылетел с планеты или станции, это действие можно совершить только через один ход).
- Добывание.
- Обыск (см. таблицу 8).
- Бой (см. ниже).
- Нападение одного персонажа на другого. Это возможно только при случае если оба персонажа находятся на одной и той же базе/станции или в одном и том же секторе.
- Пропуск хода. Если корабль персонажа находится в астероидном поле, он должен проходить проверку на сложность пролёта каждый новый ход пока прибывает в нём.

В битвах (каждое действие занимает ход). Количество ходов в бою может повышать двигатель (если персонаж находится в корабле). Случайную сложность боя выкидывает другой игрок:

- Атака (проверка на сложность боя, если она не проходит, корабль персонажа/персонаж получает ущерб).
- Отступление (проверка на сложность вылета из боя, если не проходит, то корабль получает ущерб и бой продолжается. Если же персонаж не на корабле, то он должен пройти проверку на везение).
- Пробовать договорится (проверка на сложность договорится, если игрок не проходит то бой продолжается).
- Пропуск хода (корабль/персонаж получает ущерб, если он находится в астероидном поле, то игрок должен пройти проверку на сложность пролёта).

В битвах между игроками (если два или более персонажа атакуют совместно кого-то, то результаты их проверок на сложность суммируются):

- Атака (проверка на сложность боя, если она не проходит, корабль персонажа/персонаж получает ущерб. При проверке на сложность боя, каждый игрок кидает d10 и прибавляет плюсы, у кого выходит больше - тот не получает ущерб).
- Отступление (каждый игрок кидает d10 и добавляет свои модификаторы пилотирования (удачи, если персонаж не на корабле), если игрок отступающего персонажа выкидывает больше он выходит из битвы не получая ущерб).
- Пробовать договорится (каждый игрок кидает d10 и добавляет свои модификаторы дипломатии, если игрок пробующего договорится персонажа выкидывает больше он выходит из битвы, не получая ущерб).
- Пропуск хода (корабль/персонаж получает ущерб, если он находится в астероидном поле, то игрок должен пройти проверку на сложность пролёта).

Репутация.

Отношение рас к персонажу (см. таблицу 12).

Повышение ранга.

Увеличение ранга за действия персонажа (см. таблицу 11).

Проверка на сложность.

При некоторых действиях, игрок должен выкидывать проверку на сложность, влияющую на успех или неудача в том или ином действии персонажа. Игрок кидает d10 и добавляет модификаторы соответствующей характеристики, если результат больше, но не равен сложности, то персонаж игрока выполняет действие успешно.

Проверки на сложность, и какие модификаторы нужно к ним применять:

Сложность пролёта – пилотирование.

Сложность вылета из боя – пилотирование.

Сложность боя – бой.

Сложность договорится – дипломатия.

Сложность запугивания – дипломатия.

Сложность везения – удача.

Выигрыш.

Игрок побеждает если:

- * Персонаж остается единственным из живых.
- * Персонаж заполучает все шесть частей Артефакта.
- * Персонаж набрал 50 ранг (по договорённости).

Таблица 1 – расы.

Люди.

Никаких изменений в характеристиках. Символ на карте “ * “.

Лэмбары.

+1 дипломатия, -1 бой. Встреча людей с этой расой сильно повлияла на ход войны с фауренами.

Если бы не помощь лэмбаров, в дипломатических переговорах, скорее всего война с фауренами была бы окончена только гибелью одной из сторон.

Лэмбары представляют из-себя очень похожих на людей гуманоидов. Выделяются они среди людей своими остроконечными ушами и белоснежной кожей. Символ на карте " ~ ".

Текказы.

+1 торговля *. Раса торговцев, которую повстречали люди в середине войны с фауренами.

Представители этой расы - гуманоиды-насекомые, слабо напоминающие людей, похожие чем-то на Земную саранчу. Конечно, такое сравнение для них является оскорбительным. Символ на карте " = ".

Фаурены - +1 бой, -1 дипломатия. Первой инопланетной расой, которую повстречали люди в космических просторах, стали фаурены - антропоморфные львы, раса сильных и храбрых воинов.

При контакте, корабль людей случайно открыл огонь и был уничтожен, из-за этой случайности началась война, которая затянулась на десяток долгих лет. Символ на карте " ^ ".

Древние ** - таинственная раса агрессоров, дошедшая до высочайших вершин в развитии технологий, от чего и получившая своё название. Некогда Древние пришли в систему фауренов,

и вынудила их покинуть родину. Фаурены дали клятву отомстить захватчикам и вернуть родную систему.

* нужно кинуть d10 (кубик с десятью гранями), если выпадет пять или меньше тогда –1 бой, если шести или больше –1 дипломатия.

** раса недоступная для выбора.

Таблица 2 – случайные секторы космоса.

Планетарные:

1-10 – открытый космос.

