

Фракции «Сумерек Империи. Четвёртая редакция»

Компоненты, добавленные в Codex 1: Ordianian обозначены **красным** контуром.

Фракции и компоненты, добавленные в «Пророчестве Королей» обозначены **оранжевым** контуром.

Компоненты, добавленные в Code 2: Affinity обозначены **зелёным** контуром.

Фракции и компоненты, добавленные в Codex 3: Vigil обозначены **голубым** контуром.

| Альянс Нааз-Роха | | Перейти к: | Альянс Нааз-Роха |
|--------------------------------|--|---|--|
| Домашняя Система | Наазир: 2/1 Небольшая планета с высокими горами и глубокими узкими морями. Города и вертикальные фермы зарываются в горные обрывы, в то время как на орбитальных заводах производятся высокотехнологичные товары. | Альянс Нааз-Роха Арборек Баронат Летнев Братство Инь Винну Возвышенные Генные Чародеи Мэхакт Жол-Нарские Университеты Кабал Вуил'райт Келерес Совета | <p>Нааз не повезло: эту расу технологических гениев обнаружили прежде, чем они создали собственную цивилизацию. После хаоса Сумеречных войн на их мир Наазир наткнулись разведчики корпорации Винну. Корпорация быстро организовала на месте промышленную колонию и начала использовать таланты аборигенов. Продолжалось это до тех пор, пока руководство компании не осудило за преступления против разумных существ... и тут небольшая армия дезертиров из Федерации вторглась на Нааз и захватила его.</p> <p>Веками всё повторялось по одному сценарию: Нааз едва избавлялись от одного захватчика, как на них напал новый. В итоге группа наазских повстанцев собрала достаточно ресурсов для смены стратегии. Чтобы избавиться от своих нынешних властителей (союза торговых принцев бароната), они решили нанять своих товарищей по несчастью: Роха.</p> <p>Роха были расой кошачьих и дальними родственниками хаканцев, отделившимися от своих генетических сородичей. Сумеречные войны также принесли им множество проблем и вынудили стать воинами-кочевниками: их нанимали, но не давали приюта ни в одной цивилизованной системе галактики. Для Роха Нааз тоже были нанимателями — но потом это изменилось.</p> <p>Союз Нааз и Роха оказался успешным, и торговые бароны покинули планету. После победы Нааз сделали то, чего Роха совершенно не ожидали: предложили наёмникам поселиться на Наазире и создать единое общество. Уставшие от многовековых странствий Роха согласились.</p> <p>Альянс Нааз-Роха оказался не простой «суммой слагаемых». Виды дополняли друг друга, а схожая история галактических отверженцев побудила их работать вместе в поте лица, чтобы больше ими никогда не помыкали. Две культуры не просто сосуществовали — они слились воедино. Общество Нааз-Роха стало партнёрским на всех уровнях, начиная с семей (состоящих обычно из двух Нааз, двух Роха и детей обеих пар) и заканчивая правительством (палата Конгресса альянса</p> |
| | Роха: 1/2 Планета терраформирована кометами и биотехнологиями Альянса — теперь это прохладный мир с лесами и бурными морями. Город Дормонт-Волт может похвастаться наличием Института экзотических энергий. | Клан Сааров Клубок Наалу Коалиция Ментака Королевство Ззча Кочевник Некривирус Племена Иссариллов Призраки Креусса Психосеть Л131КС Сардакк Н'орр Серебряная Стая Тлеющие с Муаата Титаны Ула Федерация Сол Хаканские Эмираты | |
| Фракционные Способности | Далёкие Звезды: Когда вы разведываете планету, на которой есть ваш мех, можете взять 1 дополнительную карту разведки. Выберите 1 карту, эффект которой примените, а вторую сбросьте. | | |
| | Подделка: Действие: Либо изгоните 2 своих фрагмента реликвий одного типа, чтобы получить 1 реликвию, либо изгоните 1 свой фрагмент реликвии, чтобы получить 1 жетон приказа. | | |
| Продукция | 3 | | |
| Карта Обещания | Подделка с Черного Рынка: Действие: Изгоните 2 своих фрагмента реликвий одного типа, чтобы получить 1 реликвию. Затем верните эту карту обещания играющему за Нааз-Роха. | | |
| Начальный Флот | 2 Транспортника 1 Эсминец 2 Истребителя 1 Мех 3 Отряда Пехоты 1 База | | |

| | |
|-------------------------------|--|
| Начальные Технологии | <p>Психоархеология (0)</p> <p>Алгоритм Развития ИИ (0)</p> |
| Особые Отряды | |
| Фракционные Технологии | <p>Сборные Аркологии (333): После того как вы разведали планету, подготовьте карту этой планеты.</p> <p>Сверхзаряд (К): В начале раунда боя можете перевернуть эту карту, чтобы добавить +1 к результатам боевых проверок каждого своего отряда во время этого раунда боя.</p> |
| Флагман | <p>Виз Эль Вир: Флагман Нааз-Роха Цена: 8 Бой: 9 (x2) Полёт: 1 Место: 4 <i>Поглощение Урона</i> Ваши мехи в этой системе бросают 1 дополнительный кубик во время боя.</p> |
| Агент | <p>Гарв и Гунн: Смелые Археологи</p> <p>В конце хода любого игрока: Можете перевернуть эту карту, чтобы позволить этому игроку разведать 1 из его планет.</p> <p><i>— Я думала, ты деактивировал лазерные ловушки! — крикнула Гарв, когда коридор наполнился светом.</i> <i>Гунн помахал рукой изнутри открытой панели.</i> <i>— Нет, это была преграда из клинков. Просто... брось что-нибудь в аварийную кнопку, а дальше посмотрим!</i></p> |
| Командир | <p>Дарт и Тай: Адреналинозависимые</p> <p>Разблокировка: У вас должны быть мехи в 3 системах.</p> <p><i>«Эйдолон» — двухместный мех, для которого нужны умелый пилот и ловкий десантник.</i> <i>И оба должны быть чуточку безумными. Дарт и Тай подходят идеально.</i></p> <p>После того как вы получили контроль над планетой, ранее подконтрольной другому игроку: Можете разведать эту планету.</p> |

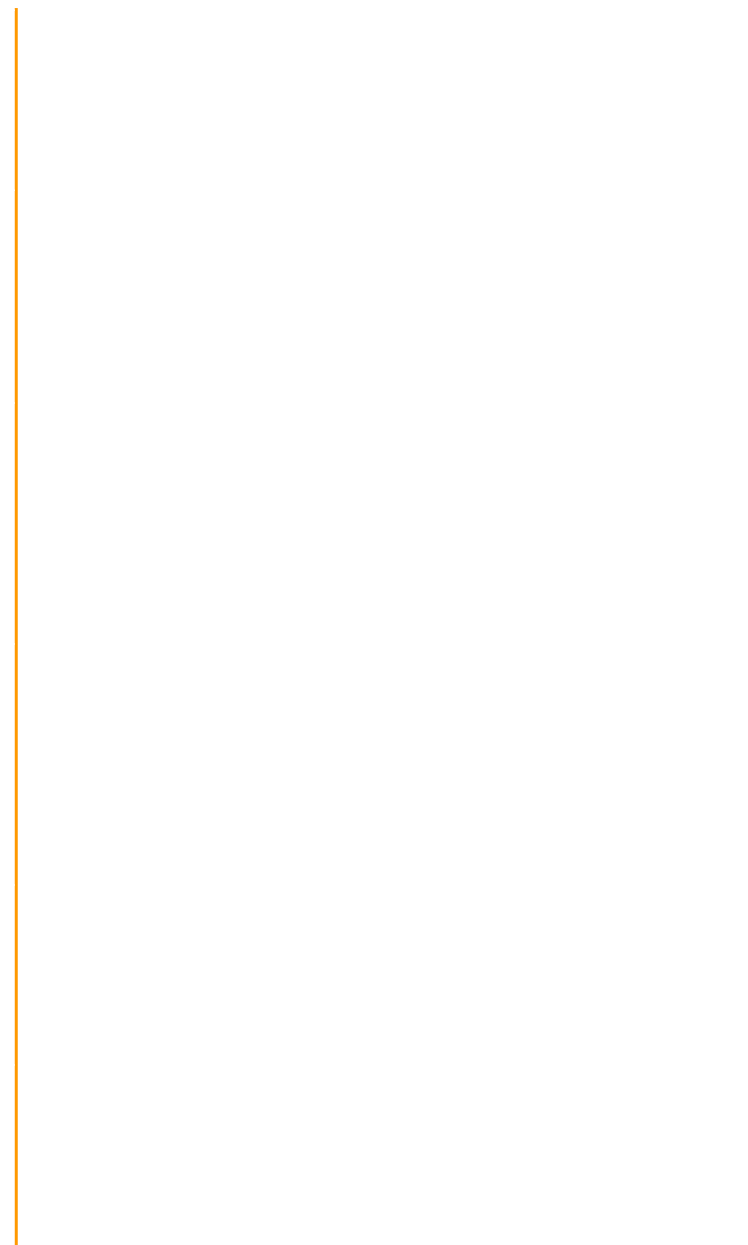
управляется Тетрархией из двух Нааз и двух Роха, каждый из которых ответственен за свою часть территории альянса). Если любой избранный чиновник уходит с поста, его место занимает служащий другой расы. И когда альянс терраформировал одну из ближайших планет, чтобы у Роха был собственный мир, его заселили обе расы, — как и на Наазире.

Альянс, несомненно, хотел бы развивать и дальше собственную, независимую от других рас цивилизацию, но креусская экспедиция на Икст спутала его планы. Двое из переживших это опасное приключение были нааз-рохскими учёными. Вместе с несколькими везунчиками они сбежали на корвете бароната, а их коллеги тем временем попали в плен к Мэхакт. Пока остальные уцелевшие выступали с докладом перед советом, исследователи вернулись на Наазир с важными данными о вратах Ахерона и создавших их механизмах.

Отталкиваясь от этой бесценной информации, альянс обнаружил способ создавать кратковременные микрочервоточины в другое измерение и использовать выпускаемую при этом энергию. Добыча энтропийного поля оказалась крайне эффективной: теперь им подпитываются корабли и заводы альянса, а остальная галактика внезапно поняла, что две расы, ранее эксплуатируемые и угнетаемые, стали весомой силой.

Пока остальные паниковали из-за возвращения Мэхакт, Тетрархия явилась в палату Конгресса и объявила о своих намерениях. Альянс Нааз-Роха показал, что два вида способны хорошо уживаться друг с другом. И кто же лучший кандидат на то, чтобы возглавить империю и привести этот идеальный союз к звёздам?

| | |
|------------|---|
| Герой | <p>Хеш и Прит: Гениальные Архитектора Разблокировка: У вас должно быть 3 выполненные цели.</p> <p><i>«После того, что мы создали, остальная галактика уже не будет недооценивать Нааз и Роха».</i></p> <p>Идеальный Синтез: Сотворение Легенды Действие: Получите 1 реликвию и примените второстепенную способность двух или меньше подготовленных или невыбранных карт стратегии. Во время этого действия тратьте жетоны приказов из своего снабжения, а не из стратегического резерва. Затем изгоните эту карту.</p> |
| Мех | <p>Эйдолон: Мех Нааз-Роха Цена: 2 Бой: 6 (x2) <i>Поглощение Урона</i> Если этот отряд находится в космосе активной системы в начале космического боя, переверните эту карту. Эта карта входит в игру этой стороной вверх.</p> <p>Нуль-Гравитационный Эйдолон: Мех Нааз-Роха Цена: 2 Бой: 8 (x2) Если этот отряд находится в космосе активной системы в начале космического боя, он также считается кораблём. В конце космического боя в активной системе переверните эту карту. Эта карта входит в игру этой стороной вниз.</p> |
| Цитата | <p><i>«Слишком долго народы галактики цапались на костях наших предшественников. Пришло время для чего-то нового».</i> Тетрарх Клик</p> <p>Большинство согласно, что сотрудничество Нааз и Роха — впечатляющее достижение в галактике, полной подозрений и враждебности. Но большинство согласно и с тем, что им не сто- ит так часто этим хвалиться.</p> |
| Информация | <p>Система: Двойная Система Наазир-Роха Население: 12.7 миллиарда Правительство: Альянс Лидер: Тетрархия Характер: Оптимистичный Склонность: Наука</p> |



| Арборек | |
|--------------------------------|---|
| Домашняя Система | Нестфар: 3/2 Грибной мир Нестфар — родина симбионтов-арбореков. Орбита Нестфара заполнена спорами флаа, распространяющими его симфонию. |
| Фракционные Способности | МИТОЗ: Ваши базы не могут производить пехоту. В начале фазы статуса разместите 1 отряд пехоты из вашего снабжения на любой подконтрольной вам планете . |
| Продукция | 3 |
| Карта Обещания | Безвыходное положение: Действие: положите эту карту лицевой стороной вверх перед собой. Пока эта карта лежит перед вами, арбореки не могут производить отряды в неродных системах, где есть хотя бы 1 ваш отряд, и системах, смежных с такими системами. Если вы активировали систему, где есть хотя бы 1 отряд арбореков, верните эту карту обещания играющему за арбореков . Безвыходное положение Q: После того как другой игрок передвинет свои корабли в систему, где есть хотя бы 1 ваш отряд: Вы можете разместить 1 жетон приказа из снабжения этого игрока в любой системе (кроме родной). Затем верните эту карту обещания играющему за арбореков. |
| Начальный Флот | 1 Транспортник 1 Крейсер 2 Истребителя 4 Отряда Пехоты 1 База 1 ПСО |
| Начальные Технологии | Защитная Сеть «Маген» (К) |
| Особые Отряды | Воин Летани I: Пехота Арбореков Цена: 1 (x2) Бой: 8 Производство 1 |

[Вернуться наверх](#)

| Арборек |
|---|
| <p>Приближаясь к Нестфару в первый раз, вы с удивлением обнаружите густую, вязкую дымку, что вытекает из атмосферы планеты подобно пылевому облаку. Это облако состоит из квадриллионов крохотных живых спор, исторгаемых множеством нестфарских флаа - летающих в стратосфере лесов размером с город. Недолговечное (а потому постоянно восполняемое) присутствие спор флаа на орбите позволяет арборекам, находящимся на нестфарских космических станциях и верфях, оставаться в постоянном симбиозе со своей планетой. Термин, которым арбореки описывают эту важнейшую связь, объединяющую все формы жизни на Нестфаре, лучше всего перевести как «симфония».</p> <p>Путешествуя за пределами досягаемости облака спор, арбореки оказываются вне связи с основной симфонией, поэтому они прибегают к помощи огромных летани. Физически летани - самые большие из разумных существ, известных в галактике (каждый чуть больше, чем слон с Земры). Их тела похожи на жутковатую помесь кальмарообразного гриба с огромным плотоядным цветком. Каждый летани способен проецировать собственную версию симфонии (что максимально приближает его к аналогу «индивидуальной личности» в обществе арбореков), которая связывает всех арбореков неподалёку. Все корабли арбореков собираются вокруг группы летани (от одного до пяти), которые объединяют вместе арбореков, находящихся на борту. Когда летани возвращается к источнику основной нестфарской симфонии, его опыт поглощается обществом арбореков, словно информация, загруженная с носителя в центральный компьютер.</p> <p>Арбореки, несомненно, разумные существа, способные создавать впечатляющие технологии и сооружения, включая передовой флот космических кораблей. Однако их способ общения и взаимодействия остаётся самой спорной темой. Будучи расой растительного и грибного происхождения, арбореки используют симфонию для передачи эмоций и информации, поэтому у них нет способов вербального или визуального общения (да и сами эти понятия остаются чуждыми для них).</p> |

| | |
|-------------------------------|--|
| Фракционные Технологии | <p>Воин Летани II (33): Пехота Арбореков Цена: 1 (x2) Бой: 7 <i>Производство 2</i> После того как этот отряд уничтожен, бросьте 1 кубик. Если результат броска 6 или выше, положите фигурку или жетон уничтоженного отряда на эту карту. В начале вашего следующего хода разместите все отряды с этой карты на планете под вашим контролем в вашей родной системе.</p> <p>Биоплазмоз (33): В конце фазы статуса вы можете убрать любое количество отрядов пехоты с планет под вашим контролем и разместить их на 1 или нескольких планетах под вашим контролем в тех же или смежных с ними системах.</p> |
| Флагман | <p>Духа Менаймон: Флагман Арбореков Цена: 8 Бой: 7 (x2) Полёт: 1 Место: 5 <i>Поглощение Урона</i> После того как вы активировали систему, вы можете произвести 5 или меньше отрядов в этой системе.</p> |
| Агент | <p>Летани Осфа: Единство в Мире Действие: Переверните эту карту и выберите корабль любого игрока (кроме истребителя). Этот игрок может заменить его другим кораблём из своего снабжения. Цена нового корабля может превышать цену заменяемого на 2 или меньше.</p> <p><i>«Я арборек. Даже самая маленькая спора может вырасти в огромное здание или могучий звездолёт. Я хочу, чтобы мои споры были сильными, высокими и крепкими, и потому я шлю вперёд себя своих летани. Через них я раскрываю свой полный потенциал».</i></p> |
| Командир | <p>Дирзуга Рофаль: Мир в Силе Разблокировка: У вас должно быть 12 наземных отрядов на подконтрольных вам планетах.</p> <p><i>«Пока я расту, мне нужно расширяться. Я посылаю свои дирзуга по всей галактике, чтобы прикоснуться ко множеству жизней».</i></p> |

Учёные арбореков решили эту проблему с помощью торгового судна людей «Диз Опулен». Его команда заразилась иборинской чумой на Маалуке и погибла во время полёта. Когда разведчики арбореков наткнулись на древний корабль, оказалось, что охлаждённые тела людей идеально подходят для смелого эксперимента. Трупы команды отправили в великие лаборатории в Кушине, что неподалёку от Фары, столицы арбореков.

Здесь грибок арзуга посадили к мозговым стволам людей. Предполагалось, что если выращивать арзуга при определённых условиях, то его сложные кислоты проникнут в родные клетки мозговых тканей подопытных, медленно возвращая нейронные связи к жизни. Затем нужно впрыснуть фотогальванические стимуляторы в мягкие ткани мертвецов, и арзуга простимулируют клетки восстановиться, таким образом реанимируя мёртвые тела. Из симбиоза грибка арзуга и тела хозяина появилось нечто новое - то, что арбореки называют дирзуга.

Дирзуга были тем самым недостающим звеном между симфонией и способами физической коммуникации, которых не хватало арборекам. В последующие десятилетия арбореки заполучили ещё нескольких подопытных (похоже, человеческие тела подходят лучше остальных, и их используют чаще всего, но тела летневцев, винну и ззча также встречаются в качестве носителей дирзуга) и создали крупное дипломатическое и торговое подразделение, через которое арбореки в основном и взаимодействуют с остальной галактикой.

Арбореки настаивают, что тела-носители дирзуга лишены остатков индивидуального сознания. Поскольку отношение их культуры к смерти связано с естественным циклом разложения и перерождения, арбореки плохо понимают тех, кто протестует против повторного использования (или даже «порабощения») тел своих собратьев, да и не испытывают к таким личностям сочувствия.

В конце концов, несмотря на возражения несогласных, арбореки стали членами Галактического совета. Потенциальная выгода от продовольствия, медикаментов и других сокровищ Нестфара оказалась фактором, заглушившим любые возражения.

И хотя арбореки настаивают, что знания и опыт прошлой жизни дирзуга не сохраняются и они помнят лишь то, что испытали после воскрешения, есть те, кто подозревает, что арбореки не до конца честны. В пользу этой теории они приводят множество примеров, когда арбореки получали информацию или демонстрировали удивительное понимание других

| | |
|------------|---|
| | <p>После того как другой игрок активировал систему, в которой есть хотя бы 1 ваш отряд со способностью «ПРОИЗВОДСТВО»: Вы можете произвести в этой системе 1 отряд.</p> |
| Герой | <p>Летани Мясмиала: Сила в Единстве Разблокировка: У вас должно быть 3 выполненные цели. «Там, где я живу, я могу пустить корни. Там, где я пускаю корни, я буду существовать до тех пор, пока не умрёт последняя звезда».</p> <p>Излучатель Ультразвука: Разрастание Действие: Произведите любое количество отрядов в любом количестве систем, в которых есть хотя бы 1 ваше наземное войско. Затем изгоните эту карту.</p> |
| Мех | <p>Летани Левиафан: Мех Арбореков Цена: 2 Бой: 6 <i>Поглощение Урона</i> <i>Производство 2</i> <i>Планетарный Щит</i> Развертывание: Когда вы собираетесь использовать свою фракционную способность «МИТОЗ», можете вместо этого заменить 1 свой отряд пехоты на 1 меха из своего снабжения.</p> |
| Цитата | <p>«Ты слышишь, существо из плоти? Слышишь гармонии арбореков? Из-за твоих шумных металлических и огненных големов ты стал глух к симфонии». Дирзуга Рофаль</p> <p>Далеко не последняя из загадок, связанных с арбореками, - это вопрос «почему?». Что ищет подобная форма жизни? Что нужно им среди звёзд?</p> |
| Информация | <p>Система: Система Фаррубан Население: 1 Правительство: Коллективный разум Лидер: Арборек Характер: Загадочный Склонность: Расширение границ</p> |

Баронат Летнев

культур, которое невозможно объяснить.

[Вернуться наверх](#)

Баронат Летнев

| | |
|--------------------------------|--|
| Домашняя Система | Арк-Прайм: 4/0 Под поверхностью Арк-Прайма простираются гигантские пещеры расы летнев. Планета богата металлами, но бескрайних грибных полей едва хватает, чтобы прокормить население. |
| | Рен-Терра: 2/1 Сухая и ветреная планета, населённая в основном хищными даартарскими гончими. Баронат использует огромные просторы в северных степях для выращивания малоурожайных культур. |
| Фракционные Способности | Резервный Боекомплект: В начале каждого раунда космического боя вы можете потратить 2 товара, чтобы перебросить любое количество своих кубиков во время этого раунда космического боя. |
| | Армада: Максимальное количество ваших кораблей (не считая истребителей), которое может находиться в каждой системе равняется количеству жетонов в вашем резерве флота +2. |
| Продукция | 2 |
| Карта Обещания | Боевое Финансирование: В начале раунда космического боя: Играющий за Баронат Летнев теряет 2 товара. Во время этого раунда боя перебросьте любое количество своих кубиков. Затем, верните эту карту обещания играющему за Баронат Летнев. |
| | Боевое Финансирование Ω: После того, как вы и ваш противник бросите кубики во время космического боя: Вы можете перебросить все кубики вашего противника. Вы можете перебросить любое количество ваших кубиков. Затем, верните эту карту обещания играющему за Баронат Летнев. |
| Начальный Флот | 1 Дредноут 1 Транспортник 1 Эсминец 1 Истребитель 3 Отряда Пехоты 1 База |
| Начальные Технологии | Отражатели Массы (0) Плазменные Боеголовки (0) |
| Особые Отряды | |

В самом тёмном уголке космоса расположена холодная и жестокая Арк-Прайм. То, почему в её системе нет центральной звезды, а у самой планеты нет четкой орбиты, остаётся загадкой для учёных вот уже не одно тысячелетие. Существует мнение, что Арк-Прайм просто дрейфует в космосе и только презрение её обитателей ко всей остальной галактике отталкивает от неё другие небесные тела. Основное владение Бароната - планета Рен-Терра - сияет, словно яркая звезда во тьме космоса, в то время как шипастые военные космические корабли окружают тёмную планету, будто светлячки, привлечённые чёрной дырой.

Чужеземцы, прибывшие на Арк-Прайм, будут отправлены (с серьёзным эскортом истребителей) напрямую в кратер Данлейн. Там раскинулся Ферак, единственный город Арк-Прайма, расположенный на поверхности планеты. Ферак - иссиня-чёрный массив металлических блочных домов, дымящихся заводов, складов и военных сооружений. Разрежённая атмосфера Арк-Прайма не позволяет обычным формам жизни существовать за пределами холодных герметичных сооружений Ферака. Покослюку скудная атмосфера Арк-Прайма не представляет ценности для Бароната, подземные города и фабрики активно загрязняют поверхность выбросами. После путешествия в Ферак на обшивке корабля гарантированно остаётся толстый чёрный слой копоти. Из-за этого торговцы обычно зовут возвращающиеся с Арк-Прайма звездолёты «трубочистами».

Под поверхностью Арк-Прайма, обогреваемый ядром планеты, разместился гордый и жестокий народ летнев. Лишь несколькими чужакам довелось попасть в их столицу Гоз, легендарный «миллиардный город», как и в остальные шесть крупных подземных городов Арк-Прайма. Практически в любой части подземелий Арк-Прайма произрастает сероватое растение, которое летневцы называют ао. Именно ао снабжает кислородом огромные сети пещер, так что весь Баронат испытывает к растению практически религиозный трепет.

Хотя в подземельях расположены десятки тысяч грибных ферм, на которых трудится целая армия умных машин, большим местом Бароната всегда была нехватка еды, воды, лекарств и основных витаминов. Древние лазаксы держали в узде эту агрессивную расу, жёстко контролируя поставки еды и товаров для них. На протяжении существования Лазакской империи Баронат Летнев возглавил два неудачных восстания против неё. Регулярные распри среди летневцев оправдывали постоянный имперский надзор за Арк-Прайм и его народом. Боевые Баронаты Космической империи и Космоса Звездолетов

| | |
|-------------------------------|---|
| Фракционные Технологии | <p>Дезинтегратор 4 Уровня (Ж): Во время вторжения отряды противника не могут использовать способность «КОСМИЧЕСКАЯ ПУШКА» против ваших отрядов.</p> <p>Неевклидовое Экранирование (КК): Когда 1 из ваших отрядов использует способность «ПОГЛОЩЕНИЕ УРОНА», отмените 2 попадания вместо 1.</p> |
| Флагман | <p>Арк Секундус: Флагман Бароната Цена: 8 Бой: 5 (x2) Полёт: 1 Место: 3 <i>Поглощение Урона</i> <i>Бомбардировка 5 (x3)</i> Отряды других игроков в этой системе теряют «ПЛАНЕТАРНЫЙ ЩИТ». В начале каждого раунда космического боя ремонтируйте этот корабль.</p> |
| Агент | <p>Виконт Анленн: Бич Данлейна В начале раунда космического боя: Можете перевернуть эту карту, чтобы выбрать 1 корабль в активной системе. Во время этого раунда боя этот корабль бросает 1 дополнительный кубик.</p> <p><i>— Транспортник Альянса сдаётся, — доложил сержант артиллерии. — Нам переключить огонь на эсминцы?</i> <i>Анленн кровожадно улыбнулся и навис над контрольной панелью мостика своего корабля.</i> <i>— Нет. Огонь из всех орудий по транспортнику. Уничтожить его.</i></p> |
| Командир | <p>Контр-Адмирал Фарран: Наместник Сектора XVIII Разблокировка: У вас должно быть 5 кораблей в одной системе (кроме истребителей).</p> <p><i>Один вид флота наших боевых кораблей, стоящих в ряд с пушками наготове, передаёт наши требования куда лучше, чем тысяча дипломатов.</i></p> <p>После того как 1 из ваших отрядов использовал способность «ПОГЛОЩЕНИЕ УРОНА»: Можете получить 1 товар.</p> |

Блокада Баронатом куаннской червоточины в конце закатных веков началась как протест против лазакских санкций и надзора. Именно Куанский конфликт стал искрой, разжёгшей Сумеречные войны и приведшей к окончательному распаду империи. После того, как Баронат на исходе Закатных веков захватил Рен-Терру, колонии летневцев на этой планете занимаются в основном выращиванием и поставками пищи для населения Арк-Прайма. У торговцев из других систем летневцы также в основном закупают провизию, предлагая взамен металлы, оружие и острые, плотные кристаллы саймока, используемые по всей галактике при бурении.