11-20 – маленькая планета (можно совершить посадку). В системе расы, первые две открытые планеты являются заселенными. При обнаружении новых планет, в системах имеющих две заселённые, обнаруживший планету игрок кидает d10 и, если выпадает более шести, то планета заселена, а если менее - планета населения не имеет.

21-40 – средняя планета (можно совершить посадку). В системе расы, первые две открытые планеты являются заселенными. При обнаружении новых планет, в системах имеющих две заселённые, обнаруживший планету игрок кидает d10 и, если выпадает более шести, то планета заселена, а если менее - планета населения не имеет.

41-50 – большая планета (можно совершить посадку). В системе расы, первые две открытые планеты являются заселенными. При обнаружении новых планет, в системах имеющих две заселённые, обнаруживший планету игрок кидает d10 и, если выпадает более шести, то планета заселена, а если менее - планета населения не имеет.

51-60 – поле каменных астероидов (сложность пролёта 4, ущерб 1, можно вести добычу минералов, сложность везения 6).

61-70 – поле ледяных астероидов (сложность пролёта 5, ущерб 1, можно вести добычу воды, сложность везения 5).

71-80 – поле космического мусора (сложность пролёта 3, ущерб 1, можно вести добычу металла, сложность везения 7).

81-95 – станция (можно совершить стыковку или же атаковать, сложность боя 20, ущерб 3, сложность вылета из боя 1).

96-100 – газовый гигант.

Не планетарные:

1-30 – открытый космос.

31-35 – станция людей (можно совершить стыковку или же атаковать, сложность боя 20, ущерб 3, сложность вылета из боя 1).

36-40 – станция лэмбаров (можно совершить стыковку или же атаковать, сложность боя 20, ущерб 3, сложность вылета из боя 1).

41-45 – станция текчазов (можно совершить стыковку или же атаковать, сложность боя 20, ущерб 3, сложность вылета из боя 1).

46-50 – станция фауренов (можно совершить стыковку или же атаковать, сложность боя 20, ущерб 3, сложность вылета из боя 1).

51-56 – пиратская станция (можно совершить стыковку или же атаковать, сложность боя 15, ущерб 2, сложность вылета из боя 0).

57-60 – красная туманность (ущерб 1 за ход).

61-65 – зелёная туманность (+1 дополнительный ход).

66-70 – синяя туманность (пропуск хода).

71-75 – жёлтая туманность (возможность использовать гипер-ускорель, не тратя топливо).

76-80 – пурпурная туманность (невозможность ведения боя).

81-85 – поле каменных астероидов (сложность пролёта 4, ущерб 1, можно вести добычу минералов, сложность везения 6).

86-90 – поле ледяных астероидов (сложность пролёта 5, ущерб 1, можно вести добычу воды, сложность везения 5).

91-96 – поле космического мусора (сложность пролёта 3, ущерб 1, сложность пролёта 3, ущерб 1, можно вести добычу металла, сложность везения 7).

97-98 – обломки станции (можно обыскать).

99 – поле кристаллических астероидов (сложность пролёта 6, ущерб 2, можно вести добычу к-топлива, сложность везения 8).

100:

1-50 – воронка (влетая можно попасть в любую другую воронку, по выбору, но не в Запредельные Миры).
51-60 – неизвестная планета малого размера (можно совершить посадку).
61-70 – неизвестная планета среднего размера (можно совершить посадку).
71-80 – неизвестная планета большого размера (можно совершить посадку).
81-100 – воронка в Запредельные Миры (на свой страх и риск, можно влететь в Запредельные Миры).

Таблица 3 – случайные секторы планет.

Заселённые:

1-20 – равнины.
21-30 – холмы.
31-40 – горы (нужно иметь специальное снаряжение, чтобы проходить такие секторы).
41-50 – вода (нужно иметь водный транспорт, чтобы проходить такие секторы).
51-60 – лес (если планета имеет атмосферу).
61-85 – база (можно войти/выйти или же атаковать, сложность боя 25, ущерб 5, сложность вылета из боя 2).
86-90 – пиратская база (можно войти/выйти или же атаковать, сложность боя 20, ущерб 4, сложность вылета из боя 1).
91-100 – руины (можно обыскать).

Не заселённые:

1-20 – равнины.
21-30 – холмы.
31-40 – горы (нужно иметь специальное снаряжение что бы проходить такие секторы).
41-50 – вода (нужно иметь водный транспорт что бы проходить такие секторы).
51-60 – лес (если планета имеет атмосферу).
61-80 – пиратская база (можно войти/выйти или же атаковать, сложность боя 20, ущерб 4, сложность вылета из боя 1).
81-100 – руины (можно обыскать).

Неизвестные:

1-20 – равнины.
21-30 – холмы.
31-40 – горы (нужно иметь специальное снаряжение, чтобы проходить такие секторы).
41-50 – вода (нужно иметь водный транспорт, чтобы проходить такие секторы).
51-60 – лес (если планета имеет атмосферу).
61-70 – роща чёрных кристаллов (можно вести добычу, 1 ущерб за каждый ход, сложность везения 10).
71-80 – роща белых кристаллов (можно вести добычу, сложность везения 9, пропуск хода).
81-95 – роща серебристых кристаллов (можно вести добычу, сложность везения 9).
96-100 – руины неизвестной расы (можно обыскать).

Таблица 4 – случайные события в космосе.

1-30
31-40 – нахождение обломков корабля (можно обыскать).
41-60 – атака пиратов (сложность боя 5-10, ущерб 1, сложность вылета из боя 8, сложность договорится 8).
61-65 – встреча торгового судна людей с эскортом (сложность боя 10, ущерб 1, сложность вылета из боя 4, сложность запугивания 8. Если проверка сложности запугивания проходит успешно то торговое судно отдаёт свой груз, если таковой имеется).
66-70 – встреча торгового судна лэмбаров с эскортом (сложность боя 10, ущерб 1, сложность вылета из боя 2, сложность запугивания 9. Если проверка сложности запугивания проходит успешно то торговое судно отдаёт свой груз, если таковой имеется).
71-75 – встреча торгового судна текчазов с эскортом (сложность боя 10, ущерб 1, сложность вылета из боя 3, сложность запугивания 8. Если проверка сложности запугивания проходит успешно то торговое судно отдаёт свой груз, если таковой имеется).
76-80 – встреча торгового судна фауренов с эскортом (сложность боя 10, ущерб 1, сложность вылета из боя 5, сложность запугивания 10. Если проверка сложности запугивания проходит успешно то торговое судно отдаёт свой груз, если таковой имеется).

81-90 – встреча патруля (сложность боя 15, ущерб 2, сложность вылета из боя 6).
91 – встреча нейтрального корабля людей (сложность боя 1-20, ущерб такой же как и сложность боя, сложность запугивания 10, сложность вылета из боя 10).
92 – встреча нейтрального корабля лэмбаров (сложность боя 1-20, ущерб такой же как и сложность боя, сложность запугивания 11, сложность вылета из боя 8).
93 – встреча нейтрального корабля текчазов (сложность боя 1-20, ущерб такой же как и сложность боя, сложность запугивания 10, сложность вылета из боя 8).
94 – встреча нейтрального корабля фауренов (сложность боя 1-20, ущерб такой же как и сложность боя, сложность запугивания 12, сложность вылета из боя 12).
95-99 – нахождение временной воронки (влетая можно попасть в любую другую воронку по выбору, но не в Запредельные Миры. После использования - исчезает).
100:
1-4
5-7 – встреча корабля Омеги (сложность боя 30, ущерб 10, сложность вылета из боя 16).
8-10 – встреча корабля Древних (сложность боя 40, ущерб 10, сложность вылета из боя 18).

Таблица 5 – случайные события на планете.

1-50
51-70 – встреча животного (сложность боя 1-8, ущерб 1, сложность везения 4).
71-80 – нападение животного (сложность боя 1-8, ущерб 1, сложность везения 5).
81-90 – нападение разбойников (сложность боя 4-10, ущерб 2, сложность договорится 8, сложность везения 8).
91-96 – персонаж заблудился (пропуск одного хода).
97-100 – персонаж болен (ущерб 1, пропуск двух ходов).

Неизвестные:

1-4 – персонаж попадает в место, которое его изменяет.
1-5 – бой -1, удача -1, дипломатия +2.
6-10 – бой +1, удача +1, дипломатия -2.

5-50

51-70 – встреча животного (сложность боя 3-10, ущерб 1, сложность везения 5).
71-80 – нападение животного (сложность боя 3-10, ущерб 1, сложность везения 6).
81-90 – встреча неизвестной формы жизни (сложность боя 5-15, ущерб 3, сложность договорится 12, сложность везения 11):
1-2 – используя странное устройство телепортирует персонажа назад к кораблю.
3-4 – атакует.
5-8 – изучает персонажа, не предпринимая каких-либо действий.
9 – растворяется в воздухе.
10 – уходит/улетает/уползает/уплывает прочь от персонажа.

91-96 – персонаж заблудился (пропуск одного хода).
97-100 – персонаж болен (ущерб 1, пропуск двух ходов).

Таблица 6 – товары для торговли.

Товары:

Продовольствие (средняя стоимость (сс) 10)/вода (сс 10).

Покупка:

Малое количество -12,5 кредитов.

Среднее количество -10 кредитов.

Большое количество -5 кредитов.

Продажа:

Малое количество +15 кредитов.

Среднее количество +10 кредитов.

Большое количество +7 кредитов.

Металл (сс 20)/минералы (сс 20)/природный газ (сс 20).

Покупка:

Малое количество -25 кредитов.
Среднее количество -20 кредитов.
Большое количество -10 кредитов.

Продажа:

Малое количество +30 кредитов.
Среднее количество +20 кредитов.
Большое количество +16 кредитов.

Компьютеры (сс 30)/к-топливо (сс 30).

Покупка:

Малое количество -37,5 кредитов.
Среднее количество -30 кредитов.
Большое количество -15 кредитов.