Власть Бароната держится за счёт жёсткой бюрократии, дисциплины, милитаристской культуры и чувства собственной элитарности. Благодаря этому под его контролем оказываются самые сильные и самые умные. Мертвенно бледные летневцы не терпят света и часто носят защитные шлемы, когда посещают другие миры, залитые ярким звёздным светом.

Легендарные солдаты Баронат уступают в своей грубой силе только теккларам - н'оррским элитным солдатам с далёкой Квинары. Теперь, когда великие расы вновь полны амбиций, межзвёздная торговля активизировалась, а Галактический совет восстановлен, Баронат втайне готовится привести свой народ к окончательному господству. Барон Даз Эммицил Веркан III мечтает лишь об одном: стать императором любой ценой.

| | |
|------------|---|
| Герой | <p>Тёмный Коготь Трейлла: Призрак Бездны Разблокировка: У вас должно быть 3 выполненные цели.</p> <p><i>Бездна — это не просто пустота. Возвышенные знают об этом уже много тысяч лет. Нет ничего удивительного в том, что это известно и величайшим умам летнеев.</i></p> |
| | <p>Тёмная Материя: Изменчивость Бездны Действие: Положите эту карту рядом с игровым полем; во время этого раунда игры количество кораблей (кроме истребителей), которое у вас может быть в системах, не ограничивается законами или количеством жетонов приказов в вашем резерве флота. В конце этого раунда игры изгоните эту карту.</p> |
| Мех | <p>Жнец Данлейна: Мех Бароната Цена: 2 Бой: 6 <i>Поглощение Урона</i> Развертывание: В начале раунда наземного боя можете потратить 2 ресурса, чтобы заменить 1 свой отряд пехоты в этом бою на 1 меха.</p> |
| Цитата | <p>«Не стрелять, пока не подоспеет основной флот. Наша армада закроет их солнце, и когда они умрут, они умрут во тьме!» Барон Унленн</p> <p>Во тьме космоса скрывается Баронат Летнев. Неизвестно, была ли тьма изначально, или Баронат принёс её с собой, но суть их едина.</p> |
| Информация | <p>Система: Квадрант Бароната Население: 10.47 миллиарда Правительство: Баронат Лидер: Даз Эммицил Веркан III Характер: Высокомерный Склонность: Война</p> |

| Братство Инь | |
|------------------|---|
| Домашняя Система | <p>Дэриэн: 4/4 Дэриэн — сердце владений Братства. Здесь, в стенах великого монастыря Лукаса, покоится Инь, святая яйцеклетка, от которой произошло всё Братство.</p> |

[Вернуться наверх](#)

| |
|--|
| |
|--|

| Братство Инь | |
|--------------|---|
| | <p>Законы лазаксов строго запрещали клонирование, поскольку эта опасная наука стала причиной безумия болезней и абсолютного краха мэхактской династии. Императоры преследовали правительства и независимых учёных, решивших заняться исследованиями в области клонирования. Однажды выдающийся учёный Федерации Сол по имени Дэриен Ван Хог</p> |

| | |
|------------------------------------|--|
| Фракционные Способности | Пропаганда: В начале наземного боя вы можете потратить 2 очка влияния, чтобы заменить 1 отряд пехоты противника, участвующий в этом бою, на 1 отряд пехоты из вашего снабжения. |
| | Фанатизм: После каждого раунда космического боя вы можете уничтожить 1 свой крейсер или 1 эсминец в активной системе, чтобы нанести 1 попадание и присвоить его одному из кораблей противника в этой системе. [1] |
| Продукция | 2 |
| Карта Обещания | Мутаген Серого Жара: После активации системы: Играющий за Братство Инь не может использовать свои фракционные способности или фракционные технологии во время этого тактического действия. Затем верните эту карту обещания играющему за Братство Инь. |
| | Мутаген Серого Жара Ω: В начале наземного боя против хотя бы 2 отрядов наземных войск, кроме отрядов Братства Инь: Замените 1 из отрядов пехоты вашего оппонента на 1 отряд пехоты из вашего снабжения. Затем верните эту карту обещания играющему за Братство Инь. |
| Начальный Флот | 2 Транспортника 1 Эсминец 4 Истребителя 4 Отряда Пехоты 1 База |
| Начальные Технологии | Сарвинские Инструменты (0) |
| Особые Отряды | |
| Фракционные Технологии | Иньский Волчок (33): После того как хотя бы 1 ваш отряд использовал способность «ПРОИЗВОДСТВО», разместите 1 отряд пехоты из вашего снабжения на подконтрольной вам планете в той же системе. |
| | Иньский Волчок Ω (33): После того как вы произвели отряды, разместите до 2 отрядов пехоты из вашего снабжения на любую подконтрольную вам планету или любой участок космоса, который содержит хотя бы 1 ваш корабль. |

потерял обоих детей от ужасного заболевания, известного как серый жар. Он поклялся, что найдёт лекарство от этого страшного недуга, и никакие законы его не останавят. В безмолвной ярости на судьбу за своих детей, он оставил престижную работу в клиники госпитальеров в Новой Москве и отправился на третью луну Эмелпара, где втайне начал свои изыскания и в результате обнаружил древние мэхактские работы по биологии.

Благодаря своему блестящему уму Дэриен значительно продвинулся в исследованиях за несколько следующих лет. Его жена Мойинь стала донором эмбрионов для его запретных экспериментов. Слухи о его успехах утекли во внешние миры, и вскоре вокруг Дэриена начали собираться последователи, доставлявшие к нему больных и умирающих, что цеплялись за последнюю надежду - его открытия.

Секрет Дэриена раскрылся в тот день, когда умер больной ребёнок, находящийся под его опекой. Озлобленные и безутешные родители обвинили Дэриена в его смерти и сообщили о его исследованиях властям Федерации. Той ночью Дэриен покинул Земру, прихватив с собой лишь самых надёжных приверженцев. Находясь в официальном розыске, Дэриен не раз избегал поимки в последний момент. Чтобы окончательно сбросить с хвоста ищеек лазаксов, маленькая группа учёного примкнула к религиозной общине, отправляющейся к новому дому на отдалённой планете Лаэль - миру глубоких океанов и штормовых ветров. Годы в бегах залечили раны, оставленные смертью детей, и Дэриен с Мойинь вновь обрели счастье на ветреных равнинах Лаэля.

Но несколько лет спустя серый жар поразил и Мойинь. В отчаянной попытке спасти жену Дэриен использовал все свои умения и запретные знания, но всё оказалось тщетно. Перед её смертью он извлёк единственную яйцеклетку из её утробы, чтобы сохранить генетический материал своих нерождённых детей.

Он предал её тело огню на вершине холмов Грейс, названных так в честь их умершей дочери. Пока прах Мойинь уплывал вдаль на восходящих потоках ветра, Дэриен голыми руками вытащил камень из склона и поместил его рядом с костром. Этот камень стал частью фундамента, на котором воздвигли великий монастырь Лукаса, получивший своё название в честь умершего сына Дэриена и Мойинь.

В последующие десятилетия Дэриену удалось создать ребёнка из

| | |
|----------------|--|
| | <p>Импульсное Ядро (ЖЖ): В начале космического боя вы можете уничтожить 1 свой крейсер или эсминец в активной системе, чтобы нанести 1 попадание; это попадание ваш противник должен присвоить любому своему кораблю, кроме истребителя (при возможности).</p> |
| Флагман | <p>Ван Хог: Флагман Братства Цена: 8 Бой: 9 (x2) Полёт: 1 Место: 3 <i>Поглощение Урона</i> Когда этот корабль уничтожен, уничтожьте все корабли в этой системе.</p> |
| Агент | <p>Брат Милор: Очищенный Огнём После того как был уничтожен эсминец или крейсер любого игрока: Можете перевернуть эту карту; в этом случае этот игрок может поместить до 2 истребителей из своего снабжения в систему, где находился уничтоженный отряд.</p> |
| | <p>— Брат, — сказал адмирал. — Наши корабли разделяются. Если мы сейчас отступим... Милор уставился на него: — Нет! Пускай запустят оставшиеся истребители и идут на abordаж в капсулах. Во имя Дэризна, мы сражаемся до последнего!</p> |
| | <p>Брат Милор Ω: Очищенный Огнём После того как отряд любого игрока был уничтожен: Можете перевернуть эту карту; в этом случае этот игрок может поместить 2 истребителя из своего снабжения в систему, где находился этот отряд, если это был корабль или 2 пехоты на эту планету, если это были наземные войска.</p> <p><i>"Brothers..." Milor said, openly weeping as he watched the ships break apart in the sky above. "They must not be forgotten! In Darien's name, we fight to the last!" The crowd roared in support.</i></p> |

клонированной яйцеклетки Мойинь и собственного семени. Это был мальчик. Раз за разом клонируя яйцеклетку Мойинь и тысячами производя детей со всё большим успехом, Дэриен стал настоящим мастером в запретном искусстве. Однако по непонятным причинам все дети были мальчиками, к тому же он так и не смог избавить их от уязвимости к серому жару. И хотя ему удалось предотвратить смерть от этой болезни, серый жар поражал кожу и верхние ткани, ужасно уродуя большинство его детей.

После смерти Дэриена его сыновья прилежно продолжили его работу. Они вновь и вновь клонировали яйцеклетку Мойинь, которую они стали называть «Инь», производя новых «братьев» уже из собственного семени. Прошли века, и монастырь Лукаса стал огромным сооружением, раскинувшимся на холмах Грейс и прилегающих равнинах.

Братство, унаследовавшее гениальность Дэриена и Мойинь и разросшееся до огромных размеров, переименовало планету в Дэриен. Ближе к концу Закатных веков Братство выбралось в космос, построив монастыри на лунах Дэриена и в ближайших системах.

Братство давным-давно оставило все надежды создать женщину и вместо этого начало поклоняться Инь, как матери и единственной женщине в их жизни. Несмотря на века непрекращающихся исследований, им так и не удалось полностью избавиться от проявлений серого жара. Вместо этого братьев, которые были полностью изуродованы болезнью, начали называть «Благославленными», а братьев, избежавших болезни, - «Нетронутыми». Благославленные образовали внутренний круг старейшин и советников иньского общества. Нетронутые служат как в качестве посланцев к другим расам, так и в роли элитных войск Братства.

В самой своей сути братья хранят внутренний огонь и мятежные амбиции Дэриена. Старейших из благославленных, Большой брат, в полной мере понимает эмоции и желания всех своих братьев. Совместными усилиями Братство строит огромный флот, вместе с которым они принесут наследие Дэриена и свет Инь к самому имперскому трону.

| | |
|----------|---|
| Командир | <p>Брат Омар: Верный Иньскому Волчку Разблокировка: Используйте способность своей фракции «ПРОПАГАНДА».</p> <p><i>Говорят, что генетическое веретено Омара — величайший прорыв Братства со времён первого запретного исследования Дэризна много веков тому назад.</i></p> |
| | <p>Эта карта удовлетворяет зеленому требованию технологии. Вы можете производить 1 дополнительный отряд пехоты, включенный в их обычную цену. Эти дополнительные отряды не учитываются в максимальном количестве отрядов, которое можно произвести.</p> |
| | <p>Брат Омар Ω: Верный Иньскому Волчку Разблокировка: Используйте одну из ваших фракционных способностей.</p> <p><i>Говорят, что генетическое веретено Омара — величайший прорыв Братства со времён первого запретного исследования Дэризна много веков тому назад.</i></p> |
| | <p>Эта карта удовлетворяет зеленому требованию технологии. Когда вы исследуете технологию, которой владеет другой игрок, вы можете вернуть 1 вашу пехоту в снабжение, чтобы проигнорировать ее требования.</p> |
| | <p>Даннел из Десятых: Верховный Жрец Инь Разблокировка: У вас должно быть 3 выполненные цели.</p> <p><i>По приказу Даннела они вырабатывали свои волчки до предела, и спустя всего несколько недель в Братство приняли тысячи новых адептов. Таков потенциал Инь.</i></p> <p>Перегрузка Волчка: Благословление Инь Действие: За каждую планету, на которой есть любое количество ваших отрядов пехоты, либо подготовьте карту этой планеты, либо разместите на этой планете столько же отрядов пехоты из вашего снабжения. Затем изгоните эту карту лидера.</p> |

| | |
|------------|--|
| Герой | <p><u>Даннел из Десятых:</u> Верховный Жрец Инь <u>Разблокировка:</u> У вас должно быть 3 выполненные цели.</p> <p><i>По приказу Даннела они вырабатывали свои волчки до предела, и спустя всего несколько недель в Братство приняли тысячи новых адептов. Таков потенциал Инь.</i></p> <p><u>Квантовое распределение Q:</u> Благославление Инь Действие: Высадите до 3 отрядов пехоты из вашего снабжения на любые неродные планеты и проведите вторжение на них. Игроки не могут использовать способность «КОСМИЧЕСКАЯ ПУШКА» против этих отрядов. Затем изгоните эту карту.</p> |
| Мех | <p><u>Пепель Мойинь:</u> Мех Братства Цена: 2 Бой: 6 <i>Поглощение Урона</i></p> <p>Развертывание: Когда вы используете свою фракционную способность «ПРОПАГАНДА», можете потратить 1 дополнительное влияние, чтобы заменить отряд вашего противника на 1 меха, а не на отряд пехоты.</p> |
| Цитата | <p>«О-ох! Вы спутали меня с человеком; ведь в нас течёт кровь Земры. Но я не сын человечества. Я живу ради Инь!» Брат Милор</p> <p>Потомки Дэриена и Мойинь - ревностный народ. Они глубоко набожны, и лишь преданность своим братьям может потягаться с их приверженностью к вере.</p> |
| Информация | <p>Система: Система Лаэль Население: 1.81 миллиарда Правительство: Благославленные Лидер: Большой брат Характер: Ревностный Склонность: Война</p> |

| Винну | |
|------------------|--|
| Домашняя Система | <p><u>Винну:</u> 3/4 Сияющие города Винну — последнее место, где до сих пор сохранились подлинные предметы искусства и культура лазаксов.</p> |

[Вернуться наверх](#)

| Винну | |
|---|--|
| <p>Система Винну стала первой системой, добровольно присоединившейся к Лазакской империи. На протяжении всей своей истории виннارانцы страдали от бесконечных гражданских войн, катаклизмов и болезней. В тот момент, когда они столкнулись с лазаксами, раса находилась на грани</p> | |

| | |
|------------------------------------|--|
| Фракционные Способности | <p>Кровные узлы: Вам не нужно тратить очки влияния, чтобы убрать жетон хранителей с Мекатол-Рекса..</p> <p>Возвращение: После того как вы совершили тактическое действие, во время которого вы получили контроль над Мекатол-Рексом, вы можете разместить 1 ПСО и 1 базу из вашего снабжения на Мекатол-Рексе.</p> |
| Продукция | 3 |
| Карта Обещания | <p>Уступка: В конце фазы стратегии: Обменяйте 1 из ваших карт стратегии на карту стратегии, выбранную играющим за винну. Затем верните эту карту обещания играющему за винну.</p> <p>Уступка Q: Когда играющий за Винну использует основную способность карты стратегии: Вам не нужно тратить или класть жетон приказа, чтобы применить второстепенную способность этой карты стратегии. Затем верните эту карту обещания играющему за винну.</p> |
| Начальный Флот | <p>1 Транспортник 1 Крейсер 2 Истребителя 2 Отряда Пехоты 1 База 1 ПСО</p> |
| Начальные Технологии | Выберите 1 любую технологию, у которой нет требований. |
| Особые Отряды | |
| Фракционные Технологии | <p>Развёртка Лазакских Врат (СС): Если вы не контролируете Мекатол-Рекс, во время ваших тактических действий её система считается содержащей альфа и бета-червоточины. Действие: Если вы контролируете Мекатол-Рекс, переверните эту карту, чтобы разместить на Мекатол-Рексе 1 отряд пехоты из вашего снабжения.</p> <p>Торговая Гегемония (ЖЖ): Вы можете перевернуть эту карту, когда хотя бы 1 ваш отряд использует способность «ПРОИЗВОДСТВО»; во время использования этой способности поменяйте местами значения ресурсов и влияния одной подконтрольной вам планеты. [2]</p> |

вымирания, и только благодаря великодушной помощи империи виннананцы выжили. Лазаксы приняли виннананцев в свою империю и со временем переняли лазакский кодекс силы и мира, мощную доктрину, которая позволила первому лазакскому императору победить последнего из безумных королей Мэхакта и стать сияющим маяком мира и стабильности в тёмной галактике.

Виннананцы были безмерно благодарны лазаксам и принесли клятву исключительной верности императорам. Дисциплинированные и усердные виннананцы стали незаменимы для лазаксов в качестве чиновников, советников и управляющих. И поскольку империя постоянно росла, очень вероятно, что лазаксы не справились бы с ней без исполнительных и внимательных к деталям виннананцев. Когда лазаксы решили переместить императорский трон на поближе к центру галактики, больше половины населения Винну присоединилось к лазакской диаспоре на новой планете. Этой планетой был Мекатол, позднее получивший имя Мекатол-Рекс, - сияющий бриллиант в короне империи. Шли века, и всё больше виннананцев начали считать Мекатол своей родиной, что подорвало значимость Винну, память о ней и их соплеменниках.

А виннананцы на Винну, теперь называющие себя просто «винну», тихо продолжали строить собственную цивилизацию по заветам императоров. Знания, мудрость и традиции лазаксов частично сохранились на Винну даже несмотря на то, что произведения искусства и культуры лазаксов уничтожали повсюду в галактике во время Великой чистки.

Тёмные века, казалось, тянулись бесконечно, ужасы Великой чистки постепенно начали забываться, а мекатолские виннананцы и винну всё сильнее отдалялись друг от друга. На Мекатоле виннананцы были ограничены жёсткими рамками традиций и учений, в то время как культура винну развивалась и процветала. Винну стали стыдиться своих смиренных братьев с Мекатола, считая их далёким отсталым народом, не разбирающимся в моде, искусстве и культуре.

С приходом новой эры винну уверили себя, что они - наследники лазакской империи. Философия, искусство и даже мода современных винну берут начало от лазаксов. Впрочем, некоторые наблюдатели из других миров отмечали, что, несмотря на сохранение винну культуры лазаксов, со временем в них проснулись более традиционные виннананские черты - амбиции, гордыня и нетерпеливость.

| | |
|-----------------|---|
| Флагман | <p><u>Салай Сай Кориан:</u> Флагман Винну Цена: 8 Бой: 7 (х?) Полёт: 1 Место: 3 <i>Поглощение Урона</i> Когда этот корабль проходит боевую проверку, бросьте столько кубиков, сколько кораблей противника в этой системе (кроме истребителей).</p> |
| Агент | <p><u>Берекар Берекон:</u> Арбитр Божественного Света Когда хотя бы 1 отряд любого игрока использует способность «ПРОИЗВОДСТВО»: Можете перевернуть эту карту, чтобы уменьшить суммарную цену производимых отрядов на 2.</p> <p>— <i>Но, арбитр, — взвизнул нервный диспетчер, — я не могу выполнить новые квоты.</i> <i>Берекон удостоил его уничижительного взгляда.</i> — <i>Вы ошибаетесь. Это приказ Императора. А значит, других вариантов у вас просто нет.</i></p> |
| Командир | <p><u>Рикар Рикани:</u> Рука Императора Разблокировка: Контролируйте Мекатол-Рекс или вступите в бой в системе Мекатол-Рекс.</p> <p>«<i>Адмирал, за ваши победы в бою Император велит вам вести флот к Мекатол-Рексу и захватить его. Неисполнение приказа — на ваш страх и риск.</i>»</p> <p>Во время боя: Добавляйте +2 к результатам боевых проверок каждого вашего отряда в системе Мекатол-Рекс, в вашей родной системе и в каждой системе с легендарной планетой.</p> |
| Герой | <p><u>Матис Матинус:</u> Исполнитель Возвращения Разблокировка: У вас должно быть 3 выполненные цели.</p> <p>— <i>Вам нельзя входить! — выкрикнул Хранитель.</i> — <i>Мы — дети лазаксов, — заявила Матинус. — То, что принадлежит им, не запрещено и для нас.</i></p> |

виннаранные карты, атаки, гердлин и истеричность.

Став процветающей и могущественной расой, винну наблюдали за возрождением других великих рас с раздражением и недоверием.

Ведь то были расы, уничтожившие их покровителей, и их усиление казалось винну оскорблением памяти о лазаксах. Ещё больше винну раздражал тот факт, что их безропотные братья с Мекатола создали эти расы восстановить Галактический совет - включая даже тех, кого исключили из Совета незадолго до Сумеречной эры. Гордясь могуществом новой цивилизации и совершенно по-лазакски чувствуя своё превосходство, верховный лидер винну Муад Ди Фаруук отправился на Мекатол и потребовал, чтобы виннаранны вновь стали подданными Винну, а хранители отдали имперский трон собственной расе как полноправным наследникам лазаксов. Мекатолские виннаранны, помня о своей ответственности перед галактикой, с горечью отвергли требования своих собратьев. Сделав это, они начали опасаться, что вспыльчивые братья и сёстры винну придут в ярость и этот конфликт навеки уничтожит те последние нити родства, что оставались между ними.

Страх виннаранных был не напрасен. Разгневанный этим решением Муад Ди Фаруук умчался обратно на Винну, но перед этим оставил на Мекатоле посольство и представителя Винну в совете. Вернувшись на Винну, он провозгласил виннаранных предателями и поклялся, что если Мекатол и имперский трон не будут отданы винну добровольно, то, во имя лазаксов, они возьмут его силой.

Население Винну единогласно поддержало Фаруука. Чувство праведности и превосходства сподвигло их на немедленную мобилизацию. Построив огромный флот, откровенно напоминающий по внешнему виду древние корабли лазаксов, и подготовив большую армию для наземного вторжения, винну вознамерились вернуть галактике культуру лазаксов.

| | |
|-------------------|---|
| | <p>Имперская Печать: Грехи Отца Действие: Примените основную способность любой карты стратегии. Затем выберите любое количество других игроков. Эти игроки могут применить второстепенную способность этой карты стратегии. Затем изгоните эту карту.</p> |
| Мех | <p>Восстановитель: Мех Винну Цена: 2 Бой: 6 <i>Поглощение Урона</i> После того как вы совершили тактическое действие, во время которого вы получили контроль над этой планетой, можете разместить на ней 1 ПСО или базу из своего снабжения.</p> |
| Цитата | <p>«Мы вернём то, что наше по праву, дальние родственники. Мы исполним предназначение тех, кто был до нас, и ваше предательство не будет забыто». Муад Ди Фаруук</p> <p>Консервативные Винну решили, что их суверенное право - править миром, оставшимся после Лазаксов. Амбициозные винну готовы объединить галактику - силой, если потребуется.</p> |
| Информация | <p>Система: Система Винну Население: 13.77 миллиарда Правительство: Империя Лидер: Муад Ди Фаруук Характер: Праведный Склонность: Целеустремлённость</p> |

| Возвышенные | |
|--------------------------------|---|
| Домашняя Система | <p>Тьма: 3/4 Огромная туманность, видимая с поверхности множества миров ядра галактики. Густые облака пыли скрывают её сердце. Это беспросветное прибежище, где корабли Возвышенных собирались в течение тысяч лет.</p> <p>Туманность</p> |
| Фракционные Способности | <p>Рожденные в бездне: Туманности не влияют на передвижение ваших кораблей.</p> <p>Полет Сквозь Эфир: После того как любой игрок активировал систему, вы можете позволить этому игроку передвинуть его корабли через системы, в которых находятся ваши корабли.</p> |

[Вернуться наверх](#)

| | |
|--|--|
| | |
|--|--|

| Возвышенные | |
|--------------------|---|
| | <p>С незапамятных времён путешественники рассказывали о Возвышенных — таинственных созданиях, живущих в глубинах космоса. В старейших жол-нарских библиотеках есть упоминания о безликих существах, бороздивших пустоту задолго до того, как хиларцы покинули свою водную колыбель. У виннаранских хранителей до сих пор есть разрозненные исторические документы, пережившие бомбардировку Федерации, в которых предполагается, что Возвышенные появились раньше, чем технология сверхсветового перемещения — настолько древняя, что ни одна раса не сумела доказать ТЬМА то, что её изобрела именно она. Если верить этим записям, Возвышенные на субсветовых кораблях преодолевали огромные участки космоса за десятки тысяч лет до того, как первые сверхсветовые двигатели позволили зародиться галактической цивилизации.</p> |

| | |
|-------------------------------|--|
| | <p>Шёпот из Тьмы: В ходе подготовки возьмите дополнительную карту обещания фракции Возвышенных. У вас 2 фракционные карты обещаний.</p> |
| Продукция | 4 |
| Карта Обещания | <p>Пакт Крови: Действие: Положите эту карту перед собой лицевой стороной вверх. Когда вы и играющий за Возвышенных голосуете за одно и то же решение, добавляйте 4 дополнительных голоса за это решение. Если вы активируете систему, в которой есть хотя бы 1 отряд играющего за Возвышенных, верните ему эту карту обещания..</p> |
| | <p>Темный Пакт: Действие: Положите эту карту перед собой лицевой стороной вверх. Когда вы даёте играющему за Возвышенных столько продукции, каково ваше максимальное значение продукции, вы оба получаете по 1 товару. Если вы активируете систему, в которой есть хотя бы 1 отряд играющего за Возвышенных, верните ему эту карту обещания.</p> |
| Начальный Флот | <p>2 Транспортника 1 Эсминец 2 Истребителя 4 Отряда Пехоты 1 База</p> |
| Начальные Технологии | Источник Темной Энергии (0) |
| Особые Отряды | |
| Фракционные Технологии | <p>Эфирное Течение (CC): После того как вы или один из ваших соседей активировали систему, смежную с аномалией, можете добавить +1 к значению полёта всех кораблей этого игрока во время этого тактического действия.</p> |
| | <p>Стража Бездны (3): После того как любой игрок передвинул корабли в систему, в которой есть хотя бы 1 ваш отряд, он должен дать вам 1 карту обещания с руки (при возможности).</p> |
| Флагман | <p>Динамо: Флагман Возвышенных Цена: 8 Бой: 5 (x2) Полёт: 1 Место: 3 <i>Поглощение Урона</i> После того как отряд любого игрока в этой или смежной системе использовал способность «ПОГЛОЩЕНИЕ УРОНА», можете потратить 2 влияния, чтобы отремонтировать этот отряд.</p> |

цивилизации.

Правда это или нет, историки согласны с тем, что Возвышенные прилетают, когда раса создаёт колонию за пределами своего мира, и наблюдают за её развитием. Они держатся на окраинах звёздных систем, не пытаются заявить о своём присутствии и могут веками дрейфовать по внешним кометным гало, периодически посылая неаметные зонды во внутреннюю систему для более тщательного изучения.

Пусть Возвышенные не избегают столкновений намеренно, антропологи и дипломаты, пытавшиеся войти с ними в контакт, считают их раздражающе необщительными. Отдельные Возвышенные стараются не отвечать на вопросы о цели наблюдения за действиями других рас, о себе или о своей цивилизации. Хотя порой их называют историками галактики, никто не знает, есть ли у них архив галактических событий — во всяком случае, они таковым ни с кем не делились.

Большая часть информации о Возвышенных получена эмпирическим путём. Больше всего пугает то, что эта раса способна выживать в космосе. В их кораблях нет герметических отсеков, и, если не считать защиты от радиации и мусора, они открыты воздействию вакуума. У самих Возвышенных нет видимых органов чувств или естественных отверстий, и большую часть времени они поглощают звёздный свет при помощи огромных кожистых крыльев на спине. Форма их тел наводит на мысль, что развились они на поверхности планеты. Из-за этого некоторые учёные полагают, что атмосфера родного мира Возвышенных была сильно разрежённой. Другие считают, что когда-то Возвышенные походили на птиц даже больше, чем сейчас, но эволюционировали для выживания в космическом вакууме.

Однако каким бы ни было их происхождение, большинству рас взаимодействие с ними даётся тяжело. Вопрос не в общении — отдельные Возвышенные способны испускать радиоволны, улавливаемые большинством стандартных коммуникаторов, — а в терпении: Возвышенные медлительны и неторопливы. Возможно, это следствие того, что они питаются лишь энергией звёзд; возможно, дело в их необычайно длительной продолжительности жизни. Представители этой расы могут тратить часы или даже дни, размышляя над ответом на один вопрос. Вдобавок в обществе Возвышенных действует своего рода анархия: решения принимаются после одобрения всех присутствующих. С последним проблем не возникает, так что их строй состоятелен, но это значит, что у правительств нет возможности договориться «со всеми Возвышенными».

И всё же они стараются общаться с другими разумными существами и

| | |
|-----------------|---|
| Агент | <p>Акамар: Дар Ночи После того как любой игрок передвинул корабли в систему без планет: Можете перевернуть эту карту; этот игрок получает 1 жетон приказа.</p> <p><i>Акамар, наблюдатель, величайший из капитанов Возвышенных. Тёмные глубины космоса его не страшат, поскольку он побывал и в яростном чёрном сердце галактики, и на самом её краю, где даже звёзды тускнеют и холодеют.</i></p> |
| Командир | <p>Зуанги: Архивариус Разблокировка: Вы должны стать соседом для всех других игроков..</p> <p><i>Зуанги, летописец, говорящий со всеми, кто не принадлежит к Возвышенным. Он изучает всё, что можно узнать от других рас, ничего не раскрывая в ответ.</i></p> <p>После того как другой игрок передвинул корабли в систему с вашим жетоном приказа: Можете вернуть этот жетон в своё снабжение.</p> |
| Герой | <p>Консерватор Просион: Единый с Бездной Разблокировка: У вас должно быть 3 выполненные цели.</p> <p><i>Просион, искатель, старейший из Возвышенных. Он овладел тайнами тёмной энергии, и ему открылись все возможные реальности.</i></p> <p>Сдвиг Мультивселенной: Открытие Ока Действие: Положите 1 жетон пограничья в каждую систему без планет, в которой нет жетона пограничья. Затем разведайте каждый жетон пограничья, находящийся в системе, в которой есть хотя бы 1 ваш корабль. Затем изгоните эту карту.</p> |
| Мех | <p>Смотритель: Мех Возвышенных Цена: 2 Бой: 6 <i>Поглощение Урона</i> Вы можете убрать этот отряд из системы, в которой находятся отряды другого игрока, или смежной с ней системы, чтобы отменить карту действия, сыгранную этим игроком.</p> |

даже надевают одежду, чтобы не тревожить гостей. Также Возвышенные торгуют редкими металлами и микроэлементами в обмен на астрономическую и научную информацию. Большинство рас предпочитают их игнорировать, если только им не нужны какие-то эзотерические познания или если Возвышенные не пойдут на контакт первыми.

В последние годы всё больше чернокрылых кораблей Возвышенных собираются у крупных торговых путей и на окраинах цивилизованных систем. Некоторые вольные дельцы отказываются идти по торговым путям в глубокий космос, вторя слухам, что там участились пропажи кораблей и что за одинокими судами замечали следовавший по пятам корабль Возвышенных. Один из этих кораблей даже прибыл на Мекатол-Рекс, и личности, объявившие себя представителями Возвышенных, долго общались с виннارانцами в Мекатол-сити.

Эти представители полагают, что вскоре галактику ждёт кризис страшнее Сумеречных войн тысячелетней давности. Они говорят, что битва за трон разорвёт галактику на части и что ни у одной из сторон нет ни полномочий, ни морального авторитета править своими товарищами. Возвышенные считают, что только исключительно беспристрастный судья может встать во главе галактической империи. Судья, который уже знает остальные расы куда лучше, чем они сами.

| | |
|-------------------|---|
| Цитата | «Мы знаем, кем вы являетесь. Мы знаем, кем вы не являетесь. От нас ничего не скрыть». Консерватор Просион Некоторые говорят, что в беспросветных глубинах Тьмы парят громадные строения с обнажённым каркасом. Здесь Возвышенные строят свои корабли и хранят подлинную историю галактики. |
| Информация | Система: Тьма Население: Варьируется Правительство: Община Лидер: Нет Характер: Вдумчивый Склонность: Политика |

| Генные Чародеи Мэхакт | |
|--------------------------------|---|
| Домашняя Система | Икст: 3/5 Сухой мёртвый мир с чёрными вулканическими горами и морями кипящей лавы. Единственный след цивилизации на планете — великий некрополь Айор Дол Горгос на плато Империя. |
| Фракционные Способности | Эдикт: Когда вы победили в бою, положите 1 жетон приказа из снабжения вашего противника в ваш резерв флота, если там ещё нет жетона этого игрока. Жетоны других игроков в вашем резерве флота увеличивают ваш максимальный размер флота, но их нельзя перераспределять. |
| | Империя: Пока жетон приказа другого игрока находится в вашем резерве флота, вы можете использовать способность командира этого игрока, если она разблокирована. |
| | Высокомерие: В ходе подготовки изгоните вашу карту обещания «Альянс». Другие игроки не могут дать вам свою карту обещания «Альянс». |
| Продукция | 3 |
| Карта Обещания | Скипетр Власти: В начале фазы стратегии: Выберите 1 неродную систему с вашими отрядами. Каждый другой игрок, чей жетон лежит на планшете приказов играющего за Мэхакт, кладёт жетон из своего снабжения в эту систему. Затем верните эту карту обещания играющему за Мэхакт. |

[Вернуться наверх](#)

| Генные Чародеи Мэхакт |
|--|
| Генные чародеи. Безумные тираны. Короли. История Мэхакт воистину древняя. В далёком прошлом династии Мэхакт истязали галактику междоусобицами и генным чародейством. Они меняли облик живых существ, поработали их по мановению руки и превращали биосферы целых миров в ад бурлящей кислоты. На войне и жуткой забавы ради они использовали самые ужасные технологии. И даже когда близился закат их правящих домов, казалось, они заберут с собой весь цивилизованный космос. Но в разгар их оргии самоуничтожения появилась империя, дерзнувшая бросить Мэхакт вызов. Лазаксы, юная и пылкая раса, возглавили кампанию по противостоянию Мэхакт и восстановлению мира. Когда последний король Мэхакт погиб, лазаксы создали на пепелище павших государств справедливую державу. Однако правда оказалась несколько сложнее, чем хотелось бы лазаксам. Новая империя действительно убила столько королев Мэхакт, сколько смогла, и захватила Мекатол, их главную крепость. Однако Мэхакт так просто не сдались. Последние из них отступили с планеты, сея хаос и разрушения и оставляя спящих агентов. Они бежали из галактики в свой родной мир, Икст. Он лежал за пределами самых далёких рукавов галактики, и добраться туда можно лишь через огромную червоточину на Ахероне. Здесь, в своей древней твердыне, выжившие Мэхакт стали планировать триумфальное возвращение. |

| | |
|-------------------------------|--|
| Начальный Флот | 1 Дредноут 1 Транспортник 1 Крейсер 2 Истребителя 3 Отряда Пехоты 1 База |
| Начальные Технологии | Биостимуляторы (3) Предсказательный Интеллект (Ж) |
| Особые Отряды | Алый Легионер I: Пехота Мэхакт Цена: 1 (x2) Бой: 8 После того как этот отряд уничтожен, получите 1 продукцию или сконвертируйте 1 свою продукцию в товар. |
| Фракционные Технологии | Алый Легионер II (33): Пехота Мэхакт Цена: 1 (x2) Бой: 7 После того как этот отряд уничтожен, получите 1 продукцию или сконвертируйте 1 свою продукцию в товар. Затем поместите этот отряд на эту карту. В начале своего следующего хода поместите каждый отряд с этой карты на подконтрольную вам планету в вашей родной системе. Генетическая Рекомбинация (3): Можете перевернуть эту карту перед тем, как любой игрок проголосует; этот игрок должен отдать хотя бы 1 голос за решение на ваш выбор или убрать 1 жетон из своего резерва флота в своё снабжение. |
| Флагман | Арвикон Рекс: Флагман Мэхакт Цена: 8 Бой: 5 (x2) Полёт: 1 Место: 3 <i>Поглощение Урона</i> В бою против противника, чьего жетона приказа нет в вашем резерве флота, добавляйте +2 к результатам боевых проверок этого отряда. |
| Агент | Джей Мир Кан: Архонт Процветания Когда вы должны потратить жетон приказа во время применения второстепенной способности карты стратегии: Можете перевернуть эту карту лидера, чтобы вместо этого убрать с игрового поля 1 жетон приказа активного игрока и использовать его. |

Лазаксы преследовали своих врагов вплоть до врат Ахерона, но не смогли через них пройти, поэтому все попытки вторгнуться на Икст провалились. Тогда молодая империя решила сменить тактику и выяснила, что уничтожить их не удастся, но можно отключить. Инженеры лазаксов сделали это и сбросили механизмы на дно океана, чтобы их больше никто никогда не обнаружил. К близлежащим мирам лазаксы применили тактику выжженной земли.

С утратой доступа к механизмам Ахерона Мэхакт потеряли возможность как открывать врата, так и переносить их в другие места. Они оказались в плену собственного умирающего мира и беспомощно смотрели, как галактика постепенно забывает об их существовании. В итоге оставшиеся короли легли в стазисные гробницы под их погибшим городом, собираясь проспать до тех пор, пока звёзды вокруг не погаснут.

Так бы оно и случилось, но экспедиция призраков Креусса обнаружила врата Ахерона, открыла их и пробудила Мэхакт.

Первый очнувшийся генный чародей увидел креусских исследователей, быстро сориентировался и провёл таинственные техноритуалы, чтобы подчинить непрощенных гостей и призвать их корабли через врата Ахерона. Затем, не желая оставаться пленниками Икста, Мэхакт использовали врата, чтобы вырвать мир из звёздного гравитационного поля и зашвырнуть его в сердце галактики. Родная планета больше никогда не станет их ловушкой.

Теперь Икст свободно летит через галактическое ядро, а Мэхакт осматривают свои бывшие владения. Чародеев совсем немного, но в руках каждого из них — сила тысячелетий техночародейства. Используя прошлые наработки, они вновь запускают икстианские биоизаводы и сборочные цехи, призывают спящих агентов и их потомства.

Коридоры и залы механических городов Икста наводнены рабами-клонами. Огромные дредноуты поднимаются из подземных цехов на орбиту планеты. Легионы генно-модифицированных бойцов выходят на площади и готовятся к войне.

Пока Мэхакт готовил свои силы, одинокий золотой корабль завис над Мекатол-Рексом, а затем сел на идеально подстриженную лужайку в самом центре сената. Заслонки открылись, и с трапа спустились четверо посланников. Все они были наблюдателями совета, отправленными на Икст вместе с креусской экспедицией. Немногочисленные выжившие считали, что те пропали без вести. Но они были здесь — в одеждах из

| | |
|-----------------|---|
| | «Если бы только ты и твоя раса подчинились моей воле... Я лишь надеюсь, что ты поймёшь, сколь хорошо быть рабом щедрого господина». |
| Командир | <p>Ил На Виросет: Архонт Добродетели Разблокировка: В вашем резерве флота должно быть 2 жетона приказов других фракций.</p> <p><i>Ил На Виросет послал арьергард атаковать с фланга крейсера ззча, не ожидавшие такого поворота событий.</i></p> <p>Во время своих тактических действий вы можете активировать системы, в которых есть ваши жетоны приказов. В этом случае верните оба жетона приказов в своё снабжение и закончите ход.</p> |
| Герой | <p>Аиро Шир Аур: Архонт Командования Разблокировка: У вас должно быть 3 выполненные цели.</p> <p><i>Когда армия с опаской приблизилась к противнику, золотая фигура воздела руку. Вспыхнул золотой свет, и бойцы врага принялись зверски истреблять друг друга.</i></p> <p>Благословление: Рах Magnifica Действие: Передвиньте все отряды из космоса любой системы в смежную систему с кораблями другого игрока. Разыграйте в этой системе космический бой; ни один игрок не может отступить или применять способности, передвигающие их корабли. Затем изгоните эту карту.</p> |
| Мех | <p>Звёздный Копьеносец: Мех Мэхакт Цена: 2 Бой: 6 <i>Поглощение Урона</i> После того как игрок, чей жетон приказа находится в вашем резерве флота, активировал эту систему, вы можете потратить его жетон приказа из своего резерва флота, чтобы закончить его ход. В этом случае владелец получает этот жетон.</p> |
| Цитата | «НА КОЛЕНИ». Аиро Шир Аур Для большинства рас Мэхакт — страшная сказка, ставшая явью. Одни их боятся, другие наивно полагают, что сумеют использовать генных чародеев в собственных интересах. |

золота и стали, сопровождаемые могучими креусскими легионерами, чья броня источала зловещий алый свет.

Непрошенные гости без помпы вступили в палаты Галактического сената, встали посреди залы и объявили поражённым слушателям, что они — посланники Вертара Аурана Облиса, лидера расы законных правителей галактики. Пришельцы сказали, что Облис — великодушный правитель, который возьмёт в личные рабы всех, кто сдастся ему немедленно.

Агенты вернулись на корабль и покинули город. Однако многие опасаются, что возвращение золотой армады в небеса Мекатола — лишь вопрос времени. И когда это случится, Мэхакт снова сделают его своей столицей.

| | |
|-------------------|---|
| Информация | Система: Икст Население: Неизвестно Правительство: Коалиция Лидер: Вертар Ауран Облис Характер: Деспотичный Склонность: Достижение целей |
|-------------------|---|

| Жол-Нарские Университеты | |
|--------------------------------|--|
| Домашняя Система | <p>Жол: 1/2 Холодные океаны омывают несколько островов, которыми ограничивается вся суша планеты. Здесь, в глубинах подводного города Вун-Эска, обитает Директор — правитель хиларов.</p> <p>Нар: 2/3 Планета по большей части покрыта спокойными океанами, а из суши здесь лишь небольшой архипелаг, который пришельцы называют Рифом. Круг регентов правит из подводного города Нуун-Даска.</p> |
| Фракционные Способности | <p>Хрупкость: Добавляйте -1 к результатам боевых проверок каждого вашего отряда.</p> <p>Гениальность: Когда вы тратите жетон приказа, чтобы применить второстепенную способность карты стратегии «Исследования», вы можете вместо этого применить основную способность карты.</p> <p>Аналитический Ум: Исследуя технологию (кроме улучшений отрядов), вы можете проигнорировать 1 требование.</p> |
| Продукция | 4 |
| Карта Обещания | <p>Совместные Исследования: После того как играющий за Жол-нарские университеты исследовал нефракционную технологию: Получите эту технологию. Затем верните эту карту обещания играющему за Жол-нарские университеты</p> |
| Начальный Флот | 1 Дредноут 2 Транспортника 1 Истребитель 2 Отряда Пехоты 1 База 2 ПСО |

[Вернуться наверх](#)

| Жол-Нарские Университеты |
|---|
| <p>Большая часть техники, используемой сегодня по всей галактике, содержит хотя бы одну-две детали, созданные в жол-нарских лабораториях. Во времена расцвета Лазакской империи галактика ещё больше полагалась на жол-нарские технологии и знания подводных хиларцев. Зависимость от жол-нарских инженеров и их умений стала одним из ключевых факторов, приведших к полному краху галактической цивилизации и послевоенным Тёмным векам.</p> <p>Когда начались Сумеречные войны, хиларцы закрыли свои посольства, отозвали своих рабочих и начали агрессивную военную кампанию. Мало кто из представителей других рас разбирался в сложных технологиях, виртуальных кодах и химических соединениях хиларцев. Вскоре важная техника начала приходить в негодность, запустив цепную реакцию из технических неполадок, растянувшуюся на несколько сотен лет. В сочетании с опустошительными войнами это привело к массовому голоду, нищете и хаосу. Культура, экономика и, наконец, орудия войны были разрушены. Сумеречные войны постепенно закончились, и им на смену пришли Тёмные века.</p> <p>Даже жол-нарцы были разорены в результате Сумеречных войн. В то время как остальная галактика зависела от их технологий, сами жол-нарцы полагались на прибыль, защиту и природные ресурсы других рас. Заносчивость учёного совета подтолкнула их начать внезапную агрессивную войну после обострения Куаннского конфликта. Затем, несколько лет спустя, дулакская чума уничтожила почти четверть населения, что, в свою очередь, повлекло за собой утрату множества знаний. Агрессия вскоре сменилась обороной, и могущественные н'орры решили завоевать всю территорию жол-нарцев. Только после уверенной победы над н'оррами в системе Саудор хиларцы смогли наконец-то выдохнуть с облегчением.</p> <p>Похожие на сапфиры лазурного цвета океанические планеты-близнецы Жол и Нар медленно вращаются вокруг звезды Гариан. В их водах обитает великая цивилизация хиларцев - дышащих жабрами существ с</p> |

| | |
|-------------------------------|---|
| Начальные Технологии | <p>Нейромотиваторы (0)</p> <p>Отражатели Массы (0)</p> <p>Сарвинские Инструменты (0)</p> <p>Плазменные Боеголовки (0)</p> |
| Особые Отряды | |
| Фракционные Технологии | <p>Пространствопроводный Цилиндр (СС): Вы можете перевернуть эту карту после того как активировали систему, в которой есть хотя бы 1 ваш отряд; во время этой активации эта система считается смежной со всеми другими системами, в которых есть хотя бы 1 ваш отряд.</p> <p>Сифон «Э-ВИЭ» (ЖЖ): После того как другой игрок активировал систему, в которой есть хотя бы 1 ваш корабль, вы получаете 4 товара.</p> |
| Флагман | <p>Ж.Н.З. Хиларим: Флагман Жол-Нар Цена: 8 Бой: 6 (x2) Полёт: 1 Место: 3 <i>Поглощение Урона</i> Когда этот корабль проходит боевую проверку, каждый результат броска 9 или 10 (до применения модификаторов) наносит 2 дополнительных попадания.</p> |
| Агент | <p>Доктор Сакубан: Глава Медицинского Бюро Когда любой игрок тратит ресурсы на исследование: Можете перевернуть эту карту, чтобы позволить этому игроку убрать любое количество его отрядов пехоты с игрового поля. За каждый убранный отряд снизьте количество затрачиваемых ресурсов на 1.</p> <p><i>Представители Хаканских Эмиратов потребовали, чтобы доктора Сакубана выдали им для свершения правосудия после нарушения карантина, но вместо этого Университеты Жол-Нар помогли учёному «погибнуть» в аварии и назначили его главой своего сверхсекретного комплекса «Чёрная траншея».</i></p> |
| Командир | <p>Та Зерн: Мыслитель из Витой Бездны Разблокировка: У вас должно быть 8 технологий.</p> <p><i>Создатель архивов Витой Бездны знаменит тем, что вырвал из мёртвой хватки капризных Университетов информацию и сделал знания доступными для всех хиларов на Жоле и Наре.</i></p> |

Сопоставил великая цивилизация хиларцев - дышащих жабрами существ с мягким скелетом, огромными головами и не менее огромным интеллектом. Хиларцами правит древняя система учёных советов, которую называют университетом. Лидер хиларцев, Директор, управляет ими из глубин подводного города Вун-Эска на планете Жол. Совет регентов, напрямую подчиняющийся Директору, управляет регионами и заведует определёнными областями знаний.

Несмотря на то, что хиларцев считают единой расой, на самом деле среди них существует несколько подвидов, в основном отличающихся происхождением из разных географических регионов и океанских глубин. Большинство хиларцев способны дышать на поверхности, а некоторые могут неделями существовать без воды. Но есть и те, которым требуется специальные огромные цистерны, чтобы путешествовать за пределы родной планеты. Никто не знает, как подводной расе удалось достичь таких высот в науке. Но большинство сходится во мнении, что, благодаря сочетанию огромных размеров мозга и необходимости адаптировать свои мягкостные и медленные тела к окружающей среде, хиларцы выбрали путь обработки материалов, а не физической адаптации.

Несмотря на физическую слабость, хиларцы - народ гордый, из-за чего они порой бывают резкими и заносчивыми. Начиная с ужасных Тёмных веков хиларцы активно используют природные ресурсы своих планет. Они извлекают металлы и лечебные вещества из водорослей и коралловых рифов Жола и Нара. С приближением новой эры хиларцы вновь пытаются вернуть влияние, которого они, по их мнению, достойны. Круг регентов тайне решил, что хиларцы должны занять место лазаксов, приняв на себя бремя правления новой объединённой галактики. По их поручению Директор начал готовить войска, а жол-нарские дипломаты и инженеры в большом количестве стали появляться в других мирах, внешне дружелюбные, но следующие своим тайным целям. Вскоре Директор затребует императорский трон, и галактика вступит в эру технического прогресса и интеллектуальных достижений.

| | |
|-------------------|---|
| | <p>После того как вы бросили кубики, применяя способность отряда: Можете перебросить любые брошенные кубики.</p> |
| Герой | <p><u>Рин, Наследие Директора:</u> Идеальное Создание Разблокировка: У вас должно быть 3 выполненные цели.</p> <p><i>Жабры молодой хиларки встопорщились, когда её глаза заполнила клубящаяся тьма. — Директор... — выдохнула она. — Я помню... я всё помню.</i></p> <p><u>Генетическая Память:</u> Гениальность Хиларов Действие: За каждую технологию, которой вы владеете, кроме улучшений отрядов, вы можете заменить эту технологию любой технологией того же цвета из колоды. Затем изгоните эту карту.</p> |
| Мех | <p><u>Ограждающий Щит:</u> Мех Жол-Нар Цена: 2 Бой: 6 Поглощение Урона На вашу пехоту на этой планете не действует ваша фракционная способность «ХРУПКОСТЬ».</p> |
| Цитата | <p><i>«Какая-то мораль не может сдерживать прогресс. Если у тебя кишка тонка для науки, тогда я советую тебе покинуть Вун-Эску немедленно».</i> Доктор Сакубан</p> <p>Хиларские технологии, широко распространённые по всей галактике, - лишь тень передовых возможностей Жол-нарских университетов.</p> |
| Информация | <p>Система: Система Гариан Население: 3.22 миллиарда Правительство: Круг регентов Лидер: Директор Характер: Отчуждённый Склонность: Наука</p> |

| Кабал Вуил'райт | |
|-------------------------|--|
| Домашняя Система | <p><u>Ахерон:</u> 4/0 Некогда этот покрытый пылью мёртвый мир скрывал портал на Икст. Теперь же гравитационный разлом расколол планету, создав лабиринт странной энергии и кувыркающихся каменных обломков.</p> |

| | |
|--|--|
| | |
|--|--|

[Вернуться наверх](#)

| Кабал Вуил'райт | |
|------------------------|---|
| | <p>Философы и учёные давно считают, что галактика — лишь одна из возможных реальностей. По их мнению, есть и другие измерения, в которых привычные физические законы вроде гравитации и энтропии могут радикально отличаться от привычных нам или вовсе не действовать. Существование знаменитых миров вроде Мэллис</p> |

| | |
|------------------------------------|---|
| Фракционные Способности | Пожрать Врага: Захватывайте все отряды вашего противника, уничтоженные в бою (кроме сооружений). |
| | Слияние: Когда вы производите отряд, вы можете произвести его без затрат ресурсов, если вернёте 1 захваченный отряд того же типа. |
| | Технология Разрыва: Когда вы исследуете технологию улучшения отряда, можете вернуть 1 захваченный отряд того же типа, чтобы игнорировать все требования исследуемой технологии. |
| Продукция | 2 |
| Карта Обещания | Горнило: После того как вы активировали систему: Во время этого движения ваши корабли не делают проверок для гравитационных разломов. Вместо этого добавляйте дополнительно +1 к значениям полёта ваших кораблей, которые должны покинуть гравитационный разлом или передвинуться через него. Затем верните эту карту обещания играющему за Вуил'райт. |
| Начальный Флот | 1 Дредноут 1 Транспортник 1 Крейсер 3 Истребителя 3 Отряда Пехоты 1 База |
| Начальные Технологии | Программа Самосборки (К) |
| Особые Отряды | Пространственный Разрыв I: База Вуил'Райт <i>Производство 5</i> Эта система — гравитационный разлом. Ваши корабли не делают проверок для этого гравитационного разлома. Положите жетон пространственного разрыва под этот отряд в качестве напоминания. 6 или меньше истребителей в этой системе не требуют свободных мест на кораблях. |
| Фракционные Технологии | Пространственный Разрыв II (ЖЖ): База Вуил'Райт <i>Производство 7</i> Эта система — гравитационный разлом. Ваши корабли не делают проверок для этого гравитационного разлома. Положите жетон пространственного разрыва под этот отряд в качестве напоминания. 12 или меньше истребителей в этой системе не требуют свободных мест на кораблях. |

подкрепляет данное умозаключение, поскольку эта планета существует как раз в одной из альтернативных реальностей. Некоторые исследователи даже пытаются предугадать природу этих измерений. Однако даже самому безумному учёному не придёт в голову вселенная бесчисленных злобных созданий, парящих в густом тумане.