Продажа:

Малое количество +45 кредитов.
Среднее количество +30 кредитов.
Большое количество +25 кредитов.

Драгоценные металлы (сс 40)/роботы (сс 40)/техника (сс 40).

Покупка:

Малое количество -50 кредитов.
Среднее количество -40 кредитов.
Большое количество -20 кредитов.

Продажа:

Малое количество +60 кредитов.
Среднее количество +40 кредитов.
Большое количество +34 кредитов.

Редкоземельные металлы (сс 50).

Покупка:

Малое количество -62,5 кредитов.
Среднее количество -50 кредитов.
Большое количество -25 кредитов.

Продажа:

Малое количество +75 кредитов.
Среднее количество +50 кредитов.
Большое количество +43 кредитов.

Оружие (сс 60).

Покупка:

Малое количество -75 кредитов.
Среднее количество -60 кредитов.
Большое количество -30 кредитов.

Продажа:

Малое количество +90 кредитов.
Среднее количество +60 кредитов.
Большое количество +52 кредитов.

Наркотики (контрабанда, сс 80)***.

Покупка:

Малое количество -100 кредитов.
Среднее количество -80 кредитов.
Большое количество -40 кредитов.

Продажа:

Малое количество +120 кредитов.
Среднее количество +80 кредитов.
Большое количество +70 кредитов.

Рабы (контрабанда, сс 100)***.

Покупка:

Малое количество -125 кредитов.
Среднее количество -100 кредитов.
Большое количество -50 кредитов.

Продажа:

Малое количество +150 кредитов.
Среднее количество +100 кредитов.
Большое количество +87 кредитов.

Редкие товары (на покупку их цена всегда средняя, станции и базы продавать такие товары не могут):

Ниониум (перерабатывают и используют как топливо, работает вдвое лучше чем к-топливо (сс 900)), чёрные кристаллы (применяются в создании орудий высоких классов (сс 800)), белые кристаллы (материал для изготовления хороших двигателей (сс 400)), серебристые кристаллы (используются для создания сверхпрочных корпусов (сс 200)).

Таблица 7 – улучшение корабля/вещи для покупки.

Размер корабля/трюма:

* = ~ ^ Маленький (размер трюма 5) – 200 кредитов.
* = ~ ^ Средний (размер трюма 10) – 600 кредитов.
* = ^ Большой (размер трюма 20) – 1800 кредитов.
= Огромный (размер трюма 30) – 5000 кредитов.
:: Колоссальный (размер трюма не имеет предела) - 10000 кредитов.

Корпус:

* = ~ ^ 1 класс (состояние 3) – 100 кредитов.
* = ~ ^ 2 класс (состояние 5) – 300 кредитов.
* = ~ ^ 3 класс (состояние 7) – 900 кредитов.
* = ~ ^ 4 класс (состояние 9) – 2000 кредитов.
* ^ 5 класс (состояние 11) – 5000 кредитов.
* ^ 6 класс (состояние 15) – 8000 кредитов.
* 7 класс (состояние 20) – 15000 кредитов.
* 8 класс (состояние 30) – 35000 кредитов.
:: 9 класс (состояние 40) - 50000 кредитов.
10 класс (состояние 50)* - 80000 кредитов.

Двигатель:

* = ~ ^ 1 класс (1 ход в космосе) – 100 кредитов.
* = ~ 2 класс (2 хода в космосе, сложность вылета из боя -2) – 400 кредитов.
~ 3 класс (3 хода в космосе, сложность вылета из боя -4) – 1600 кредитов.
:: 4 класс (4 хода в космосе, сложность вылета из боя -5) - 6400 кредитов.
5 класс (5 ходов в космосе, сложность вылета из боя -6)* - 10000 кредитов.

Орудия:

* = ~ ^ 1 класс (возможность ведения боя в космосе) – 100 кредитов.
* = ~ ^ 2 класс (+1 к бою, ущерб 1) – 200 кредитов.
* = ~ ^ 3 класс (+2 к бою, ущерб 1) – 400 кредитов.
* = ~ ^ 4 класс (+3 к бою, ущерб 2) – 800 кредитов.
* = ~ ^ 5 класс (+4 к бою, ущерб 2) – 1600 кредитов.
* = ~ ^ 6 класс (+5 к бою, ущерб 3) – 3200 кредитов.
* = ~ ^ 7 класс (+6 к бою, ущерб 3) – 6400 кредитов.
* = ~ ^ 8 класс (+7 к бою, ущерб 4) – 12800 кредитов.
* = ~ ^ 9 класс (+8 к бою, ущерб 4) – 25600 кредитов.