После катастрофы на Ахероне из глубин шалерийского квадранта вернулся всего один корвет бароната. Его команда рассказала ужасную историю о том, что случилось с экспедицией призраков Креусса на Икст. Пока члены Галактического совета собирали силы для противостояния Мэхакт, коалиция Ментаков отправила одну из своих быстрейших «шхун бездны» провести разведку в системе Ахерона и узнать, что задумали генные чародеи Мэхакт.

Через неделю трудного пути шхуна незаметно пересекла ледяные границы системы, и команда впервые взглянула на врата Икста — с ужасом, потому что планеты больше не существовало. Ахерон стал грудой камней, что вращалась вокруг огромного гравитационного вихря, источавшего зловещий фиолетовый свет.

Вихрь уже добрался до ядра. Даже дни спустя командир шхуны ощущала создаваемые им перегрузки и с ужасом смотрела, как звезда Ахерона искажается под его натиском. Однако она продолжала держать курс на сближение, покуда это было возможно. Ни кораблей Мэхакт, ни экспедиционного флота призраков Креусса видно не было, однако сканеры улавливали аномалии среди останков планеты. Когда сигнал на радаре резко сдвинулся в их сторону, командир приказала экипажу развернуться и лететь в открытый космос. Это была последняя успешная экспедиция в систему Ахерона.

В последующие месяцы исследователи и агенты разведки выдвигали теории о природе новой галактической угрозы.

Икст, так называемый рай и древняя родина генных чародеев Мэхакт, находился далеко за пределами галактики. Чтобы создать врата, позволяющие быстро преодолевать огромные расстояния, Мэхакт пришлось погрузиться в изучение пространства и времени. Исследуя энтропийное поле Нааз-Роха, они предположили, что червоточина пересекла границу этой вселенной и ушла в совершенно иное измерение.

Пробудившись, генные чародеи вырвали свой мир с орбиты и швырнули его в центр галактики. Сделав это, они уничтожили врата Ахерона, и на их месте осталась рана в сердце планеты и ткани вселенной.

Через разлом пришли Вуил'райт: раса созданий из-за звёзд, похожая на

| | |
|-----------------|--|
| | <p>Вихрь (K): Действие: переверните эту карту, чтобы выбрать отряд другого игрока, кроме сооружений, в системе, которая смежна хотя бы с 1 вашей базой. Захватите 1 отряд этого типа из снабжения этого игрока.</p> |
| Флагман | <p>Глубинный Ужас: Флагман Вуил'райт Цена: 8 Бой: 5 (x2) Полёт: 1 Место: 3 <i>Поглощение Урона</i> <i>Бомбардировка 5</i> Захватывайте все другие отряды (кроме сооружений), которые были уничтожены в этой системе, в том числе ваши.</p> |
| Агент | <p>Спокойствие Звёзд: Оглушительная Тишина После того как другой игрок пополнил продукцию: Можете перевернуть эту карту, чтобы сконвертировать продукцию этого игрока в товары и захватить из его снабжения 1 отряд, цена которого меньше либо равна его значению продукции.</p> <p><i>Трижды корабль торговцев проникал в самое сердце поля астероидов в ответ на призыв. Каждый раз он привозил стазисные капсулы с колонистами и оставлял их дрейфовать рядом с планетоидом, где они забирала связки слитков ценных металлов. В четвёртый раз корабль не вернулся.</i></p> |
| Командир | <p>Тот, что Меняет Плоть: Жуткое Отродье Разблокировка: У вас должны быть отряды в 3 гравитационных разломах.</p> <p><i>Крейсер «Внушительный» пропал без вести в гравитационном разломе, но неделю спустя вернулся. Однако флотские были в ужасе, узнав, что случилось с его командой.</i></p> <p>Когда вы производите истребители или отряды пехоты: 2 производимых отряда или меньше не учитываются в максимальном количестве отрядов, которое можно произвести.</p> |

персе разлом пришёл Вуил'райт: раса созданий по за звезд, полужития демонов, описанных в древнейших мифах галактики. Все Вуил'райт уникальны и габаритами разнятся от тварей не больше пальца до плывущих сквозь пустоту плотно сбитых созданий, способных потягаться в масштабах с дредноутом. Они заняли искривлённое галактическим вихрем пространство среди осколков Ахерона. Там они собираются с силами, жадно взирая на галактику.

Вуил'райт — не бездумные чудовища. Они коварны и весьма амбициозны. Управляет ими совет под названием Кабал, но число его членов неограниченно. Если Вуил'райт достаточно жесток и силен, чтобы убить всех конкурентов, он получает столько влияния, что может присоединиться к Кабалу и оставаться в нём до тех пор, пока не потеряет превосходство над группой своих более слабых собратьев и не погибнет от рук посягающих на его владения. Однако истинных союзников в Кабале не найти — лишь не доверяющих друг другу соперников, связанных общими интересами.

Перед вторжением Кабал вносит сумятицу в стан врага: культы Вуил'райт незаметно возникают в величайших городах галактики. В них вступают малодушные отщепенцы; кто-то из них хочет награды, а кто-то просто жаждет увидеть галактику в огне. Вуил'райт шлют агентов для продвижения своих интересов и ослабления врагов, и даже залы Галактического совета не спасти от их скверны.

В то же самое время миры на границах шалерийского квадранта подверглись атаке Вуил'райт. Корабли из плоти появились совершенно внезапно и прорвали оборону. На улицах открылись искрящиеся порталы, из которых полезли орды голодных демонических тварей. Разлом Ахерона служит им якорем в этой реальности, но они не прекращают попыток бросить новый якорь и хотят только одного: разорвать сердце Мекатол-Рекса и установить врата в их адские владения на его останках.

| | |
|------------|---|
| Герой | <p><u>Тот, что Пожирает Пададь:</u> Безумный Кошмар Разблокировка: У вас должно быть 3 выполненные цели.</p> <p><i>Вуил'райт жадно насыщались на множестве обойдённых судьбой планет. Теперь они вернут сожранных в неподготовленную и ничего не подозревающую галактику.</i></p> |
| | <p><u>Пространственный Якорь:</u> Горизонт Событий Действие: Каждый другой игрок бросает кубик за каждый свой корабль, кроме истребителей, находящийся в системе с пространственным разрывом или в смежной с ним системе; если выпало 1–3, захватите этот отряд. Если из-за этого наземные войска или истребители какого-либо игрока должны быть убраны, также захватите их. Затем изгоните эту карту.</p> |
| Мех | <p><u>Реаниматор:</u> Мех Вуил'Райт Цена: 2 Бой: 6 <i>Поглощение Урона</i> Когда ваша пехота на этой планете уничтожена, поместите её на свой планшет фракции: эти отряды захвачены.</p> |
| Цитата | <p>«ВАША ПЛОТЬ ХРУПКА И СЛАБА. ПОЗВОЛЬТЕ ЖЕ ОСВОБОДИТЬ ВАС ОТ ТЯГОТ». Тот, Что Меняет Плоть</p> <p>Существованию Вуил'райт наверняка есть научное объяснение, но тех, кто сталкивается с этими кошмарами во плоти, данный факт не особо утешает.</p> |
| Информация | <p>Система: Вихрь Ахерона Население: Неизвестно Правительство: Кабал Лидер: Нет Характер: Ненасытный Склонность: Война</p> |

| Келерес Совета | |
|----------------|---|
| | Choose 1 of 3 factions during setup and take their home system. |
| | <p><u>Айлир:</u> 0/2 Самая маленькая из трёх планет в системе Тор Атарала, Айлир покрыта километрами воды. Мурмерация собирается в городахплатформах, дрейфующих по течению.</p> |

[Вернуться наверх](#)

| Council Keleres |
|--|
| <p>Across the galaxy, planetary governors compete for trade opportunities, the Great Civilizations joust for superiority on the battlefield, and still other, more insidious factions play at shaping galactic history for their own ends. In a galaxy fraught with so many agendas, it's no surprise that the Galactic Council took it upon itself to assemble a force of its own to manage its affairs. The Keleres of the Council are that force, but they are also something more. They are a ragtag army of bureaucrats, soldiers, and spies, often at odds with themselves and not always appreciated by the</p> |

| | |
|--------------------------------|--|
| Домашняя Система | Валк: 2/0 В коре Валка содержатся жилы редких минералов и металлов. Руду поднимают на космических лифтах на орбитальные открытые верфи. |
| | Авар: 1/1 Авар легче своих миров-собратьев — он изрыт пещерами. Большая часть населения системы Тора Атарала живёт в крупных гнёздах внутри, укрываясь от всплесков радиации расположенного неподалёку Форуса. |
| | Молл-Прайм: 4/1 Местами — цветущая долина, а местами — безжизненная пустошь. Эта старая исправительная колония лазаксов процветает под управлением Коалиции Ментака. |
| | Архон-Рэн: 2/3 Родной мир ззча, где располагается знаменитая библиотека Зуун. Жизнь тут в основном сосредоточена в небольших деревнях, а единственный город — королевская столица Кклай. |
| | Архон-Тау: 1/1 Планета, опустошённая бомбардировками людей и летневцев во время Сумеречных войн. Ззча вложили немало сил, чтобы восстановить её экологию и очистить от ядовитых веществ. |
| Фракционные Способности | Трибунии: Во время подготовки выберите неиспользуемую фракцию из трех: Коалиция Ментака, Королевство Ззча и Серебряная стая. Возьмите родную систему этой фракции, жетоны приказа и жетоны контроля, а также возьмите соответствующего фракции героя Келерес. |
| | Покровительство совета: В начале фазы стратегии пополните свою продукцию. Затем возьмите один товар. |
| | Распоряжение по закону: В начале вашего хода вы можете потратить 1 влияние, чтобы считать содержание всех принятых законов пустыми до конца хода. |
| Продукция | 2 |
| Карта Обещания | Поправка Келерес: После раскрытия карты политики: Вы не можете голосовать по этой карте. Предскажите вслух результат голосования по ней. Если предсказание окажется верным, возьмите одну карту действия и получите 2 товара. Затем верните эту карту обещания играющему за Келерес Совета. |

galaxy they serve.

Though the Keleres are born of the Galactic Council, they are often left to their own devices, traveling the galaxy brokering peace, intervening in conflicts, and tackling threats to galactic civilization as a whole. They even act without the consent of the Tribunii or the Galactic Council when timeliness is a factor, only to be censured by the Galactic Council after the fact.

The member states of the Council send recruits, who are selected according to the traditions of each individual planet or system, to serve in the Keleres. The Great Powers have learned, since the Keleres's founding, that the Keleres are a useful tool for furthering their own designs. Rather than sending their best operatives away to the Keleres, many send political opponents, incompetents, dangerous prisoners, and other individuals who are difficult to do away with and undesirable to have around. On the other hand, a few Great Powers find it prudent to send highly competent personnel, sometimes out of respect for the Galactic Council but more often than not to clandestinely advance their own goals. The Keleres, then, are a strange and difficult order to manage.

The Galactic Council elects three of its own to be the Tribunii of the Keleres. Members of the Council treat the responsibility with mixed sentiment: as both an honor and a burden. The Tribunii have the power to command the Keleres and to implement the designs of the Galactic Council in a concrete way. However, the mixed quality of the Keleres means having to accept no small number of failures, which, in turn, can hurt the Tribunii when members of the Galactic Council seek accountability. Canny Tribunii, such as Tribunii Kuuasi Aun Jalatai, learn when best to use the Keleres, when to set them aside, and who among the ranks are right for the job.

The fraught political environment means that most Councilors don't serve as Tribunii long. In the five years since the Keleres' founding, there have been seven Tribunii, including the current holders of the office. Two were forced to resign in disgrace, one was killed on a mission, and one was assassinated in an intra-agency power struggle. For those Tribunii who meet and overcome the challenge of utilizing the force of the Keleres, however, the fruits are significant indeed. It requires much talent for this to happen, but when it does, it can tip the balance of the Galactic Council itself.

The three Tribunii who currently serve are in delicate balance, and therefore the future of the Keleres and the Imperium itself may be at a tipping point. Kuuasi is oldest and wisest among them. Harka Leeds is as ambitious and cunning as she is ruthless in her schemes. Odlynn Myrr, though new to the role, brings a fresh perspective and hope for unity and stability in the Imperium.

Despite the delicate balance of power between the Tribunii, the Keleres represent the Galactic Council and, as such, must embody the unity of the galaxy, not just the whims of its leaders. The Great Civilizations, however, frequently compete with one another in trade, war, and politics. Though some conflict can cement the bonds of a society, too much can just as easily rip it apart. Thus, the diverse skills of the Keleres

| | |
|-------------------------------|---|
| Начальный Флот | 2 Отряда Пехоты 2 Транспортника 2 Истребителя 1 Крейсер 1 База |
| Начальные Технологии | Выберите 2 нефракционные технологии, принадлежащие другим игрокам. |
| Особые Отряды | |
| Фракционные Технологии | Сеть снабжения Агенства (ЖЖ): Каждый раз, когда вы используете одну из ваших способностей «ПРОИЗВОДСТВО», вы можете дополнительно использовать одну из ваших способностей «ПРОИЗВОДСТВО» в любой системе; эта способность не может на неё сработать. |
| | Модернизация штаба (Ж): Вы являетесь соседом для всех игроков, контролирующих планеты или имеющих отряды в системе Мекатол-Рекса или соседней с ней. Получите карту планеты Кустодия Виджилия и её легендарную способность. На эту карту нельзя положить жетон Ассимилятора Валефара X или Ассимилятора Валефара Y. [3] |
| | Кустодия Виджилия: 2/3 Кустодия Виджилия. Тщательно проработанная резиденция Келерес. Настоящая крепость в сердце Мекатол-сити. Ежедневно её посещают десятки тысяч. Келерес видят всех. Кустодия Виджилия: Легендарная планета - Келерес Если вы контролируете Мекатол-Рекс, он получает способности «КОСМИЧЕСКАЯ ПУШКА 5» и «ПРОИЗВОДСТВО 3». Каждый раз, когда другой игрок получает ПО с помощью Экспансии, получите два жетона приказа. <i>Rex magnifica, bellum gloriosum.</i> |
| Флагман | Артемирис: Флагман Келерес Цена: 8 Бой: 7 (x2) Полёт: 1 Мест: 6 <i>Поглощение урона</i> Другие игроки должны потратить 2 влияния, чтобы активировать систему с этим кораблем. |

are brought to bear on missions of peace and negotiation.

At times, the Keleres act as a neutral party or temporary ally among factions at war. Negotiation, knowledge of history, and familiarity with alien species pave the way to peace and prosperity for the galaxy. They broker peace on the one hand, but join battles on the other, especially when violence seems to be the only means to stability.

| | |
|----------|---|
| Агент | <p><u>Ксандер Алексин Виктори III:</u> Чудотворец</p> <p>В любой момент: Вы можете перевернуть эту карту, чтобы позволить любому игроку потратить его продукцию, как если бы это были товары.</p> <p><i>«Честно говоря, я не понимаю, как ему удаётся вытянуть пару ауреев. Найти деньги там, где их нет. Этот человек способен финансировать армию за те же деньги, за которые вы или я могли бы только пообедать. Это на самом деле ужасает». Суффи Ан</i></p> |
| Командир | <p><u>Суффи Ан:</u> Разносторонний специалист</p> <p>Разблокировка: Потратьте 1 товар после того, как вы сыграли карту действия с компонентным действием.</p> <p><i>Суффи посмотрела на контракты. «Значит мне платят дважды... два подрядчика... за одну и ту же работу? В чем подвох?»</i></p> <p>После того как вы совершили компонентное действие: Вы можете совершить ещё одно действие.</p> |
| Герой | <p>Во время подготовки выберите 1 из 3 фракций и возьмите соответствующего ей героя.</p> <p><u>Кууаси Ун Джалатай:</u> Трибуний Келерес</p> <p>Разблокировка: У вас должно быть 3 выполненные цели. Доступен, если вы выбрали Серебряную стаю.</p> <p><i>Доблесть. Благосклонность. Мудрость.</i></p> <p><u>Боевой Маневр Зета:</u> Асцендент Артемириса</p> <p>В начале раунда космического боя в системе с планетой под вашим контролем: Поместите ваш флагман и суммарно до 2 крейсеров и/или эсминцев из вашего снабжения в активную систему. Затем изгоните эту карту.</p> <p><u>Одлинн Мирр:</u> Трибуний Келерес</p> <p>Разблокировка: У вас должно быть 3 выполненные цели. Доступен, если вы выбрали Королевство Ззча.</p> <p><i>Мир. Сообщество. Сдерживание.</i></p> |

| | |
|-------------------|---|
| | <p>Операция Архонт: Час ведьмовства После раскрытия карты политики: Вы можете отдать до 6 дополнительных голосов за решение по текущей карте политики. Предскажите вслух результат голосования по этой карте политики. За каждого игрока, проголосовавшего за другой результат получите 1 товар и 1 жетон приказа. Затем изгоните эту карту.</p> <p>Харка Лидс: Трибуний Келерес Разблокировка: У вас должно быть 3 выполненные цели. Доступен, если вы выбрали Коалицию Ментака.</p> <p><i>Власть. Сила. Эффективность.</i></p> <p>Пакт Ирвана: Ветер перемен Действие: Раскрывайте карты из колоды карт действий до тех пор, пока не откроете три карты действий с компонентным действием. Возьмите эти карты и замешайте остальные обратно в колоду. Затем изгоните эту карту.</p> |
| Мех | <p>Омниопарес: Мех Келерес Цена: 2 Бой: 6 <i>Поглощение урона</i> Другие игроки должны потратить 1 влияние, чтобы высадить наземные войска на планету, где находится этот отряд.</p> |
| Цитаты | <p>«Наш долг - защитить миллиарды жизней в нашей галактике, а не несколько сотен в Палатах Совета.» Трибуний Харка Лидс</p> <p>Старый штаб имперской разведки в Мекатол-сити служит, как временная база для Келерес, так и как место для будущего дома - Кустодии Вирджилии, которая в данный момент претерпевает дорогую и длительную стройку.</p> |
| Информация | <p>Система: Штаб Имперской разведки Расположение: Мекатол-сити Лидер: Трибунии Агенты: Засекречено Персонал: ~5000 Текущие операции: Засекречено</p> |

Клан Сааров

[Вернуться наверх](#)

Клан Сааров

| | |
|--------------------------------|---|
| Домашняя Система | Лизис II: 1/0 Кристалльные пещеры Лизиса II служат источником большей части воды и еды для колонистов с Йоруна. Астероид известен своей огромной серповидной долиной Гавара. |
| | Раг: 2/1 Главная колония Клана сааров и центр их религии. Сами саары зовут его также «Зов Рага». |
| Фракционные Способности | Мусорщики: После того как вы получили контроль над планетой, получите 1 товар. |
| | Кочевники: Кочевники — вы можете выполнять цели, даже если не контролируете планеты в вашей родной системе. |
| Продукция | 3 |
| Карта Обещания | Зов Рага: После того как вы высадили 1 или несколько отрядов на планету: Уберите все наземные войска сааров с этой планеты и разместите их на планете, находящейся под контролем играющего за Клан сааров. Затем верните эту карту обещания играющему за Клан сааров. |
| Начальный Флот | 2 Транспортника 1 Крейсер 2 Истребителя 4 Отряда Пехоты 1 База |
| Начальные Технологии | Отражатели Массы (0) |
| Особые Отряды | Летающая Фабрика I: База Сааров Полёт: 1 Место: 4 <i>Производство 5</i> Разместите этот отряд в космосе, а не на планете. Летающая фабрика может передвигаться и отступать, как если бы она была кораблём. Если этот отряд оказывается в блокаде, он уничтожен. |
| | Структуризация Хаоса (С): Другие игроки не могут активировать поля астероидов, в которых есть хотя бы 1 ваш корабль. В начале вашего хода во время фазы действий вы можете произвести 1 отряд в системе, где есть хотя бы 1 ваш отряд со способностью «ПРОИЗВОДСТВО». |

Среди историков есть мнение, что саары были первой из известных рас, отправившихся в космос, но до сих пор остаётся непонятным, что сподвигло этот примитивный народ на такое путешествие - необходимость или любопытство. Их миролюбивый нрав и рассредоточенность их поселений привели к тому, что лазаксы официально не признавали существование их цивилизации. Именно поэтому некоторые учёные называют сааров «забытой расой».

История сааров весьма печальна. Записи полнятся свидетельствами о депортациях и даже истреблениях саарских поселений, обнаруженных на планетах, колонизированных другими расами. Саары часто напевают «Балладу о Лизис» в память о самой большой из известных колоний сааров, существовавшей до Зова Рага. После того, как планету Лизис захватили н'орры, от крупного саарского поселения больше вестей не было. Они попросту исчезли. В память о пропавшей колонии большинство саарских женщин носят аккуратный резной серебряный кулон, называемый Й'уф Лизис, или «Слёзы Лизис». Во время Хоу Шанан, священного дня для сааров, эти кулоны дарят молодым саарским женщинам, саарские детёныши бросают жуков и букашек в бушующий огонь, а старейшины яростно воют на звёзды.

До начала Зова саары были разбросаны по всей галактике, отданные на милость других рас. В десятках миров можно было встретить сааров, живущих в канализации или подземных городах. Они занимались самой вредной и грязной работой, еле-еле сводя концы с концами и существуя за счёт чужих объедков. Остальные расы считали сааров полуразумными оборванцами, так что их жизнь не стоила ни гроша, а о какой-либо справедливости не было и речи. Из-за тяжёлого труда, неблагоприятной среды и отсутствия нормальной медицины жалкое существование сааров зачастую длилось весьма недолго. До тех пор, пока, в самый беспросветный час Тёмных веков, не появился саар по имени Раг Гавар, навсегда изменивший судьбу своего народа.

Раг зарабатывал на жизнь, будучи капитаном старого грузового корабля, который курсировал между Солнечной системой и системой Ззехан по пути, которым его семья пользовалась много веков. Несмотря на то, что он был умелым торговцем, главной страстью Рага была поэзия: в ходе долгих торговых рейсов Раг любил нацарапать на обрывках бумаги какой-нибудь полный надежды текст. В портах назначений перед шлюзовыми вратами его корабля часто собирались саары, чтобы послушать новые стихи и рассказы Рага. Многие слушатели стали звать его «Капитаном надежды».

| | |
|-------------------------------|---|
| Фракционные Технологии | <p><u>Летающая Фабрика II (ЖЖ):</u> База Сааров Полёт: 2 Место: 5 <i>Производство 7</i> Разместите этот отряд в космосе, а не на планете. Летающая фабрика может передвигаться и отступать, как если бы она была кораблём. Если этот отряд оказывается в блокаде, он уничтожен.</p> |
| Флагман | <p><u>Сын Рага:</u> Флагман Сааров Цена: 8 Бой: 5 (x2) Полёт: 1 Место: 3 <i>Поглощение Урона</i> <i>Заградительный Огонь 6 (x4)</i></p> |
| Агент | <p><u>Капитан Мендоза:</u> Капитан Пятого Флота После того как любой игрок активировал любую систему: Можете перевернуть эту карту, чтобы увеличить значение полёта 1 корабля этого игрока, так чтобы оно сравнялось с наивысшим значением полёта среди всех кораблей на игровом поле. <i>Даже после того, как они обосновались в Йорунском поле астероидов, для сааров корабли — что дом родной, и они тратят время и силы на то, чтобы изменить их под себя. Например, капитан Мендоза заботится о том, чтобы у его кораблей были лучшие двигатели, на какие только способны инженеры сааров.</i></p> |
| Командир | <p><u>Роул Сарриг:</u> Инженер Ретрансляторов Разблокировка: У вас должно быть на игровом поле 3 базы. <i>Эксцентричный даже по меркам сааров, Сарриг потратил годы на небольшом астероиде в попытке разгадать тайну «мгновенной передачи массы».</i> Когда вы производите истребители или отряды пехоты: Можете поместить каждый из этих отрядов к любой своей базе, не находящейся в блокаде.</p> |

Однажды Раг не прибыл в порт назначения. Его изношенная навигационная система окончательно отказала, и звездолёт Рага затерялся среди звёзд. Паря в неведом космосе, как некогда храбро делали его предки, Раг молился Тому-кто-среди-звёзд, чтобы он привёл его и небольшую команду домой.

Зов зазвучал спустя несколько лет после исчезновения Рага Гавара. По всей бескрайней галактике каждый саар почувствовал неумолимую тягу к звёздам, в особенности к определённом сектору за пределами исследованного космоса.

Первые, кто последовал Зову, нашли его источник в большом астероидном поле Йоруна. Там, на двух гигантских астероидах Раг и Лизис II, обнаружилась небольшая, но преуспевающая саарская колония. По мере распространения Зова саары со всей галактики продолжали пребывать в астероидный пояс, чтобы вместе укреплять свою цивилизацию и возродить надежду для потерянной расы.

Годами ранее корабль Рага потерпел крушение в Йоруне. Каким-то чудом они с командой выжили, но ещё большим чудом оказались обнаруженные вскоре богатые залежи полезных ископаемых, льда, а также пещеры с пригодной для дыхания атмосферой и странная фауна, скрывающаяся среди бесконечного каменного океана.

И всё же Раг не находил себе места в новом доме. Говорят, что однажды ночью Капитан проснулся, попрощался с командой и исчез в огромной паутине пещер, простирающихся в астероиде, названном в его честь. Больше Раг Гавара никто не видел. Но не прошло и месяца с момента его исчезновения, как начался Зов. Саарские мистики верят, что Капитан надежды присоединился к Тому-кто-среди-звёзд и, что он, наконец, выпросил прощение для всех сааров и зовёт их, чтобы положить конец их страданиям. Они верят, что Зов Рага дал им дом, что окружающие их живые камни - останки древней родины сааров и даже после уничтожения она даёт своему народу второй шанс.

За века единый и страстный народ сааров создал достойный дом и цивилизацию в йорунском астероидном поле. Саары, наконец, обрели свой дом и поняли, что вместе они сила.

| | |
|------------|---|
| Герой | <p>Гурно Аггеро: Капитан Первого Флота Разблокировка: У вас должно быть 3 выполненные цели.</p> <p><i>«Мы обнаружили, что колония вместе со всем полушарием планеты была обращена в пепел и камни, словно подверглась воздействию гигантской вспышки на солнце».</i></p> |
| | <p>Ретранслятор «Армагеддон»: Слово о Лизисе Действие: Выберите систему, смежную с 1 из ваших баз. Уничтожьте в этой системе все отряды пехоты и истребители других игроков. Затем изгоните эту карту.</p> |
| Мех | <p>Сборщик Зета: Мех Сааров Цена: 2 Бой: 6 <i>Поглощение Урона</i> Развёртывание: После того как вы получили контроль над любой планетой, можете потратить 1 товар, чтобы разместить на ней 1 меха.</p> |
| Цитата | <p><i>«О, Лизис, ты, чья судьба навечно начертана на спинах страдальцев. Мы видим лишь твой призрак».</i> Баллада о Лизис</p> <p>Само существование сааров - доказательство их упорства. Подвергаясь истреблениям, обвинениям и нападкам со стороны других рас, саары цеплялись за жизнь с неслыханной яростью.</p> |
| Информация | <p>Система: Йорунское Поле Астероидов Население: 1.01 миллиарда Правительство: Адмиралтейство Лидер: Совет капитанов Характер: Меланхоличный Склонность: Достижение целей</p> |

| Клубок Наалу | |
|--------------|--|
| Домашняя | <p>Друаа: 3/1 Несмотря на огромные полярные зоны, это одна из самых красивых планет. Её цветущие степи, лиловые горы и сияющие леса известны по всей галактике.</p> |

[Вернуться наверх](#)

| Клубок Наалу | |
|--------------|---|
| | <p>Примерно до середины Сумеречных войн никто в галактике даже не подозревал о существовании цивилизации наалу. Империи почему-то не удалось обнаружить их систему с белой звездой Маллак, хотя вокруг неё было немало богатых систем с известной историей, которая даже старше лазакской. Быстро оправившись от изумления, звёздные картографы и</p> |

| | |
|--------------------------------|--|
| Система | Маалук: 0/2 Покрытая болотами планета, с которой происходит раса наалу. Ныне здесь обитают порабощённые ими крылатые миашане, которые работают на железодобывающих заводах. |
| Фракционные Способности | Телепатия: В конце фазы стратегии положите жетон «0» на свою карту стратегии; вы первый в порядке инициативы. |
| | Предвидение: После того как другой игрок передвинет свои корабли в систему, где есть хотя бы 1 ваш корабль, вы можете выложить 1 жетон из вашего стратегического резерва в смежную систему, в которой нет кораблей других игроков; передвиньте свои корабли из активной системы в эту систему. |
| Продукция | 3 |
| Карта Обещания | Дар Предвидения: В конце фазы стратегии: Положите эту карту лицевой стороной вверх перед собой и поместите жетон «0» на вашу карту стратегии; вы первый в порядке инициативы. Играющий за Клубок Наалу не может использовать свою фракционную способность «ТЕЛЕПАТИЯ» в этом раунде. Верните эту карту обещания играющему за Клубок Наалу в конце фазы статуса. |
| Начальный Флот | 1 Транспортник 1 Крейсер 1 Эсминец 3 Истребителя 4 Отряда Пехоты 1 База 1 ПСО |
| Начальные Технологии | Сарвинские Инструменты (0) Нейромотиваторы (0) |
| Особые Отряды | Гибридный Истребитель I: Истребитель Наалу Цена: 1 (x2) Бой: 8 |

историки заподозрили, что это сами наалу постарались, чтобы о них забыли. Изучив старые записи, исследователи обнаружили огромное количество упоминаний о космических кораблях, пропавших в этом секторе, и ещё больше - о найденных, дрейфующих в космосе с командой, страдающей от дальнекосмической потери памяти. Некоторые учёные (самые заметные из которых погибли при загадочных обстоятельствах) отмечали, что огромное количество иссарильских космических кораблей не раз пересекали маллакский квадрант, но при этом записи о брошенных звездолётах или иссарильских командах, страдающих от амнезии, отсутствуют. Наалу же, как позже стало известно, к ужасу их ближайших соседей, сильные телепаты, к тому же у них есть технологии и оружие, перенаправляющие, изменяющие или повреждающие нейронные связи всех основных известных рас.

Как оказалось, между иссарильской гильдией шпионов и промывающими мозги наалу были давние отношения. Это объясняет, каким образом якобы изолированная цивилизация, заявляющая, что у неё не было ранее контактов с остальной частью галактики, смогла заполучить гражданские и военные технологии, идентичные (а в некоторых случаях и превосходящие) аналогам из известной части галактики.

Вскоре после появления наалу несколько великих рас увидели в них потенциал и попытались заручиться поддержкой нового могущественного союзника в самом сердце империи. Но, узнав о телепатических способностях прекрасных наалу и убедившись в их редкой заносчивости, многие испугались читающей мысли змееподобной расы и быстро отозвали своих дипломатов.

Хотя наалу родом с промозглой и невзрачной планеты Маалук, они выбрали своим домом ошеломительно прекрасную Друаа. Большинство наалу лишь презрительно усмехнутся при упоминании об их маалукском происхождении, а последние поколения наалу зачастую ищут возможность научно оспорить любые сомнения в том, что их гордая и несгибаемая раса произошла с какой-то иной планеты, нежели Друаа, особенно если речь зайдёт о вонючих трясиных и туманных равнинах Маалука.

Жители Друаа редко общаются друг с другом голосом. Телепатия

| | |
|--------------------------------------|--|
| <p>Фракционные Технологии</p> | <p><u>Гибридный Истребитель II (ЗС):</u> Истребитель Наалу Бой: 7 Полёт: 2 Этот отряд может передвигаться без носителя. Истребители, которым не хватает свободных мест на кораблях, учитываются в резерве флота как 1/2 корабля.</p> <p><u>Нейроклинок (ЗЗЗ):</u> После того как другой игрок активировал систему, в которой есть хотя бы 1 ваш корабль, этот игрок возвращает 1 жетон из своего резерва флота в снабжение.</p> |
| <p>Флагман</p> | <p><u>Матриарх:</u> Флагман Наалу Цена: 8 Бой: 9 (x2) Полёт: 1 Место: 6 <i>Поглощение Урона</i> Во время вторжения в этой системе вы можете использовать истребители на планете, как если бы это были наземные войска. Когда бой закончится, верните эти истребители в космос [4]</p> |
| <p>Агент</p> | <p><u>З'еу:</u> Агент Нефешш После того как была раскрыта карта политики: Можете перевернуть эту карту лидера, чтобы посмотреть верхнюю карту колоды политики. Затем можете показать увиденную карту 1 другому игроку.</p> <p>— ...и поэтому летнев никогда не будут сотрудничать с фанатиками и экстремистами шикрай! — рявкнул посол Бемосиль. <i>Галактический совет разразился злобными криками.</i> — Очень хорошо, милый мой, — прошипел в его мыслях бархатный голос, пока он купался в тепле похвалы.</p> <p><u>З'еу Ω:</u> Агент Нефешш Действие: Переверните эту карту и выберите игрока; этот игрок может совершить тактическое действие в неродной системе, не помещая жетон приказа; эта система считается активированной.</p> <p>— ...и поэтому летнев никогда не будут сотрудничать с фанатиками и экстремистами шикрай! — рявкнул посол Бемосиль. <i>Галактический совет разразился злобными криками.</i> — Очень хорошо, милый мой, — прошипел в его мыслях бархатный голос, пока он купался в тепле похвалы.</p> |

эффективней и к тому же облегчает эмоциональное и интеллектуальное взаимопонимание, благодаря чему обществу наалу удалось избежать крупных войн, что в свою очередь позволило совершить огромный скачок в культуре и технологиях (не без помощи иссариллов), а также создать мощные армию и флот. Не считая контактов с другими расами, наалу используют голос только для музыки - их песни представляют собой навязчивые, но очаровывающие арии мелодичного шипения.

Наалу сохранили изначальную красоту своих кристалльных городов и природы Друаа, разместив большую часть промышленного производства на Маалуке. Для этого они поработили миашан - слабо развитую расу с болот, представители которой работают на огромных железндобывающих заводах, подземных газовых шахтах и тысячах ферм грызунов. Сырьё немедленно отправляется на Друаа и хранится там на огромных подземных складах, с которых впоследствии развозится по городам Друаа на воздушных глайдерах.

Правительство наалу всегда возглавляет женщина. Большинство правителей наалу, а также их представителей в иных мирах, тоже женщины. На протяжении последнего десятка лет высокая красночешуйчатая К'веш Сиш правит наалу из своего дворца в сияющем кристалльном городе Ииршин. Прекрасные обтекаемые космические корабли наалу патрулируют внешние границы системы Маллак, а на обоих лунах Друаа тренируют и готовят наземные войска наалу. При помощи Нефешш, устройства, работающего на редких кристаллах радия, К'веш может заглядывать в головы других рас. Она улыбается полученным знаниям. Улыбается и остальной клубок правителей наалу, чувствуя знания в её уме и привкус сладковатого яда в её мыслях. Великий замысел клубка вот-вот примет окончательные очертания.

Слишком долго наалу издали взирали на хаос и несовершенство других рас. Близится время, когда красота Друаа распространится за пределы системы Маллак и вся остальная галактика познает спокойствие, порядок и истинную красоту наалу. Они склонятся перед этой красотой... или же будут уничтожены.

| | |
|----------|---|
| Командир | <p>М'абан: Хрустальная Чародейка Разблокировка: У вас должно быть на игровом поле 12 истребителей.</p> <p><i>Первая среди чародеек К'веш, М'абан получила в дар улучшения из кристаллов радия, позволившие её разуму петь сразу тысячам наалу.</i></p> <p>Вы можете производить 1 дополнительный истребитель, включенный в их цену; эти дополнительные отряды не учитываются в максимальном количестве отрядов, которое можно произвести.</p> |
| | <p>М'абан Ω: Хрустальная Чародейка Разблокировка: У вас должны быть наземные войска в системе с Мекатло-Рексом или в соседней с ней.</p> <p><i>Первая среди чародеек К'веш, М'абан получила в дар улучшения из кристаллов радия, позволившие её разуму петь сразу тысячам наалу.</i></p> |
| | <p>В любой момент: Вы можете смотреть карты обещаний на руках своих соседей, а также верхнюю и нижнюю карты колоды политики.</p> |
| Герой | <p>Оракул: Искажённый Разум Разблокировка: У вас должно быть 3 выполненные цели.</p> <p><i>Лишь в самый отчаянный час наалу подключают разрозненный отравленный разум своей бывшей предводительницы к силе Нефешш.</i></p> |
| | <p>С-Радиовая Геометрия: Яд Нефешш В конце фазы статуса: Можете заставить каждого другого игрока дать вам 1 карту обещания с руки. В этом случае изгоните эту карту лидера.</p> |
| Мех | <p>Иконокласт: Мех Наалу Цена: 2 Бой: 6 <i>Поглощение Урона</i> Во время боя против противника, у которого есть хотя бы 1 фрагмент реликвии, добавляйте +2 к результатам боевых проверок этого отряда.</p> |

| | |
|------------|--|
| | <p>Иконокласт Q: Мех Наалу Цена: 2 Бой: 6 Поглощение Урона Другие игроки не могут использовать способность «ЗАГРАДИТЕЛЬНЫЙ ОГОНЬ» против ваших отрядов в этой системе.</p> |
| Цитата | <p><i>«Ты осссскорбил меня, мягкокошиший. Ссверство, что ты предлошишил, - мы, друаа, нессспособны на подобную шишшестокость. Ссссабуди об этом бесссумии, ссссотри его ис ссвоего рассуума и покинь этот мир.»</i> К'веш Сиш</p> <p>Смертельная грация и опасная красота. Кристаллическое сияние Неффиша отражает саму суть друаа, запуская когти глубоко в умы «низших» существ галактики.</p> |
| Информация | <p>Система: Система Маллак Население: 4.72 миллиарда Правительство: Клубок Лидер: К'веш Сиш Характер: Обольстительный Склонность: Война</p> |

| Коалиция Ментака | |
|-------------------------|---|
| Домашняя Система | <p>Молл-Прайм: 4/1 Местами — цветущая долина, а местами — безжизненная пустошь. Эта старая исправительная колония лазаксов процветает под управлением Коалиции Ментака.</p> |
| Фракционные Способности | <p>Засада: В начале космического боя вы можете бросить 1 кубик за каждый свой крейсер или эсминец в этой системе (но не более двух кубиков). За каждый результат броска, который больше или равен значению боя этого корабля, нанесите 1 попадание. Ваш противник должен присвоить его одному из своих кораблей.</p> <p>Мародёрство: После того как один из ваших соседей получил товар или заключил сделку, если у него есть хотя бы 3 товара, вы можете забрать 1 его товар или продукцию себе.</p> |
| Продукция | 2 |

[Вернуться наверх](#)

| Коалиция Ментака | |
|------------------|--|
| | <p>Сразу за пределами плато Мэхакт, между приграничными территориями и старым звёздным маршрутом, известным как Путь слёз, вращается Молл-Прайм, окружённый тремя крохотными лунами. Эта молодая планета почти полностью покрыта обширными равнинами оранжевой травы, орошённой каплями миллионов озёр. Посреди континентов пронзают небеса острые пики молодых гор. На них берут начало ледяные ручьи, дарующие жизнь пышным горным долинам, где цветы и ломящиеся от плодов зелёные деревья произрастают, ярко контрастируя с оранжевыми равнинами.</p> <p>Несмотря на то, что планета богата ресурсами, отдалённость Молл-Прайма позволяла ей избегать колонизации лазаксами на протяжении многих тысяч лет после её открытия. Однако после неудачного Гандарского восстания лазаксы стали ссылать на отдалённую планету самых рьяных политических диссидентов и других преступников всех рас. Изгнание на Молл-Прайм означало долгий перелёт в недрах тюремных фрегатах по Пути слёз, что проходил по извилистому маршруту вдоль</p> |

| | |
|-------------------------------|--|
| Карта Обещания | <p>Обещание защиты: Действие: Положите эту карту лицевой стороной вверх перед собой. Пока эта карта лежит перед вами, играющий за Коалицию Ментака не может использовать против вас свою фракционную способность «МАРОДЁРСТВО».</p> <p>Если вы активировали систему, где есть хотя бы 1 отряд Коалиции Ментака, верните эту карту обещания играющему за Коалицию Ментака.</p> |
| Начальный Флот | <p>1 Транспортник 2 Крейсера 3 Истребителя 4 Отряда Пехоты 1 База 1 ПСО</p> |
| Начальные Технологии | <p>Сарвинские Инструменты (0) Плазменные Боеголовки (0)</p> |
| Особые Отряды | |
| Фракционные Технологии | <p>Дублирующее Вычисление (ЖЖЖ): Когда вы тратите товары, каждый товар обменивается на 2 очка ресурсов или влияния, а не на 1.</p> <p>Военные Трофеи (ЖЖ): После вашей победы или поражения в космическом бою вы получаете 1 товар; если вы выиграли бой, вы можете также произвести в этой системе 1 корабль любого типа из тех, что были уничтожены в бою.</p> |
| Флагман | <p>Четвёртая Луна: Флагман Коалиции Цена: 8 Бой: 7 (x2) Полёт: 1 Место: 3 <i>Поглощение Урона</i> Корабли других игроков в этой системе не могут использовать способность «ПОГЛОЩЕНИЕ УРОНА».</p> |
| Агент | <p>Суффи Ан: 90% Контрабандистства, 110% Энергии</p> <p>После того как фракционная способность «МАРОДЁРСТВО» была применена против другого игрока: Можете перевернуть эту карту; в этом случае вы и этот игрок берёте по 1 карте действия.</p> |

фракциях не могут себе, не проходя по привычному маршруту вдоль коварных гравитационных колодцев плато Мэхакт. Лишь отдалённая планета под название Конец Надежды располагается на Пути слёз дальше Молл-Прайм. Сосланных на Молл-Прайм заключённых ждала тяжёлая физическая работа под надзором одного из местных губернаторов. Большинство губернаторов Молл-Прайма были политиками или госслужащими, вставшими в опалу. Назначение на Молл-Прайм было таким же наказанием для лазакского политика, как и тюрьма для остальных. Поэтому зачастую губернаторами становились некомпетентные, жестокие и в целом жалкие личности. Хотя сама планета была красивой, заключённых пытали, морили голодом и заставляли сражаться в мелких войнах против населения соседних губерний.

Затем, более чем восемь веков спустя, начались Сумеречные войны. Империя трещала по швам, корабли с припасами и ревизорами с Мекатол-Рекса стали появляться всё реже, пока не исчезли совсем, и губернаторы запаниковали. Одни сбежали с планеты, прихватив с собой все пожитки. Другие погибли в ходе последовавших мятежей заключённых. И ещё до окончания Сумеречных войн Молл-Прайм стал свободным. За всеобщим восстанием против губернаторов последовали небольшие стычки между областями. И одному человеку, Ирвану Ментаку, вскоре удалось объединить регионы, подарив им покой. На момент его смерти Молл-Прайм процветал.

Сейчас Молл-Праймом управляет Круг капитанов - выборочных лидеров каждого из регионов. Из них каждые десять циклов избирается лидер, которому даруется почётное звание Рука Ирвана, или Рука для краткости. При помощи хиларских братьев Коалиция неплохо продвинулась по части технологий. Добыча металлов на лунах Молл-Прайма, богатая флора, обеспечивавшая разнообразную продукцию, доходы от вылазок «особого» флота, а также усердный труд жителей постепенно сформировали экономически устойчивую и гордую цивилизацию. У Коалиции есть немалый пиратский флот, который наводит страх на торговцев и небольшие военные конвои, хотя послы Коалиции, естественно, публично отрицают этот факт. Несмотря на то, что теперь Коалиция - это развитая самостоятельная цивилизация, её граждане не забыли, что их предками были разбойники и узурпаторы. Каждый из них чувствует историческую потребность в мести - мести всей галактики, которая много веков назад отправила их предков гнить на Молл-Прайм. Круг капитанов вполне недвусмысленно велел своей Руке плести интриги, грабить и завоёвывать, пока подчинённые не станут правителями, а

| | |
|-----------------|--|
| | <p>«Значит, чтобы доставить эти пушки, мне нужно на корабле пройти вокруг туманности Изофал, через Рифы Харона, проложить новый курс через Призрачные Звёзды, а затем сразиться с несколькими линейными кораблями винну? А я-то думала, задание у вас сложное!»</p> |
| Командир | <p>С'ула Ментарион: «Лучший Друг» для Всех Разблокировка: У вас должно быть на игровом поле 4 крейсера.</p> <p><i>Круг капитанов ценит самостоятельность, но капитан Ментарион возводит понятие «самостоятельное финансирование» в ранг искусства.</i></p> <p>После того как вы выиграли космический бой: Можете заставить вашего противника дать вам 1 карту обещания с руки.</p> |
| Герой | <p>Ипсвич Безрассудный: Наёмный Налётчик Разблокировка: у вас должно быть 3 выполненные цели.</p> <p><i>Защитные двери взорвались, и на мостик хлынули мятежники, вырезая лояльную часть экипажа. — Вперёд, ребята! — крикнул Ипсвич. — Корабль наш!</i></p> <p>Спящая Ячейка: Мятеж В начале космического боя, в котором вы участвуете: Можете изгнать эту карту; в этом случае за каждый корабль другого игрока, уничтоженный в этом бою, поместите в активную систему 1 корабль того же типа из своего снабжения.</p> |
| Мех | <p>Молл Терминус: Мех Коалиции Цена: 2 Бой: 6 <i>Поглощение Урона</i> Наземные войска других игроков на этой планете не могут использовать способность «ПОГЛОЩЕНИЕ УРОНА».</p> |
| Цитата | <p>«Один народ. Один разум. Одна судьба. Мы восстанем из ямы, в которую нас сбросили». Ирван Ментак, основатель Коалиции</p> <p>Логично, что цивилизация, чьими предками были каторжники и бунтари, будет полна коррупции и беззакония, но граждане Коалиции Ментака выработали свой особый, хотя и несколько расплывчатый, кодекс чести.</p> |

порабощённые - императорами.

| | |
|-------------------|--|
| Информация | Система: Система Молл Население: 2.55 миллиарда Правительство: Круг капитанов Лидер: Рука Эрвана Характер: Мятежный Склонность: Экономика |
|-------------------|--|

| Королевство Ззча | |
|--------------------------------|--|
| Домашняя Система | Архон-Рэн: 2/3 Родной мир ззча, где располагается знаменитая библиотека Зуун. Жизнь тут в основном сосредоточена в небольших деревнях, а единственный город — королевская столица Кклай. |
| | Архон-Тау: 1/1 Планета, опустошённая бомбардировками людей и летневцев во время Сумеречных войн. Ззча вложили немало сил, чтобы восстановить её экологию и очистить от ядовитых веществ. |
| Фракционные Способности | Мирные соглашения: После того как вы применили основную или второстепенную способность карты стратегии «Дипломатия», вы можете получить контроль над 1 планетой (кроме Мекатол-Рекса), если на ней нет никаких отрядов и если она находится в системе, смежной с подконтрольной вам планетой. |
| | Аннулирование: Когда раскрыта карта политики, вы можете потратить 1 жетон из вашего стратегического резерва, чтобы сбросить эту карту и раскрыть новую с верха колоды политики. Игроки голосуют по новой карте. |
| Продукция | 4 |
| Карта Обещания | Политическая Услуга: Когда раскрыта карта политики: Верните 1 жетон из стратегического резерва играющего за Королевства Ззча в его снабжение. Затем сбросьте раскрытую карту политики и раскройте 1 новую карту с верха колоды политики. Игроки голосуют по новой карте вместо сброшенной. Затем верните эту карту обещания играющему за Королевство Ззча. [5] |
| Начальный Флот | 1 Транспортник 2 Крейсера 3 Истребителя 4 Отряда Пехоты 1 База 1 ПСО |

[Вернуться наверх](#)

| Королевство Ззча |
|--|
| <p>Даже в самых старых летописях есть упоминания о древнем королевстве рептилоидных ззча как о первой великой межгалактической цивилизации. Разместившиеся посреди богатого сектора космоса планеты-близнецы Архон-Рен и Архон-Тау, на которых живут Ззча, вращаются, купаясь ласковым свете звезды Ззлак. И хотя ззча всё ещё называют планеты «близнецами», представители других рас сразу отметят, что серая и тёмная Архон-Тау совершенно не похожа на прекрасную зелёную Архон-Рен.</p> <p>Все годы существования Лазакской империи ззча были самой миролюбивой, кроткой и довольной из всех основных цивилизаций. В отличие от остальных рас, они не планировали прибрать к рукам ни власть, ни территории во время Закатных веков. В отличие от лазаксов, старейшины ззча предвидели назревающую в галактике беду. Они пытались усадить всех за стол переговоров в условиях всё более напряжённых отношений между расами, а также предупредить лазаксов о приближающейся опасности, но безуспешно. Могущественный лазакский советник Ибна Вэл Сид прислушивался к предупреждениям ззча, но даже он не смог развеять ту иллюзию безопасности, в которой существовал император. А затем случилась катастрофа. Куаннский кризис перерос в неожиданную войну, и летневцы под предводительством барона Даза Аррокана I отправился к богатой системе ззча, чтобы завоевать её. Неподготовленные и безоружные ззча использовали все свои впечатляющие способности к переговорам, чтобы выторговать соглашение, по которому только Архон-Тау отходил захватчикам, в то время как королевство сохранило автономию под надзором Бароната Летнев на Архон-Рен. Ззча не были глупы и понимали, чего стоят обещания Бароната и соглашение с ними. Оно будет длиться ровно столько, сколько Баронат будет занят войной в другом месте. В своё время, и ззча это точно знали, войска Бароната вернутся, чтобы забрать оставшееся и поработить их. Именно тогда, впервые за свою историю, ззча начали создавать оружие и готовить армию. В тайных дремучих рощах и скрытых долинах король ззча с грустью наблюдал, как его народ превращается в воинов.</p> |

| | |
|-------------------------------|--|
| Начальные Технологии | Гравитонная Лазерная Система (Ж) |
| Особые Отряды | |
| Фракционные Технологии | Тренировка Инстинктов (З): Когда другой игрок разыгрывает карту действия, вы можете перевернуть карту «Тренировка инстинктов» и потратить 1 жетон из вашего стратегического резерва, чтобы отменить эту карту действия. |
| | Отчуждающее Поле (ЖЖ): После того как другой игрок активировал систему, в которой есть хотя бы 1 ваш корабль, вы можете перевернуть эту карту и потратить 1 жетон из вашего стратегического резерва; этот игрок немедленно завершает свой ход. |
| Флагман | Лонкара Ссоду: Флагман Ззча Цена: 8 Бой: 7 (x2) Полёт: 1 Место: 3 <i>Поглощение Урона</i> <i>Космическая Пушка 5 (x3)</i> Вы можете использовать способность «КОСМИЧЕСКАЯ ПУШКА» этого отряда против кораблей в смежных системах. |
| Агент | Грокуто Ринн: Щит Короля Действие: Переверните эту карту, чтобы подготовить любую карту планеты. Если эта планета находится в системе, смежной с подконтрольной вам планетой, вы можете убрать 1 отряд пехоты с этой планеты в снабжение. <i>В большинстве сообществ титул вроде «Щита короля» обычно получает храбрый телохранитель или воин. Ззча наградили им своего лучшего дипломата, поскольку Ринн своей неустанной работой спас больше жизней, чем целая армия солдат.</i> |
| Командир | Старейшина Кваной: Рок из Ккляя Разблокировка: У вас должны быть подконтрольные планеты с суммарным значением влияния 12 или больше. <i>«Ззча не забыли Сумеречные войны. Мы говорим тихо, но не пытайтесь заставить нас умолкнуть совсем!»</i> |

Не прошло и десяти лет с начала оккупации Архон-Тау, как Баронат Летнев потерпел сокрушительное поражение от Федерации Сол в системе Грал. Спустя несколько циклов после боя человеческий флот «Феникс» вошёл в систему Ззлак и атаковал хорошо укрепленные позиции Бароната на Архон-Тау. Последующие бомбардировки и сражение за планету длились почти два года. В конце концов Баронат был побеждён, но за это пришлось заплатить немалую цену. Природа Архон-Тау была уничтожена без возможности восстановления. То, что некогда было планетой-близнецом зелёной Архон-Рен, стало ядовитой чёрной пустыней. Её леса выгорели дотла. Пепел и поднимающаяся пыль вызвала глобальную зиму, продолжавшуюся сотни лет, и за это время большинство животных и растений на планете вымерло.

Теперь, оправившись от потери Архон-Тау, королевство Ззча процветает на Архон-Рен. Эта планета в основном покрыта лиственными лесами, небольшими внутренними морями и плодоносными джунглями. Архон-Рен также богата полезными ископаемыми, источниками энергии, едой и водой. Цивилизация ззча живёт в тысячах древесных поселений и городков. Единственный настоящий мегаполис - огромный город Кклай, находящийся в южном полушарии планеты. Именно здесь находится трон короля ззча, чей громадный дворец полностью построен из древесины к'ваар. Сады в центре Ккляя тянутся на целые километры.

Ззча по своей природе миролюбивый, неторопливый и вдумчивый народ. Они глубоко уважают своих дворян и старейшин. Большинство мужчин и женщин ззча предпочитают проводить время за обсуждением смысла жизни и основ бытия, покуривая длинные трубки, набитые геррским корнем. Как ни странно, но в джунглях и озёрах Архон-Рена отсутствуют вездесущие насекомые, которые зачастую делают лесные и покрытые джунглями планеты невыносимыми. Несмотря на то, что ззча всё ещё привержены принципам мира и переговоров, они никогда больше не подчинятся внешним захватчикам. Путешествующие по системе Ззлак часто становятся свидетелями военных учений с участием впечатляющих сторожевых супердредноутов и уникальных ззлунских истребителей.