* = ^ 10 класс (+9 к бою, ущерб 5) – 50000 кредитов.
* = ^ 11 класс (+10 к бою, ущерб 5) – 100000 кредитов.
* ^ 12 класс (+11 к бою, ущерб 6) – 150000 кредитов.
* ^ 13 класс (+12 к бою, ущерб 6) – 200000 кредитов.
* ^ 14 класс (+13 к бою, ущерб 7) – 250000 кредитов.
* ^ 15 класс (+14 к бою, ущерб 7) – 300000 кредитов.
* ^ 16 класс (+15 к бою, ущерб 8) – 350000 кредитов.
^ 17 класс (+16 к бою, ущерб 8) – 400000 кредитов.
^ 18 класс (+17 к бою, ущерб 9) – 450000 кредитов.
^ 19 класс (+18 к бою, ущерб 9) – 500000 кредитов.
^ 20 класс (+19 к бою, ущерб 10) – 550000 кредитов.
^ 21 класс (+20 к бою, ущерб 10) – 600000 кредитов.
^ 22 класс (+21 к бою, ущерб 11) – 650000 кредитов.
:: 23 класс (+30 к бою, ущерб 11) – 800000 кредитов.
24 класс (+40 к бою, ущерб 15)* – 1000000 кредитов.

Другое:

Для корабля:

* = ~ Одноразовый ускоритель на к-топливе (уменьшает сложность вылета из боя на 3, либо увеличивает сложность вылета из боя для противника) – 500 кредитов.
* = ~ Сканер (позволяет сканировать корабли, узнавая какой на них груз) – 200 кредитов.
~ Сканер планет (позволяет исследовать секторы планеты, не находясь на ней) – 10000 кредитов.
= ~ Программа для пролёта через астероидные поля (астероиды не причиняют ущерба) – 1000 кредитов.
* = Промышленный лазер (сложность везения в добывание уменьшается на два) – 1000 кредитов.
* = ~ ^ Починка корабля**** – 50 кредитов за +1 состояния корпуса.

Для персонажа:

* = ~ ^ Лечение**** – 50 кредитов за +1 состояния здоровья.
* = ~ Вживление нано-лекарей (не дают персонажу заболеть)**** – 1000 кредитов.
* = ~ ^ Скафандр (не даёт умереть персонажу на планете без атмосферы) – 200 кредитов.
* = ~ ^ Горная экипировка (позволяет проходить горы) – 100 кредитов.
* = ~ ^ Водный транспорт (позволяет проплыть воду) – 300 кредитов.
* = ~ ^ Наземный транспорт (+1 дополнительный ход передвижения на планетах. Нельзя использовать на воде) – 300 кредитов.
* = ~ ^ Лазерный пистолет (наземный бой +1) – 100 кредитов.
* = ^ Плазменная винтовка (наземный бой +2) – 300 кредитов.
* ^ Лазерный пулемёт (наземный бой +3) – 900 кредитов.
^ Нейтронная пушка (наземный бой +4) – 1200 кредитов.
Плазменный меч Древних (наземный бой +6)* - 3000 кредитов.
Операция по изменению внешности (изменяет репутацию к персонажу всех рас на 0)***/**** - 3000 кредитов.
Взлом баз данных (изменяет репутацию к персонажу определённой расы на 0)***/**** - 5000 кредитов.
Телепортатор (может переместить персонажа в любой сектор планеты, находясь на ней, но не на корабле) * - 6000 кредитов.

Исследование неизвестного устройства – 100000 кредитов:

1 - программа искусственного интеллекта (можно купить дополнительный корабль и дистанционно управлять им, учитывая, что он не может покупать/продавать на станциях и базах)* - 400000 кредитов.
2 – генератор силового поля (появляется состояние силового поля, которое равно состоянию корпуса. Каждый ход восстанавливает по две единицы поля. При бое сначала уменьшается состояние поля, а затем корпуса)* - 300000 кредитов.
3 – орудия неизвестной расы (+50 к бою)* - 500000 кредитов.
4 – двигатель неизвестной расы (6 ходов в космосе, сложность вылета из боя -8) – 500000 кредитов.

5 – прибор позволяющий стыковаться со станцией Омеги и делать так чтобы корабли этой расы не нападали при встрече* - 600000 кредитов.

6 – прибор позволяющий улететь из любого боя не получив ущерба* - 800000 кредитов.

7 – генератор невидимости (корабль персонажа виден только по желанию игрока. В невидимом состоянии его не могут атаковать, но если он сам начинает атаковать - теряет это состояние)* - 800000 кредитов.

8 – прибор создающий туманность любого вида в открытом космосе* - 700000 кредитов.

9 – 10:

1-9 – устройство повышающие любую характеристику персонажа на один – 600000 кредитов.

10 – прибор для контролирования Пожирателей Планет (если персонаж встречает это существо он может взять его под контроль. При желании игрока существо пожирает любую планету.

Пожиратель Планет передвигается в космосе со скоростью одного сектора за два хода)* - 1000000 кредитов.

Артефакт**:

Первая часть (позволяет телепортировать корабль в любой сектор космоса)*.

Вторая часть (бой +10)*.

Третья часть (дипломатия +10)*.

Четвёртая часть (удача +10)*.

Пятая часть (другие персонажи не могут атаковать вашего персонажа)*.