И хотя типичный представитель ззча может показаться медлительным и нерасторопным из-за немалого веса, если вывести его из себя, ззча проявляет невероятные прыть и силу.

Бледная тень Архон-Тау, словно шрам, рассекает небеса ззча. Её вид - вечная печаль для народа, напоминание о цене подчинения. Ззча никогда не допустят повторения этой трагедии. Ккрисвс, король ззча, понимает:

| | |
|--------|--|
| | <p>Каждая карта планеты, которую вы переворачиваете для голосования, даёт вам 1 дополнительный голос.</p> <p>Игровые эффекты не могут помешать вам голосовать по карте политики.</p> |
| Герой | <p>Ззекир Гром: Сердце Совета Разблокировка: У вас должно быть 3 выполненные цели.</p> <p><i>Никого не удивило, что решение по аннексии в Галактическом совете не прошло. Гром это лично гарантировал, а в итоге все задолжали ззча.</i></p> <p>Политический Узел Данных: Глас Совета Действие: Можете сбросить 1 закон из игры. Посмотрите 5 верхних карт колоды политики. Выберите и раскройте 2 из них, затем примените их эффекты, как если бы вы отдали 1 голос за вариант на ваш выбор. Остальные карты политики сбросьте. Другие игроки не могут применять способности во время этого действия. Затем изгоните эту карту.</p> |
| | <p>Ззекир Гром Ω: Сердце Совета Разблокировка: У вас должно быть 3 выполненные цели.</p> <p><i>Никого не удивило, что решение по аннексии в Галактическом совете не прошло. Гром это лично гарантировал, а в итоге все задолжали ззча.</i></p> <p>Политический Узел Данных Ω: Глас Совета Когда вы переворачиваете планеты, сложите значение их ресурсов и влияния. Полученное значение считается как ресурсами, так и влиянием.</p> |
| | <p>Индомитус: Мех Ззча Цена: 2 Бой: 6 <i>Поглощение Урона</i> <i>Космическая Пушка 8</i> Можете использовать способность «КОСМИЧЕСКАЯ ПУШКА» этого отряда против кораблей в смежных системах.</p> |
| Цитата | <p>«Сражаться без причины неправильно, человек. Усмири свой гнев. Давай прогуляемся по садам и обсудим как быть дальше». Старейшина Кваной</p> <p>Многие ошибаются в ззча, принимая их тактичную натуру и приверженность миру за слабость, и потом с удивлением обнаруживают свирепых воинов, скрывавшихся за показным спокойствием.</p> |

не допустит победителю стать трагедии. Карлеус, король ззча, понимает. ради мира в галактике ззча должны занять императорский трон и мудро править всеми цивилизациями.

| | |
|-------------------|---|
| Информация | Система: Система Ззлак Население: 8.16 миллиарда Правительство: Монархия Лидер: Ккрисус Характер: Дипломатичный Склонность: Политика |
|-------------------|---|

| Кочевник | |
|--------------------------------|--|
| Домашняя Система | Арктурус: 4/4 Холодный и спокойный мир, чья поверхность покрыта льдом километровой толщины. На планете есть несколько баз контрабандистов, а благодаря шумерской станции на орбите Арктур стал важным узлом торговли. |
| Фракционные Способности | Агентская Служба: В ходе подготовки возьмите 2 дополнительных карты агентов фракции Кочевника и положите их рядом с вашим планшетом фракции. У вас 3 агента. Взор в Будущее: В фазе политики, после принятия решения, за которое вы проголосовали или которое вы предсказали, получите 1 товар. |
| Продукция | 4 |
| Карта Обещания | Кавалерия: В начале космического боя против любого игрока, кроме Кочевника: Во время этого боя считайте, что у одного 1 из ваших кораблей, кроме истребителей, есть способность « ПОГЛОЩЕНИЕ УРОНА », значение боя и значение « ЗАГРАДИТЕЛЬНОГО ОГНЯ » флагмана Кочевника. Верните эту карту обещания играющему за Кочевника в конце боя. |
| Начальный Флот | 1 Флагман 1 Транспортник 1 Эсминец 3 Истребителя 4 Отряда Пехоты 1 База |
| Начальные Технологии | Запускающий Ретранслятор (С) |
| Особые Отряды | |

[Вернуться наверх](#)

| Кочевник |
|--|
| <p>Незадолго до того, как экспедиция призраков Креусса отправилась в глубины шалерийского квадранта, некоторые сенсорные сети и обсерватории стали получать сообщения из самого сердца галактики. В них на множестве языков говорилось о тёмном будущем, которое нужно предотвратить любой ценой. Учёных удивил как источник сигнала (центр галактики был совершенно мёртв), так и способ передачи: сообщения разослали не через сверхсветовые коммуникации, а по древним радиоволновым частотам. Специалисты сделали вывод, что сигнал отправили за тысячи лет до того, как лазаксы впервые основали свою империю на Мекатол-Рексе.</p> <p>После креусской трагедии по галактической сети торговцев информацией поползли слухи о богатом субъекте, жадном до различных сведений. Брокеры редко встречались с новым клиентом лично, но те немногие, кто его видел, рассказывали, что выглядел он как гуманоид в скафандре, замотанный в одеяния торговца, называл себя Кочевником и платил как ценными данными, так и деньгами. Особенно его интересовала любая информация о провальной креусской экспедиции и разрозненные слухи об ужасных демонах в шалерийском квадранте.</p> <p>Некоторые полагали, что Кочевник — попросту маска для членов более крупной организации. В конце концов, кто угодно может надеть скафандр, чтобы скрыть свою личность. Другие же настаивали, что Кочевник — одиночка, и это несмотря на то, что, как поговаривали, он за пару дней успевал провести дела в нескольких звёздных системах. Но в основном Кочевника считали существом безобидным... до инцидента на шумерской станции.</p> <p>Шумерская станция кружит вокруг ледяной планеты Арктур. Хотя обитателей на ней мало, если не считать преступников, прячущих на поверхности контрабанду, это один из крупнейших независимых портов</p> |

| | |
|-------------------------------|---|
| Фракционные Технологии | <p>Мемория II (ЗСЖ): Флагман Кочевника Цена: 8 Бой: 5 (x2) Полёт: 2 Место: 6 <i>Поглощение Урона</i> <i>Заградительный Огонь 5 (x3)</i> Вы можете считать этот отряд смежным с системами, в которых находится хотя бы 1 ваш мех.</p> <p>Темпоральный Пост Управления (Ж): После того как карта агента любого игрока становится перевёрнутой, можете перевернуть эту карту технологии, чтобы подготовить карту этого агента; если вы подготавливаете карту агента другого игрока, можете заключить сделку с этим игроком.</p> |
| Флагман | <p>Мемория I: Флагман Кочевника Цена: 8 Бой: 7 (x2) Полёт: 1 Место: 3 <i>Поглощение Урона</i> <i>Заградительный Огонь 8 (x3)</i> Вы можете считать этот отряд смежным с системами, в которых находится хотя бы 1 ваш мех.</p> |
| | <p>Громовержец: Темпоральная Загадка После шага боя «Боевые проверки»: Можете перевернуть эту карту. В этом случае попадания не присваиваются отрядам обоих участников боя. Вернитесь к началу шага «Боевые проверки» этого раунда боя.</p> <p>— <i>Здесь нет ничего, кроме пыли, — прорычал Фенг.</i> <i>Громовержец, до этого неподвижно стоявший на мостике «Мемории», внезапно поднял руку. Пространство дрогнуло, и впереди возник гравитационный разлом, из которого показались первые корабли из плоти.</i> — <i>Огонь!</i></p> |

галактики. Законы несовершенны, да и те почти не соблюдаются, так что на сотнях шумерских рынков и базаров можно купить практически что угодно. Сюда стекаются корабли со всех миров, а различные организации по традиции закрывают глаза на проводящиеся здесь сделки, — поскольку получают с них долю.

За несколько недель Кочевник как бы совершенно случайно захватил шумерскую станцию. Несколько лицензий, контрактов и сделок закончились или были открыты в момент, идеальный для передачи Кочевнику власти над станцией и большей части находившихся на ней крупных фракций. Некоторые магнаты и лидеры наёмников, попытавшиеся воспротивиться захвату, попросту исчезли. Главу шумерской станции, торговца по имени Хуро М'ес, без шума и пыли арестовали и посадили в тюрьму.

Захватив станцию, Кочевник начал распространять своё влияние на близлежащие системы. Вскоре выяснилось, что он имел доступ к практически бесконечному потоку денег и использовал их для укрепления своих позиций в планетарных правительствах и корпорациях. В то же время к станции стали слетаться наёмнические группы, ведомые обещанием заманчивых контрактов. В её же доках появлялись купленные через фирмьоднодневки корабли; их оснащали военным вооружением и аппаратурой. Кочевник также привёл с собой небольшую группу верных агентов, которым он доверял действовать от его имени. Наиболее устрашающим был креусский воин Ак-Сил Сивен, чья броня сияла синими и красными искрами.

С тех пор многие поняли, что Кочевник — сердце сети влияния и шантажа, что тянется по всей галактике и имеет внушительную армию наёмников. Но многочисленные попытки тайно устранить эту новую угрозу пока не увенчались успехом. Кочевник словно обладает даром предвидения — настолько ловко он предугадывает и обходит опасности. Его личность остаётся загадкой, однако у него точно есть невообразимо большой и сложный план. Сейчас, когда его агенты внедряются в Галактический совет, а корабли наёмников выступают из доков шумерской станции, многие полагают, что его конечной целью является Мекатол-Рекс.

| | |
|----------|---|
| Агент | <p>Артуно-Изменница: Шумерский Наблюдатель</p> <p>Когда вы получаете товары из общего запаса: Можете перевернуть эту карту, чтобы положить столько же товаров на эту карту, сколько получили. Когда эта карта подготавливается, получите товары с этой карты.</p> <p><i>Некогда Артуно была главой охраны шумерской станции. Хуро М'ес и прочие фракции полагаались на то, что она будет беспристрастна и сохранит порядок. Но после её случайной встречи с Кочевником М'ес оказался в карцере, а предводители гильдий были либо изгнаны, либо убиты рукой Артуно.</i></p> <p>Фельдмаршал Мерсер: Генерал Шикрай</p> <p>В конце хода любого игрока: Можете перевернуть эту карту, чтобы позволить этому игроку убрать с игрового поля 2 или меньше наземных войск и поместить их на подконтрольные ему планеты в активной системе.</p> <p><i>«Серебряная стая? Те, кто оставил мой народ в бедности, отправившись в какой-то тайный крестовый поход? Нет, у этого шикрай нет времени на их набожный фанатизм. Я буду делать то, что умею лучше всего, и тем самым возьму то, что вселенная мне задолжала.</i></p> |
| Командир | <p>Наварх Фенг: Шкипер Компании</p> <p>Разблокировка: У вас должна быть 1 выполненная секретная цель.</p> <p><i>Некогда один из лучших картографов торгового флота Эмиратов, Фенг с радостью сменил знамёна, когда Кочевник сделал ему предложение получше.</i></p> <p>Вы можете производить свой флагман без затраты ресурсов.</p> |
| Герой | <p>Ак-Сил Сивен: Единственный Выживший</p> <p>Разблокировка: У вас должно быть 3 выполненные цели.</p> <p><i>Те, кто ведёт дела с Кочевником, шепчут о самом его доверенном офицере — призраке Креусса в повреждённой броне, источающем фиолетовое свечение.</i></p> |

| | |
|-------------------|---|
| | <p>Матрица Вероятности: Искавление Времени Действие: Положите эту карту рядом с игровым полем. Во время этого раунда игры ваш флагман и перевозимые им отряды могут передвигаться из систем с вашими жетонами приказов. В конце этого раунда игры изгоните эту карту.</p> |
| Мех | <p>Квантовый Манипулятор: Мех Кочевника Цена: 2 Бой: 6 <i>Поглощение Урона</i> Пока этот отряд находится в космосе во время боя, вы можете использовать его способность «ПОГЛОЩЕНИЕ УРОНА» для отмены попадания, нанесённого вашим кораблям в этой системе.</p> |
| Цитата | <p>«<i>Будущее необходимо сохранить любой ценой</i>». Кочевник До прибытия Кочевника шумерской станцией управлял Хуро М'ес при поддержке коалиции торговых магнатов. Когда Кочевник захватил власть, во многих торговых гильдиях резко сменилось руководство.</p> |
| Информация | <p>Система: Шумерская Станция Население: 167 миллионов Правительство: Руководство станции Лидер: Кочевник Характер: Альтруистичный Склонность: Экономика</p> |

| Некровирус | |
|--------------------------------|--|
| Домашняя Система | <p>Мордай II: 4/0 Испещрённый шахтами, прокопанными жестокими Некро, Мордай II не схлопывается только благодаря гравитонным лучам, пронизывающим этот мир.</p> |
| Фракционные Способности | <p>Галактическая Угроза: Вы не можете голосовать. Один раз за фазу политики, после раскрытия карты политики, вы можете вслух предсказать результат голосования по этой карте. Если ваше предсказание верно, получите 1 технологию, которой владеет игрок, проголосовавший согласно вашему предсказанию.</p> |
| | <p>Технологическая Сингулярность: Один раз за бой, после уничтожения 1 отряда противника, вы можете получить 1 технологию, которой владеет этот игрок.</p> |

[Вернуться наверх](#)

| Некровирус | |
|------------|---|
| | <p>Накануне падения Лазакской империи легендарный советник Ибна Вэл Сид втайне увёл за собой небольшую группу сторонников и отправился в неизведанную часть космоса, избежав таким образом резни, которая вскоре постигла его народ. Только при помощи огромного количества технологических модификаций они смогли пережить первые годы в изгнании. Эта зависимость от технологий заложила основу того, что позже превратится в огромную кибернетическую цивилизацию Л131КС.</p> <p>Рассказы о ранних трудностях Ибны известны всей галактике, но мало кто знает о куда более серьёзных проблемах из прошлого Л131КС: о великом раздоре, расколовшем их общество за тысячи лет до вторжения Л131КС в известную часть галактики. Потомки Вэл Сида быстро набирали силы, необходимые, чтобы вернуться в исследованную часть космоса и восстановить утраченную империю. По Психосети уже гулял подробный план по достижению данной цели. А затем наступило безмие Моллая</p> |

| | |
|-------------------------------|---|
| | <p>Распространение: Вы не можете исследовать технологии. Когда вы должны исследовать технологию, вместо этого вы получаете 3 жетона приказов.</p> |
| Продукция | 3 |
| Карта Обещания | <p>Антивирус: В начале боя: Выложите эту карту лицевой стороной вверх перед собой. Пока эта карта лежит перед вами, играющий за Некровирус не может использовать против вас свою фракционную способность «ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ СИНГУЛЯРНОСТЬ».</p> <p>Если вы активировали систему, где есть хотя бы 1 отряд Некровируса, верните эту карту обещания играющему за Некровирус.</p> |
| Начальный Флот | <p>1 Дредноут 1 Транспортник 1 Крейсер 2 Истребителя 2 Отряда Пехоты 1 База</p> |
| Начальные Технологии | <p>Дэксивные Воскрешатели (3) Ассимилятор Валефара X Ассимилятор Валефара Y</p> |
| Особые Отряды | |
| Фракционные Технологии | <p>Ассимилятор Валефара X: Когда вы должны получить технологию другого игрока, используя свою фракционную способность, вы можете вместо этого положить жетон ассимиляции «X» на карту фракционной технологии этого игрока (но только если там нет жетона ассимиляции). Пока жетон находится на ней, карта «Ассимилятор Валефара X» считается её копией.</p> |
| | <p>Ассимилятор Валефара Y: Когда вы должны получить технологию другого игрока, используя свою фракционную способность, вы можете вместо этого положить жетон ассимиляции «Y» на карту фракционной технологии этого игрока (но только если там нет жетона ассимиляции). Пока жетон находится на ней, карта «Ассимилятор Валефара Y» считается её копией.</p> |

план по достижению данной цели. А затем наступило безумие мордая.

Мордай был величайшим из всех модификаторов Л131КС. Его изобретения и труды сделали его первым среди элиты расы. Он безудачно работал над улучшением Психосети, всегда используя себя в качестве первого подопытного для своих новых гениальных улучшений. Он был педантичен, искусен и крайне амбициозен. Он верил в возможность создания идеальной сущности: высшей точки единения души и машины.

Неудивительно, что за подобное высокомерие вскоре пришлось расплачиваться. После того как Мордай провёл на себе операцию по имплантации переносчика сознания с коры головного мозга - одного из нескольких приборов, которые должны были привести его к окончательному успеху, - что-то пошло не так. Похоже, что даже педантичный Мордай не смог заметить крохотную программную ошибку, закрывающуюся в переносчик сознания. И как только программа начала взаимодействовать с мозговой деятельностью Мордая, она запустила мощное рекурсивное расстройство, вирус, который поразил разум Мордая.

Вначале изменения личности Мордая были едва заметны. В его работах появился новый подтекст. Он начал верить, что машина с сознанием и есть высшая форма существования и больше подходит на роль повелителя галактики, чем случайное фосфорное соединение, положившее начало живой материи.

Мордай провёл серию сложных операций с целью исключить биологическую составляющую из своего тела, вдохновляя и убеждая своих сотрудников и инвесторов поступать так же. Благодаря харизме Мордая, его проповеди вскоре принесли плоды. Круг его последователей, называющих себя Некро, начал втайне нападать на своих несогласных собратьев, принудительно удаляя из них живые ткани.

К моменту, когда предводители Психосети поняли, что движение Некро нужно остановить, Мордай закончил своё превращение в полностью механическое существо: невнятно бормочущее насекомое из чёрного

| | |
|-----------------|---|
| Флагман | <p>Аластор: Флагман Некро Цена: 8 Бой: 9 (x2) Полёт: 1 Место: 3 <i>Поглощение Урона</i> В начале космического боя выберите любое количество ваших наземных войск в этой системе. Они участвуют в этом бою как корабли.</p> |
| Агент | <p>Некро Маллеон: Изменчивый Носитель Во время фазы действий: Можете перевернуть эту карту, чтобы выбрать игрока; этот игрок может сбросить 1 карту действия или потратить 1 жетон приказа со своего планшета, чтобы получить 2 товара.</p> <p><i>РОБОТ.МАЛЛЕОН.ЗАПРОС: НЕОБХОДИМА ОРГАНИЧЕСКАЯ СУБСТАНЦИЯ 18.9-75.1 ДЛЯ ПРОЕКТА «ЧИСТКА». ОРГАНИЧЕСКИЕ СУБСТАНЦИИ В НАЛИЧИИ У БИОФОРМ, ЗАХВАЧЕННЫХ В ХОДЕ БОЕВЫХ ДЕЙСТВИЙ 181-9-DX1. ПЕРЕДАТЬ ЗАХВАЧЕННЫЕ БИОФОРМЫ: Д/Н?</i></p> |
| Командир | <p>Некро Асидос: Обсидиановый Жнец Разблокировка: У вас должно быть 3 технологии. «Ассимилятор Валефара» учитывается, только если её жетон X или Y находится на карте технологии.</p> <p><i>«Эта штука вскрыла наш танк, как хирург... А затем начала то же самое делать с нами!»</i></p> <p>После того как вы получили технологию: Можете взять 1 карту действия.</p> |
| Герой | <p>РОБОТ.МДЛЬ.ВПЛТИ: Рекурсивный Тиран Разблокировка: У вас должно быть 3 выполненные цели.</p> <p><i>Некогда Ординиан был райским миром с открытыми равнинами и сияющими городами. Теперь это пустошь под серым небом, где обитают металлические кошмары.</i></p> |

металла, впадшее в безумие от рекурсивного разрушения и жаждущее вечной славы. Эффективность Некровируса оказалась поразительной. Тело Мордая превратилось в настоящую фабрику, и тысячи микроскопических насекомообразных машин вырывались из него, приклепляясь к каждому устройству в зоне видимости и распространяя безумие Мордая с ужасающей скоростью.

Перестраивая себя в соответствии с видением Мордая, новые машины стали размножаться. Чувствуя исходящую от Психосети угрозу, они в спешке начали создавать армию ради одной-единственной ужасающей цели: полное уничтожение органической жизни.

Война против Некро стала великой трагедией для Л131КС. Им противостояли целые полчища носителей вируса, облик которых явился прямым из кошмаров Мордая. От похожих на скорпионов осквернителей до гигантских мордредов - каждая новая модель Некро была ещё более пугающей и смертоносной, чем предыдущая. Пополнением этой армии занимали монструозные аваддоны: ходячие фабрики, жадно пожирающие всё на своём пути, чтобы беспрестанно передавать полученные металлы на внутренние производственные конвейеры. Изматывающая гражданская война длилась пять лет, и в итоге Психосети удалось полностью стереть вирус. У Л131КС ушло почти пять веков, чтобы восстановить былые силы, а затем ещё пять, чтобы достичь нынешнего могущества. На протяжении почти семисот лет Л131КС не встречали ни одного экземпляра Некро, и постепенно они поверили в то, что вирус был уничтожен навсегда. До сегодняшнего дня.

В свете недавнего возрождения Некро появилось предположение, что заражённый вирусом орбитальный спутник, должно быть, ушёл с орбиты во время гражданской войны и незаметно скрылся где-то на краю галактики. Там он, потерянный, странствовал годами до тех пор, пока не оказался у богатой полезными ископаемыми планеты. Поскольку никто ему не мешал, вирус сумел приспособиться и вновь запустить процесс размножения.

Кто-то ищет взаимопонимания и общих идеалов с Некро, проповедуя терпимость для нетерпимых. Но те, кто видел опустошённые системы, поглощённые воскресшим Некро, знают - пока в фантазиях оптимистов живут ангелы, из тьмы выползают демоны. И их пробуждение несёт

| | |
|--------------------------------|---|
| Фракционные Способности | <p>Интриги: Когда вы берёте 1 или несколько карт действий, возьмите 1 дополнительную карту действия. Затем сбросьте 1 любую карту действия с руки.</p> <p>Коварство: Вы можете держать на руке любое количество карт действий. Игровые эффекты не могут помешать вам использовать эту способность.</p> |
| Продукция | 3 |
| Карта Обещания | <p>Шпионская Сеть: В начале вашего хода: Посмотрите карты действий на руке у играющего за племена иссариллов. Выберите 1 из этих карт и возьмите себе. Затем верните эту карту обещания играющему за племена иссариллов.</p> |
| Начальный Флот | <p>2 Транспортника 1 Крейсер 2 Истребителя 5 Отряда Пехоты 1 База 1 ПСО</p> |
| Начальные Технологии | Нейромотиваторы (0) |
| Особые Отряды | |
| Фракционные Технологии | <p>Импланты «Магеон» (333): Действие: Переверните эту карту, чтобы посмотреть карты действий на руке другого игрока. Выберите 1 из этих карт и возьмите её себе.</p> <p>Транспаристальная Броня (3): Во время вашего хода в фазе действий игроки, которые пропустили ход, не могут разыгрывать карты действий.</p> |
| Флагман | <p>И'сия Иссрилла: Флагман Иссариллов Цена: 8 Бой: 5 (x2) Полёт: 2 Место: 3 <i>Поглощение Урона</i> Этот корабль может передвигаться через системы, в которых есть корабли других игроков.</p> |
| | <p>Шшру: Умный, умный Шшру Эта карта обладает текстовой способностью карт агентов каждого другого игрока, даже если эти карты перевернуты.</p> |

Империя прислала подкрепления, и вскоре колонисты обнаружили, что на них регулярно нападают представители небольшой местной расы хамелеонов с зелёной кожей и огромными жёлтыми сияющими глазами. Аборигены умели «сливаться с окружением», что делало их невидимыми для невооружённого глаза и крайне опасными для быстро растущих фермерских городов, разбросанных вдоль бескрайних болот. Аборигены были примитивной расой, но в то же время свирепыми, умными и неуёмными в своём желании остановить агрессивное освоение их родных топей существами. От нескольких захваченных ранее пленников удалось узнать, что они зовут себя «иссарилами», и что на территории фианнийских топей расположена огромная сеть их племён и поселений.

Стремясь пополнить запасы столького любимого ими меннского корня, лазаксы отправили 21-й экспедиционный корпус, чтобы подавить восстание иссариллов и возобновить добычу, увеличив объёмы. В эти кровавые годы тысячи иссариллов были пойманы и отданы властям и частным покупателям по всей галактике ради изучения или в качестве дичи для охоты. И хотя добыча корня возобновилась, лазакский военный корпус так и не смог полностью усмирить иссариллов. Как только маленькие зелёные иссарилы приноровились к лазакскому стилю ведения войны, похитив и изучив оружие лазаксов, фианнийские топи стали унижительным и смертоносным полем боя для лазакских новобранцев.

Во время Закатных веков великие расы научились использовать сообразительных иссариллов в качестве шпионов и наёмных убийц для тайных операций. За сотни лет иссарилы отточили навыки скрытности, научились пользоваться техникой и познали силу информации. Эти знания в сочестании с их естественной способностью становиться практически невидимыми позволили иссарилам осознать собственный потенциал, чтобы затем основать могущественную и зловещую гильдию шпионов. Прибыль, которую приносила гильдия, стала основным источником дохода для их цивилизации и помогла развить Реттиллон. Благодаря своему могуществу и влиянию, они смогли убедить лазаксов покинуть планету, при этом сохранив экспорт меннского корня. Всего за несколько поколений иссарилы стали развитой, образованной и амбициозной расой. Гильдия стала правящим органом объединённых племён иссариллов, при этом сохраняя влияние в закулисных делах галактики. Гильдия избирает своего лидера из рядов профессиональных наёмных убийц. Главный правитель, Скваарк, управляет этой могущественной цивилизацией сообразительных, полных решимости и амбиций существ; народом, который исторически не очень любит остальные великие расы.

| | |
|-----------------|---|
| Агент | <p><i>Чёрная тень прыгнула с фонаря в спальню. Спящий человек даже не пошевелился, когда та взяла из его ладони коммуникатор и активировала его.</i></p> <p><i>— Это губернатор Синех, — сказала тень голосом, который ей не принадлежал. — Приказываю деактивировать защитную сеть.</i></p> |
| Командир | <p>Со Ата: Верная до Определённой Степени</p> <p>Разблокировка: У вас должно быть 7 карт действий.</p> <p><i>Пока блокадный флот приближался к Ретиллиону, адмирал вернулась в свои покои и обнаружила на столе чип с сообщением. После того как она его прочла, её флот быстро покинул систему.</i></p> <p>После того как другой игрок активировал систему с вашими отрядами: Можете посмотреть карты действий, карты обещаний или карты секретных целей этого игрока.</p> |
| Герой | <p>Кивер, Клинок и Ключ: Гильдейский Убийца</p> <p>Разблокировка: У вас должно быть 3 выполненные цели.</p> <p><i>— Не знаю, что хуже, — сказал Рис. — То, что Гильдия шпионов убила наших агентов в одну ночь? Или то, что выжили лишь те, кто уже у Гильдии в кармане!</i></p> <p>Гильдия Шпионов: Вымогательство</p> <p>Действие: Каждый другой игрок показывает вам 1 карту действия с руки. В отношении каждого игрока можете решить: либо взять эту карту, либо заставить его сбросить 3 случайные карты действий с руки. Затем изгоните эту карту.</p> |
| Мех | <p>Лазутчик Чёрной Тени: Мех Иссариллов Цена: 2 Бой: 6 <i>Поглощение Урона</i></p> <p>Развертывание: После того как вы использовали свою фракционную способность «ОТВЛЕКАЮЩИЙ МАНЕВР», можете разместить 1 меча на подконтрольной вам планете.</p> |

С тех пор, как лазаксы покинули планету, больше ни одному из представителей других рас не разрешили ступить на Ретиллион. Иссарильская столица Вуекка находится где-то в центре фианнийских топей, но её точное расположение известно только иссарилам. Официальные сделки, контракты и тайные операции координируются с планеты Шеллок, которую иссарилы заселили вскоре после получения независимости от лазаксов. Единственный город, известный пришельцам - Моджеб на Шеллоке. Здесь, или на огромной Шеллокской орбитальной станции Хаарсу иссарилы встречают посланников и торговцев других рас.

Гордые и свирепые иссарилы начинают поглядывать за пределы своих границ, надеясь отыскать иные варианты дохода, помимо гильдии. Иссарилам нет равных в скрытности, и их главный секрет: огромный флот вторжения, который строится втайне от остальной галактики в планетарной тени Шеллока. Несмотря на то, что остальные расы и так немного побаиваются невидимых «ушей» и «глаз» иссариллов, они бы пришли в ужас, если бы только узнали о неутолимых имперских амбициях маленького зелёного народа.

| | |
|-------------------|--|
| Цитата | «Умный Шируу встретился с пришельцем и умертвил его. С кем бы гильдия хотела, чтобы Шируу встретился в следующий раз?» Шируу Множество дверей, считающихся закрытыми, с лёгкостью открываются перед гильдией, а отворив множество дверей, вы убедитесь, что гильдия уже здесь побывала. |
| Информация | Система: Система Майок Население: Неизвестно Правительство: Гильдия шпионов Лидер: Сикваарк Характер: Скрытный Склонность: Политика |

| Призраки Креусса | |
|--------------------------------|--|
| Домашняя Система | Креусс: 4/2 Родина призраков, застрявшая между материальной вселенной и пустотой. Созданный из остановившегося света и светящихся газов, этот мир — дом для самых необычных форм жизни. |
| | Дельта-Червоточина |
| Фракционные Способности | Квантовая Запутанность: Вы можете считать все системы с альфа- или бета-червоточинами смежными друг с другом. Игровые эффекты не могут помешать вам использовать эту способность. |
| | Гравитационный манёвр: Во время ваших тактических действий добавляйте +1 к значению полёта каждого вашего корабля, начинающего движение в вашей родной системе или в системе с альфа- или бета-червоточинами. |
| | Врата Креусса: При создании игрового поля положите Врата Креусса (17) на место, где должна находиться ваша родная система. Затем положите вашу родную систему (51) перед собой. Врата Креусса не считаются вашей родной системой. |
| Продукция | 4 |
| Карта Обещания | Система «Свой-Чужой»: В начале вашего хода во время фазы действий: Положите или переместите жетон червоточины в систему с подконтрольной вам планетой или в неродную систему, в которой нет кораблей других игроков. Затем верните эту карту обещания играющему за призраков Креусса. |

[Вернуться наверх](#)

| Призраки Креусса |
|---|
| Они - страшилки. Жуткие сказки, которые рассказывают детям на ночь. Пугающие свидетельства очевидцев, передающиеся из уст в уста в гудящей темноте космических грузовиков дальнего перелёта. Даже теперь, в век глобального просвещения, когда о Шалерийском коридоре и его странных обитателях известно гораздо больше, чем когда-либо, запредельная чуждость Шалери и его призраков на даёт этим сказкам кануть в небытие. Молва и слухи о Шалерийской аномалии практически неиссякаемы. Редкие записи о предполагаемых фактах в лучшем случае невозможно проверить. Хотя исследованиям этой тайны посвящают серьёзные научные работы, всё, что ныне известно о Шалери, - лишь малая капля в море мифов. Тысячелетиями путешественники опасались и обходили стороной участок космоса поблизости от Шалерийской аномалии. Хотя всеобщая привычка избегать этот регион не вызывала сомнений, конкретных причин, почему надо так делать, назвать никто не мог. Кто-то просто помечает эти области как «крайне опасные». Другие строят версии, что в зоне присутствует «излучение неизвестной природы». К сожалению, большинство навигационных записей описывают Шалерийский регион просто как «плохой участок космоса» - суеверный космический аналог старой фразы « <i>Nic sunt dracones</i> » («Здесь обитают драконы»). |
| Что точно известно о Шалерийском квадранте: здесь пропало большое количество кораблей. Невероятно большое, по факту. Учитывая, что при таких потерях не было найдено ни маячков бедствия, ни капсул с посланиями, ни каких-либо других следов пропавших кораблей, ситуация в официальных отчётах описывается как «тревожная». Но лучше всего |

| | |
|-------------------------------|---|
| Начальный Флот | 1 Транспортник 2 Эсминца 2 Истребителя 4 Отряда Пехоты 1 База |
| Начальные Технологии | Гравитационный Двигатель (С) |
| Особые Отряды | |
| Фракционные Технологии | Генератор Червоточин (СС): В начале фазы статуса положите или переместите жетон червоточины в систему с планетой под вашим контролем либо в систему (кроме родных), где нет кораблей других игроков. |
| | Генератор Червоточин Ω (СС): Действие: Переверните эту карту чтобы положить или переместить жетон червоточины либо в систему с планетой под вашим контролем либо в систему, в которой нет кораблей других игроков (кроме родных). |
| | Пространственный Искажитель (К): В начале космического боя в системе, в которой есть червоточина и хотя бы 1 ваш корабль, вы можете нанести 1 попадание и присвоить его одному из кораблей противника. |
| Флагман | Хил Колиш: Флагман Призраков Цена: 8 Бой: 5 Полёт: 1 Место: 3 <i>Поглощение Урона</i> В системе с этим кораблём есть дельта-червоточина. «Хил Колиш» может передвигаться до или после ваших остальных кораблей. |
| Агент | Эмиссар Тайвра: Лазурный Шёпот После того как любой игрок активировал систему, в которой есть червоточина (кроме дельты): Вы можете перевернуть эту карту; в этом случае эта система становится смежной для всех других систем с червоточинами во время этого тактического действия. |

в официальных источниках отсылается как «трескотня». Потому что всего здесь подойдёт термин, который в ходу у экипажей кораблей и рассказчиков, - «жутковатая».

Загадка Шалерийского региона не ограничивается пропавшими космическими кораблями. Экипажи, успешно преодолевшие путь через регион, сообщали о загадочных неисправностях, дурных снах и внезапных болезнях. Также существуют записи о предполагаемых «обнаружениях»: жуткие встречи с существами, которых описывают как переливающиеся странные сгустки энергии. И хотя в прошлом подобная информация списывалась на бурную фантазию, подкреплённую кислородным голоданием, сейчас, с появлением призраков Креусса, эти отчёты заслуживают больше доверия.

Есть несколько торговых маршрутов, пролегающих через Шалерийский квадрант (а не в обход него), и они существенно экономят топливо и время. Так что готовность пройти через них оборачивается немалой прибылью для капитанов, рискнувших отправиться в «плохой участок космоса» и вернувшихся оттуда. В погоне за подобной выгодой ментакский фрегат «Энтропик» отправился в своё пятое путешествие через Шалерийский квадрант.

«Энтропик» находился в Шалерийском квадранте уже третий день, когда его перехватили три грозных корабля неизвестного происхождения. Каждое судно размером с ментакский боевой крейсер было сделано из сероватой панцирной стали, исписанной переплетающейся рунической вязью. Именно эта встреча «Энтропика» и боевых кораблей Креусса вошла в историю как первый контакт между призраками Креусса и представителями расы Галактического совета.

Неизвестно, почему существа, обитающие в глубинах Шалерийской аномалии (теперь её обычно называют «Врата Креусса»), решили проявить себя в начале Эпохи пробуждения. Быть может они наконец узнали достаточно о окружающей галактике? Возможно, их общество было готово выйти в большую вселенную? Более мрачная версия, весьма любимая рассказчиками, гласит, что призраки Креусса решили выбраться из изоляции с некоей зловещей целью, известной пока лишь им одним.

Призраки, сотканнные из энергии и света, занимают почётное место среди самых странных рас. Знаменитый истори Мерин Баркан описал их как «бесплотные светосинаптические души». Поскольку за пределами их

| | |
|----------|--|
| | <p><i>Когда флот Жол-Нара вышел из засады, он... не встретил на своём пути ничего. Колонна призраков Креусса попросту исчезла. Остался лишь отправленный Тайврой посыльный дрон с сообщением для командора хиларов, в котором выражалось сожаление по поводу невозможности личной встречи.</i></p> |
| Командир | <p><u>Сай Серавус:</u> Страж Врат Разблокировка: У вас должны быть отряды в 3 системах с альфа или бета-червоточинами.</p> <p><i>«Когда вы покидаете свою столь привычную и безопасную вселенную, вы попадаете в наши владения. Советую вам соблюдать здесь осторожность».</i></p> |
| | <p>После того как ваши корабли передвинулись: За каждый корабль со значением мест на борту 1 или выше, который передвинулся хотя бы через 1 червоточину, можете разместить вместе с этим кораблём 1 истребитель из своего снабжения, если у вас есть неиспользованные места в активной системе.</p> |
| Герой | <p><u>Страница Мейян:</u> Страж Шалери Разблокировка: У вас должно быть 3 выполненные цели.</p> <p><i>«Да, призраки Креусса обладают непревзойдёнными технологиями управления червоточинами. Но изменение границ самого пространства? Чушь!»</i></p> |
| | <p><u>Реактор Сингулярности:</u> Смена Порядков Действие: Поменяйте местами 2 системы, в которых есть червоточины или ваши отряды, за исключением системы Креусс и ядра червоточин. Затем изгоните эту карту.</p> |
| Мех | <p><u>Двигатель Икара:</u> Мех Призраков Цена: 2 Бой: 6 <i>Поглощение Урона</i> После того как любой игрок активировал систему, вы можете убрать этот отряд с игрового поля, чтобы поместить или переместить жетон червоточины призраков Креусса в эту систему.</p> |

аномальной гравитации самого Креусса форма призраков непостоянна, они заковытывают себя в замысловатую броню. Эти доспехи не только стабилизируют призраков - сама их материальность облегчает другим расам общением с ними. Выходцев с Креусса можно отличать друг от друга по формам их шлемов, которые, как и звездолёты, полностью покрыты сложными руническими узорами.

Призраки Креусса ведут себя необычайно цивилизованно и вежливо. Они демонстрируют мастерство во множестве странных наук и в обращении с причудливыми материалами. В то же время они невероятны скрытны, привержены ритуалам и вспыльчивы, когда речь заходит о самых разных вещах. В целом никто ещё не решил, соответствует ли их поведение расе, которая недавно открыла себя галактике, или же это признаки, указывающие на зловещий замысел, таящийся под глухим шлемом.

| | |
|-------------------|---|
| Цитата | «Мы не хотели оскорблять почтенного посла. Мы лишь хотели предупредить, что если его корабль попытается пройти через врата, обратно он не вернётся». Эммисар Тайвра Согласно истории, множество известных искателей приключений хотели исследовать Шалерийский коридор. Согласно истории, все они вскоре погибли при загадочных обстоятельствах. |
| Информация | Система: Шалерийский Коридор Население: Неизвестно Правительство: Неизвестно Лидер: Неизвестно Характер: Чуждый Склонность: Расширение границ |

| Психосеть Л131КС | |
|--------------------------------|--|
| Домашняя Система | [0.0.0]: 5/0 Эта затерянная, богатая энергоресурсами планета стала последним пристанищем для тайной группы лазаксов. Теперь это технологический ад. |
| Фракционные Способности | Ассимиляция: Когда вы получаете контроль над планетой, замените каждую ПСО и базу на этой планете соответствующими отрядами из своего снабжения. |
| | Ковровая Бомбардировка: В конце каждого раунда наземного боя ваши корабли в активной системе могут использовать свою способность «БОМБАРДИРОВКА» против наземных войск вашего противника, находящихся на этой планете. [6] |
| Продукция | 2 |
| Карта Обещания | Кибернетическая Модификация: В начале вашего хода: Верните 1 жетон из стратегического резерва играющего за психосеть Л131КС в его снабжение. Затем положите жетон приказа из вашего снабжения в ваш стратегический резерв. Затем верните эту карту играющему за психосеть Л131КС. |
| | Кибернетическая Модификация Ω: Когда вы получаете жетоны приказов во время фазы статуса: Получите 1 дополнительный жетон приказа. Затем верните эту карту играющему за психосеть Л131КС. |

[Вернуться наверх](#)

| |
|--|
| |
|--|

| Психосеть Л131КС | |
|---|--|
| <p>Прошло почти 13 лет с момента, как хаканский торговый корабль «Золлар» исчез. Его последнюю отчаянную трансляцию перехватил иссарильский аванпост, расположенный неподалёку от мэхактского поля астероидов. Сигнал с «Золлара» поведал леденящую душу историю. После вылета с Молл-Прайма в мэхактском регионе отказало навигационное оборудование, и корабль с экипажем потерялся за пределами пограничного пространства. После почти двухнедельного дрейфа глубоко в космосе с ними на связь внезапно вышел огромный боевой военный корабль неизвестного происхождения. Но радость экипажа быстро сменилась ужасом. Приблизившись, таинственный корабль направил бортовые орудия на безоружное грузовое судно. Хаканский капитан смог отправить последний сигнал бедствия перед тем, как его грузовик был уничтожен.</p> <p>Вскоре после исчезновения «Золлара» на окраинах иссарильских владений обнаружили могучий инопланетный флот. От этого флота отделился корабль с небольшой делегацией, которая отправилась на Мекатол-Рекс, чтобы предъявить наследные права на имперский трон. Пришельцы, назвавшись Л131КС («Эл Один Зэ Один ИКС»), объявили себя истинными потомками древних лазаксов. Их вид вызывал суеверный ужас. Они лишь отдалённо напоминали лазаксов; их органы были почти полностью заменены на кибернетические имплантаты.</p> <p>Мнения виннанранских хранителей сильно разделились. Одни посчитали, что Л131КС не превосходят вас, а новый и потрясающий способ выживания</p> | |

| | |
|-------------------------------|--|
| Начальный Флот | 1 Дредноут 1 Транспортник 3 Истребителя 5 Отряда Пехоты 1 База 1 ПСО |
| Начальные Технологии | Нейромотиваторы (0) Плазменные Боеголовки (0) |
| Особые Отряды | Супер-Дредноут I: Дредноут Л131КС Цена: 4 Бой: 5 Полёт: 1 Место: 2 <i>Бомбардировка 5</i> <i>Поглощение Урона</i> |
| Фракционные Технологии | Супер-Дредноут II (ССЖ): Дредноут Л131КС Цена: 4 Бой: 4 Полёт: 2 Место: 2 <i>Бомбардировка 4</i> <i>Поглощение Урона</i> Этот отряд нельзя уничтожить картой действия «Прямое попадание». |
| | Самообучающаяся Система (ЖЖ): Когда вы изучаете технологию, вы можете перевернуть эту карту и потратить 2 очка ресурсов; игнорируйте все требования изучаемой технологии. |
| Флагман | [0.0.1]: Флагман Л131КС Цена: 8 Бой: 5 (x2) Полёт: 1 Место: 5 <i>Поглощение Урона</i> Во время космического боя попадания, нанесённые этим кораблём и вашими дредноутами в этой системе, должны быть присвоены любым кораблям, кроме истребителей (при возможности). |

что Л131КС не правящая раса, а новый и потенциально опасный гибрид. Другие возразили, что лазаксы вернулись, пусть и в непривычной форме, но несомненно вернулись, так что служба хранителей подошла к концу.

Виннаранскому наблюдателю позволили посетить родной мир Л131КС, называемый «0.0.0» жителями, или «Ноль» всеми остальными. Наблюдатель ещё не вернулся, так что о Л131КС до сих пор многое неизвестно. То малое, что мы знаем о них, Л131КС поведали сами, остальное хиларские регенты извлекли из старых записей.

Из хиларских записей и заявлений самих пришельцев стало известно, что история Л131КС началась во время последних дней лазаксов. Менее чем за год до грандиозной бомбардировки Мекатола советник императора по имени Ибна Вэл Сид предвидел неминуемую катастрофу. Император и остальные советники отказались слушать предупреждения Ибны, и вскоре он устал от их недалёковидности. Несмотря на то, что лазакский флот терпел поражения, системы одна за другой присоединялись к повстанцам, торговля прекратилась, а продуктовые запасы на Мекатолле подходили к концу, император и его приближённые просто отказывались принять, что их империя может пасть.

Не желая разделять судьбу своего повелителя, Ибна Вэл Сид начал втайне готовить бегство для своей семьи и нескольких тысяч лазаксов, разделявших его опасения. С собой Ибна решил прихватить основные предметы лазакской культуры, технологии и знания. Он даже смог убедить небольшую группу хиларских учёных присоединиться к нему, понимая, что их изобретения были в основе всех технологий империи.

Затем в одну судьбоносную ночь, на семьдесят седьмой год Сумеречных войн, два грузовых корабля - «Мадна» и «Хурвана», а также личный крейсер Ибны «Сид», покинули космопорт Мекатол-сити. Позади полыхал великий Зал картографии. Ибна настолько боялся раскрытия и преследований со стороны врагов лазаксов, что уничтожил любые записи, которые могли указать на его тайное место назначения: холодную, но пригодную для жизни планету, вращающуюся вокруг малой звезды Хазз далеко за пределами известных границ.

Судя по всему, пытаясь выжить в тяжёлых условиях, колония почти полностью положила на технологии. Предположительно благодаря помощи хиларцев, технологии стали занимать всё больше места в жизни и телах беглецов, пока они не стали почти неразделимы.

| | |
|-----------------|---|
| Агент | <p><u>i48S:</u> Усилитель-Виртуоз</p> <p>После того как любой игрок активировал систему: Можете перевернуть эту карту, чтобы позволить этому игроку заменить 1 его отряд пехоты в активной системе на 1 мех из его снабжения.</p> <p><i>Для других рас каждый убитый на поле боя солдат — потеря: опыта, тренировок и воинской удачи. Для Л131КС каждый убитый солдат — возможность воскресить его и сделать ещё сильнее.</i></p> |
| Командир | <p><u>2RAM:</u> Инженер Интегрированных Систем</p> <p>Разблокировка: У вас должно быть на игровом поле 4 дредноута.</p> <p><i>Недавно интегрированная сеть ожила, и пушки боевых кораблей выстрелили одновременно. Планетарный щит вспыхнул и разрушился под сосредоточенным огнём.</i></p> <p>Отряды со способностью «ПЛАНЕТАРНЫЙ ЩИТ» не мешают вам использовать способность «БОМБАРДИРОВКА».</p> |
| Герой | <p><u>Рулевой:</u> Последняя Запись</p> <p>Разблокировка: У вас должно быть 3 выполненные цели.</p> <p><i>Информация заполняла разум капитана по кабелю, вставленному в его киберкортекс. — Записи потерянного Зала картографии, — прошипел Вэл Сид. — Используйте их мудро.</i></p> <p><u>Навигация в Тёмном Пространстве:</u> Диаспора</p> <p>Действие: Выберите 1 систему без кораблей других игроков; можете передвинуть в неё свой флагман и любое количество своих дредноутов из других систем. Затем изгоните эту карту.</p> |
| Мех | <p><u>Аннигилятор:</u> Мех Л131КС Цена: 2 Бой: 6 <i>Поглощение Урона</i> <i>Бомбардировка 8</i></p> <p>Пока этот отряд не участвует в наземном бою, он может использовать способность «БОМБАРДИРОВКА» на планетах в своей системе, как если бы он был кораблём.</p> |

Говорят, что Ибна Вэл Сид, ставший заложником кошмарных научных разработок, которые поддерживают его древнее тело, по-прежнему возглавляет свой народ. Неизвестно, что движет Л131КС - мудрость, спасшая их, или безумие, разрушившее прославленный Зал картографии. В их пустых красных глазах можно разглядеть трагическое прошлое и пугающую враждебность. Но не вызывает сомнений, что возвращение лазаксов прокатится по всей галактике вихрем стали, достойным пророчеств.

| | |
|-------------------|--|
| Цитата | «Вы не осознаёте ценности времени. Вы не понимаете бесконечность. Ваше невежество уступает только вашей бесполезности». Дипломат 2RAM Считать ли Л131КС возвращением лазаксов, или же это нечто более мрачное? Научные дискуссии по этому поводу кипят до сих пор. А вот хирургическая точность их орбитальных бомбардировок не вызывает спора. |
| Информация | Система: Неизвестная система Население: Неизвестно Правительство: Неизвестно Лидер: Ибна Вел Сид Характер: Расчётливый Склонность: Наука |

| Сардакк Н'орр | |
|--------------------------------|--|
| Домашняя Система | Трен'Лак: 1/0 Морозная и пустынная планета. Жизнь здесь ограничена н'оррскими взрыв-башнями и ледяными шахтами, и лишь свирепые снежные дракки и редкие ледолунные цветы встречаются на поверхности. Квинара: 3/1 Огромный и безводный мир. Это не только самая большая, но и самая засушливая планета, населённая разумной жизнью. Дом Сардакк Н'орр и их городов-ульев. |
| Фракционные Способности | Безжалостность: Добавляйте +1 к результатам боевых проверок всех ваших отрядов. |
| Продукция | 3 |
| Карта Обещания | Легион Текклар: В начале боя во время вторжения: Добавляйте +1 к результатам боевых проверок каждого вашего отряда во время этого боя. Если ваш противник играет за Сардакк Н'орр, добавляйте -1 к результатам боевых проверок каждого его отряда во время этого боя. Затем верните эту карту обещания играющему за Сардакк Н'орр. |
| Начальный Флот | 2 Транспортника 1 Крейсер 5 Отряда Пехоты 1 База 1 ПСО |

[Вернуться наверх](#)

| Сардакк Н'орр | |
|---|--|
| <p>Почти сразу за туманностью Единорога расположена золотистая звезда Сардакк, дарующая свой жаркий свет огромной безводной Квинаре. Огромная планета источает красноватое свечение, словно пыльный рубин в ночи, а её полярные бури отчётливо видно из космоса. Огромная сеть орбитальных станций и массивное скопление космических кораблей роится в системе Сардакк подобно самим насекомобразным н'оррам. Словно разозлённые пчёлы, вылетающие из потревоженного улья, н'оррские истребители покидают ангары громоздких китоподобных транспортников. Конвои из грузовиков, полных льда, регулярно пребывают с планеты Трен'лак на орбиту Квинары, где небольшие паукообразные автоматические станции высверливают лёд, после чего доставляют его на орбитальный влаговырабатывающий завод. Произведённые вода и соль отправляются на Квинару в пузатых солнечных планёрах, и те, подобно воздушным жукам, медленно спускаются вниз в н'оррские города.</p> <p>Сама по себе Квинара - самая негостеприимная планета из всех заселённых великими цивилизациями. Потягаться с Квинарой по бесплодности может только родина летневцев - Арк-Прайм. Но если подданные Бароната обитают исключительно под землёй, то н'оррская цивилизация обустроилась как на континентах Квинары, так и под ними. Только регионы вокруг полюсов, где даже крепкие н'орры не в состоянии долго переносить смертоносные бури, остаются в основном незаселёнными. Ужасные электрические, ледяные и пылевые бури, не идущие, впрочем, ни в какое сравнение с полярными, достаточно часто покрывают различные регионы планеты и считаются обычным делом среди н'орров.</p> | |

| | |
|-------------------------------|--|
| Начальные Технологии | None |
| Особые Отряды | <p>Экзотрирема I: Н'оррский Дредноут Цена: 4 Бой: 5 Полёт: 1 Место: 1 <i>Бомбардировка 4 (x2)</i> <i>Поглощение Урона</i></p> |
| Фракционные Технологии | <p>Экзотрирема II (ССЖ): Н'оррский Дредноут Цена: 4 Бой: 5 Полёт: 2 Место: 1 <i>Бомбардировка 4 (x2)</i> <i>Поглощение Урона</i> Этот отряд нельзя уничтожить картой действия «Прямое попадание». После раунда космического боя вы можете уничтожить этот отряд, чтобы уничтожить 2 или меньше кораблей в этой системе.</p> <p>Узор «Валькирия» (КК): Если после прохождения боевых проверок во время наземного боя ваш противник нанёс вашим войскам хотя бы 1 попадание, вы наносите 1 дополнительное попадание.</p> |
| Флагман | <p>К'морран Н'орр: Флагман Н'оррцев Цена: 8 Бой: 6 (x2) Полёт: 1 Место: 3 <i>Поглощение Урона</i> Добавляйте +1 к результатам боевых проверок всех ваших других кораблей в этой системе.</p> |
| Агент | <p>Т'ро: Теккларский Легионер В конце тактического действия любого игрока: Можете перевернуть эту карту; в этом случае этот игрок может разместить 2 Отряда Пехоты из своего снабжения на подконтрольной ему планете в активной системе.</p> |

Гости Квинары отправляются напрямую в иммиграционный центр в столице планет Х'кор. Если погодные условия позволят, то большинство гостей будет поражены открывшимся видом на огромный город и его интенсивный трафик. Для н'оррской архитектуры характерны овальные или круглые строения, выполненные из крепкого красноватого материала, который по цвету совпадает с общей краснотой планеты. Как и в большинстве крупных н'оррских городов, в Х'коре есть множество зданий, от которых во все стороны расползаются малоэтажные постройки, перемежающиеся колодцами с проглядывающими оттуда городами-ульями, что уходят вглубь красноватой земли. Загруженные дороги и воздушные линии пересекают город тысячами нитей, часто не справляясь с н'оррским трафиком.

Любой н'орр с уверенностью скажет вам, что ими правит «Сардакская королева-мать», но это скорее традиция, чем реальный факт. Никто никогда не встречал мифическую «мать», и нет ни одного документа не с Квинары, который подтверждал бы её существование. Общеизвестный и публичный глава н'оррского государства - Посланник королевы, мужчина н'орр, отвечающий за культуру, экономику и военные дела расы. Срок службы Посланника, а также процесс его избрания, по всей видимости, определяются тайным братством под названием «Затаившаяся стая», которому и принадлежит реальная власть над н'оррами.