Шестая часть (персонаж может воскрешаться, теряя каждый раз по 5 ранга. Если ранга больше не остаётся персонаж умирает)*.

* недоступно для покупки на планетах или станциях.

** любую часть Артефакта можно продать за 500000 кредитов. У персонажей не может быть две одинаковых части.

*** можно покупать только на пиратских станциях.

**** продавать нельзя.

Таблица 8 – добыча.

Обломки кораблей/станций (на станциях количество найденного умножается на два):

1-50 – ничего.

51-53 - продовольствие (сс 10)*.

54-56 - вода (сс 10)*.

57-59 - природный газ (сс 20)*.

60-62 - к-топливо (сс 30)*.

63-65 - платина (сс 50)*.

66-68 - золото (сс 40)*.

69-71 - металл (сс 20)*.

72-74 - минералы (сс 20)*.

75-77 - оружие (сс 60)*.

78-80 - компьютеры (сс 30)*.

81-83 - роботы (сс 40)*.

84-86 - техника (сс 40)*.

87-89 - двигатель 2 класса.

90-92 - двигатель 3 класса

93-95 – орудия от 1 до 6 класса.

96 – рабы (сс 100)*.

97 – наркотики (сс 80)*.

98 - серебристые кристаллы (сс 200)**.

99 - белые кристаллы (сс 400)**.

100 – чёрные кристаллы (сс 800)***.

Руины:

1-80 – ничего.

81 - платина (сс 50)*.

82 - золото (сс 40)*.

83 - металл (сс 20)*.

84 - оружие (сс 60)*.

85 - роботы (сс 40)*.

86 - техника (сс 40)*.
87-95 – оружие для наземных битв от 1 до 4.
96-100 - серебристые кристаллы (сс 200)**.

Руины неизвестной расы:

1-80 – ничего.
81 - платина (сс 50)*.
82 - золото (сс 40)*.
83 - металл (сс 20)*.
84 – оружие неизвестной расы (сс 300)*.
85 – техника неизвестной расы (сс 250)*.
86 - серебристые кристаллы (сс 200)**.
87 - белые кристаллы (сс 400)**.
88 – чёрные кристаллы (сс 800)**.*.
89-99 – оружие для наземных битв от 1 до 6.
100 – телепортатор.

Торговые корабли:

1-40 – ничего.
41-45 - продовольствие (сс 10)****.
46-50 - вода (сс 10)****.
51-55 - платина (сс 50)****.
56-60 - золото (сс 40)****.
61-65 - металл (сс 20)****.
66-70 - минералы (сс 20)****.
71-75 - оружие (сс 60)****.
76-80 - компьютеры (сс 30)****.
81-85 - роботы (сс 40)****.
86-90 - техника (сс 40)****.
91-95 - природный газ (сс 20)****.
96-100 - к-топливо (сс 30)****.

Обломки корабля Омеги:

1-20 – ничего.
21-40 – чёрные кристаллы (сс 800)*.
41-60 – ниониум (сс 900)*.
61-80 – двигатель 4 класса.
81-100 – орудия 23 класса.

Обломки корабля Древних:

1-35 – ничего.
36-55 – двигатель 5 класса.
56-75 – орудия 24 класса.
76-80 – первая часть артефакта
81-85 – вторая часть артефакта.
86-90 – третья часть артефакта.
81-95 – пятая часть артефакта.
96-100 – шестая часть артефакта.

Обломки корабля неизвестной расы:

1-20 – ничего.
21-40 – двигатель 4 класса.
41-60 – двигатель 5 класса.
61-70 – орудия 23 класса.
71-80 – орудия 24 класса.
81-100 – неизвестное устройство (можно исследовать на станции или базе).

Труп Пожирателя Планет:

1-3 – ничего.
4-10 – 1000 чёрных кристаллов (сс 800).

- * в количестве от 1 до 30.
- ** в количестве от 1 до 10.
- *** в количестве от 1 до 5.
- **** в количестве от 5 до 30.

Таблица 9 – случайные секторы и события в Запредельных Мирах.

Секторы:

- 1-20 – открытый космос.
- 21-25 – малая звезда.
- 26-30 – средняя звезда.
- 31-35 – большая звезда.
- 36-40 – огромная звезда.
- 41-45 – малая неизвестная планета.
- 46-50 – средняя неизвестная планета.
- 51-55 – большая неизвестная планета.
- 56-60 – красная туманность (ущерб 1 за ход).
- 61-65 – зелёная туманность (+1 дополнительный ход).
- 66-70 – синяя туманность (пропуск хода).
- 71-75 – жёлтая туманность (возможность использовать гипер-ускорения не тратя топливо).
- 76-80 – пурпурная туманность (невозможность ведения боя).
- 81-85 – голубая туманность (пропуск двух ходов, ущерб 2).
- 86-90 – многоцветная туманность (если персонаж не пропускает ход в от этой туманности, то каждый новый ход свойства туманности будут изменяться. В этой туманности можно вести добычу нионима, сложность везения 9):
 - 1 – пропуск одного хода.
 - 2 – пропуск двух ходов.
 - 3 – ущерб 1.
 - 4 – ущерб 3.
 - 5 – ущерб 5.
 - 6 - +2 дополнительных хода.
 - 7 - возможность использовать гипер-ускорения не тратя топливо.
 - 8 - невозможность ведения боя.
 - 9 – ничего.
- 10 – телепортация из Запредельных Миров (перемещает корабль к воронке в Запредельные Миры.

- 91-93 – поле каменных астероидов (сложность пролёта 4, ущерб 1, можно вести добычу минералов, сложность везения 6).
- 94-95 – поле ледяных астероидов (сложность пролёта 5, ущерб 1, можно вести добычу воды, сложность везения 5).
- 96-97 – поле кристаллических астероидов (сложность пролёта 6, ущерб 2, можно вести добычу к-топлива, сложность везения 8).
- 98 – Пожиратель Планет* (сложность 80, ущерб 20, сложность вылета из боя 25)
- 99 – станция Омеги (сложность 50, ущерб 15, сложность вылета из боя 10).
- 100 – воронка из Запредельных Миров.

События:

- 1-60 нет.
- 61-70 атака корабля Древних (сложность боя 40, ущерб 10, сложность договорится 15, сложность вылета из боя 18).
- 71-80 атака корабля Омеги (сложность боя 30, ущерб 10, сложность договорится 12, сложность вылета из боя 16).
- 81-90 атака корабля неизвестной расы (сложность боя 30-70, ущерб 1-20, сложность договорится 8-12, сложность вылета из боя 16).
- 91-100 встреча корабля неизвестной расы (сложность боя 30-70, ущерб 1-20, сложность вылета из боя 18).

* это космическое живое существо, размером с небольшую планету. В основном эти фантастические создания обитают в Запредельных Мирах, но иногда их можно встретить и в других галактиках.

Таблица 10 – случайные миссии.

Лёгкая сложность:

- 1 - доставка груза от 1 до 5 на ближайшую планету – 150 кредитов.
- 2 - доставка груза от 1 до 5 на ближайшую станцию – 150 кредитов.
- 3 - доставка груза от 1 до 5 на ближайшую планету соседней системы – 250 кредитов.
- 4 - доставка груза от 1 до 5 на ближайшую станцию соседней системы – 250 кредитов.
- 5 - уничтожение пирата (сложность боя 4, ущерб 1, сложность вылета из боя 1) в секторе 1-11 по горизонтали и 1-11 по вертикале – 400 кредитов.
- 6 - уничтожение пирата (сложность боя 5, ущерб 1, сложность вылета из боя 2) в секторе 1-11 по горизонтали и 1-11 по вертикале – 500 кредитов.
- 7 - уничтожение пирата (сложность боя 6, ущерб 1, сложность вылета из боя 3) в секторе 1-11 по горизонтали и 1-11 по вертикале – 600 кредитов.
- 8 - уничтожение пиратов (сложность боя 7, ущерб 1, сложность вылета из боя 4) в секторе 1-11 по горизонтали и 1-11 по вертикале – 800 кредитов.
- 9 - уничтожение пиратов (сложность боя 8, ущерб 1, сложность вылета из боя 5) в секторе 1-11 по горизонтали и 1-11 по вертикале – 1000 кредитов.
- 10 – уничтожение пирата на ближайшей планете (сложность боя 4, ущерб 1) – 900 кредитов.

Средняя сложность:

- 1 - доставка груза от 5 до 10 на ближайшую планету – 350 кредитов.
- 2 - доставка груза от 5 до 10 на ближайшую станцию – 350 кредитов.
- 3 - доставка груза от 5 до 10 на ближайшую планету соседней системы – 550 кредитов.
- 4 - доставка груза от 5 до 10 на ближайшую станцию соседней системы – 550 кредитов.
- 5 - уничтожение пиратов (сложность боя 9, ущерб 1, сложность вылета из боя 6) в секторе 1-11 по горизонтали и 1-11 по вертикале – 1500 кредитов.
- 6 - уничтожение пиратов (сложность боя 10, ущерб 1, сложность вылета из боя 7) в секторе 1-11 по горизонтали и 1-11 по вертикале – 2000 кредитов.
- 7 - уничтожение пиратов (сложность боя 11, ущерб 1, сложность вылета из боя 8) в секторе 1-11 по горизонтали и 1-11 по вертикале – 2500 кредитов.
- 8 - уничтожение пиратов (сложность боя 12, ущерб 1, сложность вылета из боя 9) в секторе 1-11 по горизонтали и 1-11 по вертикале – 3500 кредитов.
- 9 - уничтожение пиратов (сложность боя 13, ущерб 2, сложность вылета из боя 10) в секторе 1-11 по горизонтали и 1-11 по вертикале – 4000 кредитов.
- 10 – уничтожение пиратов на ближайшей планете (сложность боя 8, ущерб 1) – 3000 кредитов.

Трудная сложность:

- 1 - доставка груза от 10 до 20 на ближайшую планету – 750 кредитов.
- 2 - доставка груза от 10 до 20 на ближайшую станцию – 750 кредитов.
- 3 - доставка груза от 10 до 20 на ближайшую планету соседней системы – 1100 кредитов.
- 4 - доставка груза от 10 до 20 на ближайшую станцию соседней системы – 1100 кредитов.
- 5 - уничтожение пиратской станции (сложность боя 14, ущерб 3, сложность вылета из боя 0) в секторе 1-11 по горизонтали и 1-11 по вертикале – 5000 кредитов.
- 6 - уничтожение пиратской станции (сложность боя 15, ущерб 4, сложность вылета из боя 0) в секторе 1-11 по горизонтали и 1-11 по вертикале – 6000 кредитов.
- 7 - уничтожение пиратской станции (сложность боя 16, ущерб 5, сложность вылета из боя 1) в секторе 1-11 по горизонтали и 1-11 по вертикале – 7000 кредитов.
- 8 - уничтожение пиратской станции (сложность боя 17, ущерб 6, сложность вылета из боя 1) в секторе 1-11 по горизонтали и 1-11 по вертикале – 9000 кредитов.
- 9 - уничтожение пиратской станции (сложность боя 18, ущерб 7, сложность вылета из боя 2) в секторе 1-11 по горизонтали и 1-11 по вертикале – 11000 кредитов.
- 10 – уничтожение пиратов на ближайшей планете (сложность боя 13, ущерб 1) – 8000 кредитов.

Таблица 11 – повышение ранга.

Воин/пират:

Выполнение лёгкого задания - +1 ранг.

Выполнение среднего задания - +2 ранга.

Выполнение трудного задания - +3 ранга.
Победа в бою со сложностью 1-10 – нет.
Победа в бою со сложностью 11-20 - +1 ранг.
Победа в бою со сложностью 21-30 - +3 ранга.
Победа в бою со сложностью 31-40 - +6 ранга.
Победа в бою со сложностью 41-50 - +10 ранга.
Победа в бою со сложностью 51-60 - +15 ранга.
Победа в бою со сложностью 61-70 - +21 ранга.
Победа в бою со сложностью 71-80 - +28 ранга.
Исследователь:
Нахождение руин – нет.
Нахождение руин неизвестной расы – +1 ранг.
Нахождение воронки – +2 ранга.
Нахождение неизвестной планеты – +3 ранга.
Встреча с кораблём неизвестной расы – +4 ранга.
Встреча с представителем неизвестной расы – +5 ранга.
Нахождение воронки в Запредельные Миры – +10 ранга.
Торговец:
Спонсирование дружеской расы не менее 10000 кредитов - +5 ранга.
Дипломат:
Успех в дипломатии со сложностью 5-10 - +1 ранг.
Успех в дипломатии со сложностью 11-12 - +3 ранга.

Таблица 12 – репутация.

Повышение (репутации не может быть более 100):
Уничтожение вражеского корабля в планетарных секторах дружественной расы, или же убийство врага на поверхности планеты дружественной расы - +1 к репутации.
Пребывание в тюрьме - +5 к репутации.
Выполнение задания для дружественной расы - +5 к репутации.
Уничтожение флота для дружественной расы - +20 к репутации.
Завоевание планеты для дружественной расы - +50 к репутации.

Уменьшение:

Неудачная попытка побега из тюрьмы - -3 от репутации.
Замечена контрабанда (Патрули сканируют корабль на контрабанду. Если персонаж игрока не отдаёт контрабанду его корабль атакуют) - -4 от репутации.
Уничтожение корабля - -5 от репутации.
Уничтожение станции - -20 от репутации.
Уничтожение флота - -30 от репутации.
Завоевание планеты - -50 от репутации.

Репутация меньше -10:

Цена на улучшение корабля и покупку вещей повышается на 50%.
Цена на продажу вещей снижена на 50%.

Репутация меньше -15:

Цена на улучшение корабля и покупку вещей повышается на 100%.
Цена на продажу вещей снижена на 50%.

Репутация меньше -20:

Базы, патрули и нейтральные корабли этой расы атакуют персонажа (он не может влетать в станции/базы этой расы). Персонаж может сдать, прилетев на базу/станцию враждебной расы, в этом случае он отсидит в тюрьме на этой станции/базе, до того момента как его репутация с этой расой не дойдёт до нуля. Пребывания в тюрьме, персонаж может бежать из неё если пройдёт проверку на сложность везения 9, в случае неудачи он теряет репутацию.

Репутация меньше -50:

d10 каждый раз если корабль проходит по планетарным секторам этой расы.
Если выпадает меньше 5 или 5 – ничего.
Если выпадает больше 6 или 6 – атака флота (сложность боя 20, сложность вылета из боя 12).

Репутация выше 100:

Цена на улучшение корабля и покупку вещей снижена на 50%.

© Zorn 2004