Под присмотром Посланника и Затаившейся стаи н'оррские военные силы и флот стремительно растут. Теккларские элитные солдаты - гордость своего народа. Тренировки теккларов проходят исключительно в южных полярных областях, где слабые умирают, а сильные становятся г'хомами: членами престижного теккларского ордена, рыцарями н'орров, пользующимися уважением по всей галактике. С каждым оборотом планеты, с каждой звездой, ставшей на своё место на небе, Затаившаяся стая осознаёт, что приходит время роиться вновь. И на этот раз рой затмит звёзды.

| | |
|-----------------|---|
| | <p><i>«Братья по стае! Легионов Текклара боятся враги по всей галактике. Они не боятся нашей силы, пускай мы и могучи. Они не боятся нашей численности, хоть нас и много. Они боятся нас потому, что бьём мы сильно, быстро, и, пока хоть один из нас жив, мы не остановимся!»</i></p> |
| Командир | <p>Г'хом Сек'кус: Элита Валькирий Разблокировка: Контролируйте 5 планет вне родных системах.</p> <p><i>Сек'кус и её валькирии — элитный авангард огромных армий стаи, прославившийся успешными налётами на вражеские территории.</i></p> <p>Во время шага «Высадка наземных войск»: Можете высадить не более 1 наземного войска с каждой планеты в активной системе и каждой планеты в смежных системах, где нет ваших жетонов приказов.</p> |
| Герой | <p>Ш'вал, Предвестник: Владыка Первых Разблокировка: У вас должно быть 3 выполненные цели.</p> <p><i>Пылающая экзотрирема прочертила полосу в небе и рухнула на зелёные травянистые равнины. Шлюзы открылись, и Ш'вал вместе со своими теккларами бросился в атаку.</i></p> <p>Теккларская Подготовка: Кишащая Стая После того как вы передвинули корабли в активную систему: Можете сразу переходить к шагу «Высадка наземных войск», пропустив предыдущие шаги. В этом случае после высадки наземных войск на планеты изгоните эту карту и верните все ваши корабли из активной системы в своё снабжение.</p> |
| Мех | <p>Экзоскелет «Валькирия»: Мех Н'орров Цена: 2 Бой: 6 Поглощение Урона После того как этот отряд использовал свою способность «ПОГЛОЩЕНИЕ УРОНА» во время наземного боя, он наносит 1 попадание по наземным войскам вашего противника на этой планете.</p> |
| Цитата | <p><i>«Страх - это смерть. Большинство из вас умрёт. Королева-Мать благодарит вас за достойную жертву».</i> Г'хом Сек'кус</p> <p>Ни один н'орр никогда не видел королеву-мать, но её ярость пылает в каждом из них, требуя утопить галактику в крови в свою честь.</p> |

| | |
|-------------------|--|
| Информация | <p>Система: Система Сардакк Население: 28.71 миллиарда Правительство: Затаившаяся стая Лидер: Посланник Характер: Агрессивный Склонность: Война</p> |
|-------------------|--|

| Серебряная Стая | |
|--------------------------------|---|
| Домашняя Система | <p>Айлир: 0/2 Самая маленькая из трёх планет в системе Тор Атарала, Айлир покрыта километрами воды. Мурмерация собирается в городахплатформах, дрейфующих по течению.</p> <p>Валк: 2/0 В коре Валка содержатся жилы редких минералов и металлов. Руду поднимают на космических лифтах на орбитальные открытые верфи.</p> <p>Авар: 1/1 Авар легче своих миров-собратьев — он изрыт пещерами. Большая часть населения системы Тора Атарала живёт в крупных гнёздах внутри, укрываясь от всплесков радиации расположенного неподалёку Форуса.</p> |
| Фракционные Способности | <p>Рвение: Вы всегда голосуете первым в фазе политики. Когда вы отдаёте хотя бы 1 голос, добавьте столько дополнительных голосов, сколько игроков в партии, включая вас.</p> <p>Боевое Построение: Когда хотя бы 1 ваш отряд использует способность «ЗАГРАДИТЕЛЬНЫЙ ОГОНЬ» и вы наносите этим больше попаданий, чем истребителей противника находится в бою, за каждое лишнее попадание выберите 1 из находящихся в бою кораблей противника со способностью «ПОГЛОЩЕНИЕ УРОНА». Этот корабль повреждён.</p> |
| Продукция | 3 |
| Карта Обещания | <p>Налёт Ударного Звена: Когда вы бросаете кубики за 1 или несколько своих отрядов, применяя способность отряда: Выберите 1 из этих отрядов. Он бросает 1 дополнительный кубик. Затем верните эту карту обещания играющему за Серебряную стаяю.</p> |

[Вернуться наверх](#)

| Серебряная Стая |
|--|
| <p>Мало кто из ныне живущих ведёт дела с Шикрай: эта группа родственных друг другу птицеподобных подвидов разбросана по галактическому кольцу. Принадлежащие им планеты отличаются сухим ветренным климатом и практически полным отсутствием ценных минералов и ресурсов, а их скудное, технологически отсталое население обычно сторонится политики. Большинство справедливо считает Шикрай всего лишь ещё одним разумным видом, каких в галактике нет числа.</p> <p>Но Шикрай не так просты, как думает галактика и даже они сами...</p> <p>Давным-давно за миры этих крылатых существ ожесточённо боролись два могущественных генных чародея. Шикрай были вынуждены сражаться по обе стороны конфликта. Партизаны бились отчаянно, но не могли победить армии Мэхакт. Шикрай были обречены на гибель... как вдруг на помощь явилась боевая группа лазаксов. Полководец Харкор Илбан Тал освободил Шикрай и лично убил генных чародеёв в честных поединках.</p> <p>Когда Мэхакт изгнали за врата Ахерона, оставшиеся Шикрай присоединились к Талу и поклялись ему в верности, чтобы отплатить за услугу. Они собирались послать своих лучших воинов и учёных заняться созданием организации, что будет приглядывать за Ахероном, дабы их враги никогда не вернулись. Организацию хотели назвать Серебряной стаяей.</p> <p>Для этого Шикрай вернулись в родные миры — Валк, Авар и Айлир, — которые они давно покинули, чтобы колонизировать звёзды. Лазаксы стёрли все записи об этих планетах из Зала картографии, и Серебряная стая отправилась в своё убежище выжидать... и готовиться.</p> <p>Валк, Авар и Айлир — диковинки даже для галактики, полной чудес. Эти три планеты размером чуть больше собственных лун и идут по тонкой</p> |

| | |
|-------------------------------|---|
| Начальный Флот | 1 Транспортник 2 Эсминца 2 Истребителя 5 Отряда Пехоты 1 База 1 ПСО |
| Начальные Технологии | Выберите две: Нейромотиваторы (0) Сарвинские Инструменты (0) Плазменные Боеголовки (0) |
| Особые Отряды | Ударное Звено Альфа I: Эсминец Серебряной Стаи Цена: 1 Бой: 8 Полёт: 2 Место: 1 <i>Заградительный Огонь 9 (x2)</i> |
| Фракционные Технологии | Ударное Звено Альфа II (КК): Эсминец Серебряной Стаи Цена: 1 Бой: 7 Полёт: 2 Место: 1 <i>Заградительный Огонь 6 (x3)</i> Когда этот отряд использует способность « ЗАГРАДИТЕЛЬНЫЙ ОГОНЬ », каждый результат 9 или 10 также уничтожает 1 отряд пехоты вашего противника в космосе активной системы. |
| | Голографическая Сеть «Гнездо» (Ж): Другие игроки не могут передвигать корабли через системы, в которых есть ваши сооружения. Каждая планета, на которой есть хотя бы 1 ваше сооружение, получает способность « ПРОИЗВОДСТВО 1 », как если бы она была отрядом. |
| Флагман | Кетцалькоатль: Флагман Серебряной Стаи Цена: 8 Бой: 7 (x2) Полёт: 1 Место: 3 <i>Поглощение Урона</i> Другие игроки не могут использовать способность « КОСМИЧЕСКАЯ ПУШКА » против ваших кораблей в этой системе. |

три планеты размером чуть больше собственных лун и идут по тонкой орбите между нейтронной звездой Форус и газовым гигантом Хасидом. Уникальный климат, созданный Газовым Тором Атарала, — кольцо пригодного для дыхания воздуха вокруг Форуса. Три планеты кружатся по этому кольцу, и Шикрай говорят, что их крылатые предки перелетали с одной на другую.

Вернувшись тысячи лет назад, Серебряная стая направила все силы на колонизацию этих трёх планет и астероидов между ними. Множественные группы Шикрай живут на Торе. У каждой группы своя специализация; любой член Серебряной стаи волен вступить в любую группу или покинуть её. Мурмерация, совет представителей каждой группы, управляет Серебряной стаей из веретеноподобной башни на Аваре.

Совет продолжает втайне вербовать перспективных Шикрай разных миров, хотя популяция Тора Атарала уже достаточно велика, чтобы обходиться своими силами. Из простого военноориентированного ордена Серебряная стая превратилась в полноценное общество. Неохватные собиратели облаков ныряют в атмосферу Хасида и собирают редкие газы, которые можно переработать в полезные для промышленности соединения, а добытчики комет поставляют на Тор Атарала свежую воду. Серебряная стая даже создала гигантские деревья, растущие и плодоносящие в невесомости. Также она построила механические гравитационные кольца, которые возвращают её членам возможность перемещаться с планеты на планету.

Однако организация не забыла о своей клятве. Тысячелетия службы сделали их долг священным. Шикрай считают себя стражами, назначенными истинными правителями галактики. Галактика так и не узнала о существовании многих групп стаи даже во время Сумеречных войн. Они тайно боролись со спящими агентами Мэхакт и жадными исследователями, забравшимися слишком глубоко в шалерийский квадрант. Члены стаи успешно справлялись со своей задачей до тех пор, пока новая раса, призраки Креусса, не послала за пульсар Толари большую экспедиционную команду. Такую Шикрай одолеть бы не смогли.

После пробуждения Мэхакт Серебряная стая начала сбор войск: Мурмерация согласилась с тем, что секретность более не требуется. Агенты в мирах Шикрай агитируют хороших воинов присоединиться к стае. На открытых верфях Тора Атарала корабли построили кили эсминцев, сходные формой с крылом чайки. Серебряная стая понимает, что древний враг вернулся, а значит, выбора не осталось: придётся ввергнуть остальную галактику в священную войну, чтобы закончить начатое лазаксами.

| | |
|----------|---|
| Агент | <p><u>Трилосса Аун Мирик:</u> Попратель Айлира Когда любой игрок производит наземные войска в любой системе: Можете перевернуть эту карту; этот игрок может разместить эти отряды на любых подконтрольных ему планетах в этой системе и любых смежных системах.</p> <p><i>Силы Серебряной стаи собираются не огромными армиями, а небольшими группами. Чтобы победить крупные скопления сил противника, первая ученица Мирика, Трилосса, овладела искусством выполнять точечные налёты. Теперь она возглавляет авангард Серебряной стаи в праведной войне.</i></p> |
| Командир | <p><u>Ттракан Аун Зилек:</u> Командир Ударного Звена Разблокировка: У вас должно быть 6 отрядов на игровом поле со способностями «ЗАГРАДИТЕЛЬНЫЙ ОГОНЬ», «КОСМИЧЕСКАЯ ПУШКА» или «БОМБАРДИРОВКА».</p> <p><i>«Лётное мастерство Ттракана недостижимо даже для шикрай».</i></p> <p>Когда вы бросаете кубики, применяя способность одного или нескольких своих отрядов: Можете выбрать 1 из этих отрядов. Бросьте за него 1 дополнительный кубик.</p> |
| Герой | <p><u>Мирик Аун Сиссири:</u> Мастер Полётов Разблокировка: У вас должно быть 3 выполненные цели.</p> <p><i>«Ты понимаешь силу стремительного удара, Трилосса. Но превзойдёшь ты меня лишь тогда, когда сможешь вести все наши стаи в идеальной гармонии танца среди звёзд».</i></p> <p><u>Протокол «Хеликс»:</u> Миграция Стаи Действие: Передвиньте любое количество своих кораблей из любых систем в любое количество других систем, в которых есть ваш жетон приказа и нет кораблей других игроков. Затем изгоните эту карту.</p> |

| | |
|-------------------|--|
| Мех | <p>Страж Гнезда: Мех Серебряной Стаи Цена: 2 Бой: 6 <i>Поглощение Урона</i> Этот отряд не занимает места на корабле при транспортировке или при нахождении в космосе хотя бы с 1 вашим кораблём, у которого есть значение мест на борту.</p> |
| Цитата | <p>«<i>Вы ступаете по священной земле. Вам не искупить этот грех, и вас ждёт лишь скорое и беспощадное поражение</i>». Сакора Аун Навори, Серебряный страж</p> <p>Экология Тора Атарала — биологическое чудо. Многие животные приспособились путешествовать между тремя его мирами, а некоторые, например тол-киты, всю жизнь проводят в газовом кольце.</p> |
| Информация | <p>Система: Газовый Тор Атарала Население: 1.84 миллиарда Правительство: Конфедерация Лидер: Мурмерация Характер: Целеустремлённый Склонность: Война</p> |

| Тлеющие с Муаата | |
|--------------------------------|---|
| Домашняя Система | <p>Муаат: 4/1 Раскалённая поверхность Муаата губительна для большинства рас. Это дом гашлай, и только тут они могут жить без своих громоздких тлеющих доспехов.</p> |
| Фракционные Способности | <p>Звёздная Кузня: Действие: Потратьте 1 жетон из вашего стратегического резерва, чтобы разместить 2 истребителя или 1 эсминец из вашего снабжения в системе, в которой есть хотя бы 1 ваше солнце войны.</p> <p>Физиология Гашлай: Ваши корабли могут передвигаться через сверхновые.</p> |
| Продукция | 4 |
| Карта Обещания | <p>Огни Гашлай: Действие: Верните 1 жетон из резерва флота играющего за Тлеющих с Муаата в его снабжение. Затем получите карту улучшения вашего солнца войны. Затем верните эту карту обещания играющему за Тлеющих с Муаата.</p> |

[Вернуться наверх](#)

| Тлеющие с Муаата |
|--|
| <p>Примерно в начале Закатных веков жол-нарские исследователи наткнулись на вулканическую планету Муаат. Они искали ресурсы за пределами плато Мэхакт и были потрясены богатством ископаемых минералов на Муаате, но больше всего их поразили невероятные свойства огненных жителей планеты - Гашлай.</p> <p>Гашлай не были похожи ни на одну известную им расу: разумные существа, чьи тела медленно поглощали жар огня. После зачатия гашлай окукливаются и каким-то образом преобразуют энергию в массу. Этот процесс не противоречил физике, но всегда считался невозможным в масштабах меньше космических. Жол-нарцы неплохо заработали на ресурсах Муаата, но все их попытки воспроизвести процесс окукливания гашлай были безуспешны. Впрочем, гашлай показали себя хорошими рабами, когда жол-нарские директора превратили орбиту Муаата в огромную космическую верфь для своего флота. И именно здесь начались работы над созданием тайного жол-нарского супероружия.</p> <p>Гашлай изрядно пострадали под жол-нарским игмом, но события,</p> |

| | |
|-------------------------------|---|
| Начальный Флот | 1 Солнце Войны 2 Истребителя 4 Отряды Пехоты 1 База |
| Начальные Технологии | Плазменные Боеголовки (0) |
| Особые Отряды | Прототип Солнца Войны I: Солнце Войны Муаата Цена: 12 Бой: 3 (x3) Полёт: 1 Место: 6 <i>Бомбардировка 3 (x3)</i> <i>Поглощение Урона</i> Отряды других игроков в этой системе теряют способность «ПЛАНЕТАРНЫЙ ЩИТ». |
| Фракционные Технологии | Прототип Солнца Войны II (КККЖ): Солнце Войны Муаата Цена: 10 Бой: 3 (x3) Полёт: 3 Место: 6 <i>Бомбардировка 3 (x3)</i> <i>Поглощение Урона</i> Отряды других игроков в этой системе теряют способность «ПЛАНЕТАРНЫЙ ЩИТ». |
| | Реактор Магмуса (КК): Ваши корабли могут заканчивать движение в сверхновых. После того как хотя бы 1 ваш отряд использовал способность «ПРОИЗВОДСТВО» в системе с солнцем войны или в системе, смежной со сверхновой, вы получаете 1 товар. |
| | Реактор Магмуса Ω (КК): Ваши корабли могут заканчивать движение в сверхновых. Каждая сверхновая, которая содержит хотя бы 1 ваш отряд, получает способность «ПРОИЗВОДСТВО 5», как если бы это был 1 из ваших отрядов. |

развернувшиеся в начале Сумеречных войн, полностью изменили их судьбу.

Вскоре после начала войн жол-нарская экспедиция, искавшая залежи полезных ископаемых на Муаате, заразилась некими микроорганизмами в горах Дулак. Инфекция развилась в заболевание, которое позже назовут дулакской чумой. Секретное, но достаточно частое сообщение между Муаатом и системой Гариан позволило вирусу попасть в родные миры жол-нарцев.

Чума стала одним из величайших потрясений в жол-нарской истории, и только своевременные исследования биологии гашлай позволили директорам создать лекарство прежде, чем всё население вымерло. Пока жол-нарцы пытались прийти в себя, их военное наступление захлебнулось, и вскоре директорам пришлось столкнуться с безжалостным натиском Сардакк Н'орр.

Отступление флота жол-нарцев вынудило директоров использовать их секретное оружие. Гигантский боевой космический корабль под названием «солнце войны» ещё не был достроен, но поскольку судьба жол-нарцев зависела от обороны системы Саудор, у директоров не осталось выбора, кроме как использовать недостроенное оружие против врага.

Как только солнце войны, а вместе с ним и большая часть жол-нарского персонала покинули Муаат, гашлай, наконец, взяли собственную судьбу в свои руки. Приведя в действие давно разработанный план, они сожгли оставшихся в системе жол-нарцев и захватили космические верфи вместе со всеми доступными научными документами, оставленными ненавистными захватчиками.

Вскоре после победы на Саудоре, давшейся дорогой ценой, жол-нарцы решили вернуться в свою колонию на Муаате, но обнаружили, что связь с системой потеряна. Исследовательские корабли, отправленные на Муаат, исчезли. Несмотря на то, что директоры подозревали, что могло случиться в их старой колонии, они были не в состоянии вернуться туда со всеми силами.

| | |
|-----------------|---|
| Флагман | <p>Преисподняя: Флагман Муаата Цена: 8 Бой: 5 (x2) Полёт: 1 Место: 3 <i>Поглощение Урона</i> Действие: Потратьте 1 жетон из вашего стратегического резерва, чтобы разместить 1 крейсер в системе с этим отрядом.</p> |
| Агент | <p>Умбат: Кузнец Действие: Переверните эту карту и выберите игрока; этот игрок может произвести до 2 отрядов, цена каждого из которых 4 или меньше, в системе, в которой есть их солнце войны или флагман.</p> <p><i>Снаружи Кузня представляла собой идеально гладкую ртутную сферу, окружённую гудящими магнокатушками. Но когда кузнец перенаправил к её центру поток базовых элементов, сфера пошла рябью и начала пузыриться, и через несколько минут из ядра показался полностью сформированный колосс.</i></p> |
| Командир | <p>Магмус: Трибун Гашлай Разблокировка: Произведите солнце войны.</p> <p><i>«Не для нас эти „райские миры“. Мы сильны потому, что родились в жарчайшей кузне галактики, и нам стоит выискивать столь же жаркие горны среди звёзд».</i></p> <p>После того как вы потратили жетон из своего стратегического резерва: Можете получить 1 товар.</p> |
| | <p>Арбитр Ба'ал: Звездный Бич Разблокировка: У вас должно быть 3 выполненные цели.</p> <p><i>Корона звезды пошла рябью, окутывая обречённые миры ужасным сиянием. На борту солнца войны Ба'ал развёл руки и промолвил: — Узрите свой приговор!</i></p> |

На протяжении всех Тёмных веков гашлай процветали. Вскоре крупная делегация Гашлай прибыла на Мекатол-Рекс, требуя признания и представительства в совете. Они были закованы в тлеющую броню - специальные доспехи, защищающие гашлай от холода, а остальных - от их смертельного жара. Высший хранитель огня Сушон Аж отправил одновременно четырёх послов гашлай ко всем великим расам на характерных золотых с бронзой фрегатах.

Но один из послов прибыл не на фрегате. Как только посол гашлай, назначенный к жол-нарцам, пролетел мимо звезды Гариан и начал приближаться к Жолу, директора побледнели от ужаса - ведь этот представитель прибыл на солнце войны, точной копии их собственной древней разработки. Сообщение достигло адресата - директора всё поняли. Их прежние рабы стали грозной силой, и они не забыли и не простили прошлое. Ведомые хранителями огня, гашлай твёрдо решили, что никогда больше не дадут себя поработить. Под их золотыми тлеющими доспехами скрываются пылкие амбиции. Жол-нарцы в ужасе от того, что остальной галактике ещё предстоит узнать: Тлеющие с Муаата стремятся донести свой огонь до самых дальних уголков космоса, сжигая всех несогласных дотла.

| | |
|-------------------|---|
| Герой | <p><u>Семя Сверхновой:</u> Гравитационный Коллапс После того как вы передвинули солнце войны в неродную систему, кроме Мекатол-Рекса: Можете уничтожить отряды всех других игроков в этой системе и заменить фрагмент поля с этой системой на фрагмент сверхновой Муаата. В этом случае изгоните эту карту и все карты планет, соответствующие заменённому фрагменту.</p> |
| Мех | <p><u>Угольный Колосс:</u> Мех Муаата Цена: 2 Бой: 6 Поглощение Урона Когда вы используете фракционную способность «ЗВЁЗДНАЯ КУЗНЯ» в этой или смежной системе, можете поместить 1 отряд пехоты из своего снабжения к этому отряду.</p> |
| Цитата | <p>«Гашлай больше не обременены вашей прихотью. Угасните и познайте, что вы потеряли». Хранитель огня Умбат</p> <p>Хранители огня гашлай появились сразу же после того, как народ Муаата освободился от агрессивной хватки хиларцев. Амбициозные и полные сил, все хранители огня несут с собой надежды и мечты своего народа.</p> |
| Информация | <p>Система: Система Муаат Население: 7.39 миллиарда Правительство: Трибуна Лидер: Сушон Аж Характер: Мрачный Склонность: Война</p> |

| Титаны Ула | |
|-------------------------|--|
| Домашняя Система | <p><u>Элизиум:</u> 4/1 Крупнее тысячи планет земного типа, Элизиум — искусственный мир-скорлупа, построенный вокруг сингулярности в опустошённом ядре. Поверхность покрыта спокойными морями и обрабатываемыми равнинами.</p> |
| | <p><u>Террагенез:</u> После того как вы разведали планету, на которой нет жетона спящего, можете положить или переместить 1 жетон спящего на эту планету.</p> |

[Вернуться наверх](#)

| | |
|--|--|
| | |
|--|--|

| Титаны Ула | |
|-------------------|--|
| | <p>Десятки тысяч лет назад генные чародеи Мэхакт создали одно из своих величайших творений: Титанов. Они выглядели как огромные машины, но под металлическим панцирем каждого Титана скрывалось живое существо из кремния и стали. В них сочетались преимущества и органики, и механики. Они были крайне выносливы и могли работать днями напролёт, залечивать свои раны и постепенно увеличиваться в числе. Но важнее всего то, что Титаны — разумные существа, а не бездумные автоматы, хотя Мэхакт запрограммировали их на полное подчинение творцам. В сущности, генные чародеи создали для своих королевств</p> |

| | |
|------------------------------------|---|
| Фракционные Способности | Пробуждение: После того как вы активировали систему, в которой есть хотя бы 1 ваш жетон спящего, можете заменить каждый из этих жетонов на 1 ПСО из вашего снабжения. |
| | Срастание: Если вы размещаете отряды на одной планете или в одном космосе с отрядами другого игрока при помощи вашего флагмана или фракционной способности « ПРОБУЖДЕНИЕ », ваши отряды обязаны участвовать в бою во время шагов «Космический бой» или «Наземный бой». |
| Продукция | 2 |
| Карта Обещания | Терраформирование: Действие: Прикрепите эту карту к подконтрольной вам неродной планете, кроме Мекатол-Рекса. Её значения ресурсов и влияния увеличиваются на 1, и считается, что эта планета относится ко всем трём типам (культурная, опасная и промышленная). |
| Начальный Флот | 1 Дредноут 2 Крейсера 2 Истребителя 3 Отряда Пехоты 1 База |
| Начальные Технологии | Отражатели Массы (0) Сеть Сканирующих Дронов (0) |
| Особые Отряды | Двигатель Сатурна I: Крейсер Ула Цена: 2 Бой: 7 Полёт: 2 Место: 1 |
| | Хель-Титан I: ПСО Ула Бой: 7 <i>Планетарный Щит</i> <i>Поглощение Урона</i> <i>Космическая Пушка 6</i> <i>Производство 1</i> Этот отряд считается сооружением и наземным войском. Его нельзя перевозить. |

идеальных стражей и рабочих.

Когда лазаксы вытеснили Мэхакт из галактики, те заслали к ним спящих, чтобы подготовить своё возвращение. Лучшими из них должны были стать Титаны. По приказу хозяев Титаны ушли в дебри миров и впали в спячку, во время которой империя лазаксов успела окрепнуть и пасть, а Сумеречные войны — начаться и закончиться. Исследователи порой обнаруживали некоторых Титанов, но видели в них лишь очередную реликвию забытого прошлого.

Затем Мэхакт вернулись. Генные чародеи воззвали к своим слугам, и многие из них очнулись ото сна. Однако создатели серьёзно недооценили свои творения. Всю тысячу лет, что Титаны провели в забвении, они развивались интеллектуально, так что по пробуждении не ощутили желания подчиняться своим уже бывшим хозяевам.

Вместо этого они занялись поиском сородичей. Крупнейшая популяция Титанов уснула на одном из сооружённых ими во времена последних дней Мэхакт чудес: гигантской сфере Дайсона. Титаны построили вокруг сингулярности оболочку и использовали её энергию и огромную массу для создания гравитации на поверхности. Они назвали этот новый мир Элизиумом, объявили его своим и призвали других Титанов присоединиться к ним.

В последующие годы Титаны усердно создавали новую цивилизацию, — благо места на Элизиуме в десятки тысяч раз больше, чем на любой другой планете. Важность этого факта трудно переоценить, поскольку Титаны растут пусть и медленно, но безостановочно. Молодняк легко достигает десяти метров, а старейшина может быть размером и с башню. Титаны предпочитают порядок и организованность. Они охотно соблюдают иерархию, согласно которой ими правит самый взрослый и опытный соплеменник по имени Ул.

Хотя Титаны являются биомеханическими созданиями, они очень любят всё живое. Многие посвящают себя превращению Элизиума в роскошный мир-сад и создают на его некогда пустынной поверхности самые разные биомы. Города Титанов, несмотря на свои масштабы, не выглядят чуждыми живой природе. Но поскольку Титаны склонны к кочевничеству, настоящий город у них только один: Трансцендентность, столица их мира. Здесь Ул наблюдает за своим народом. Старейший Титан столь огромен.

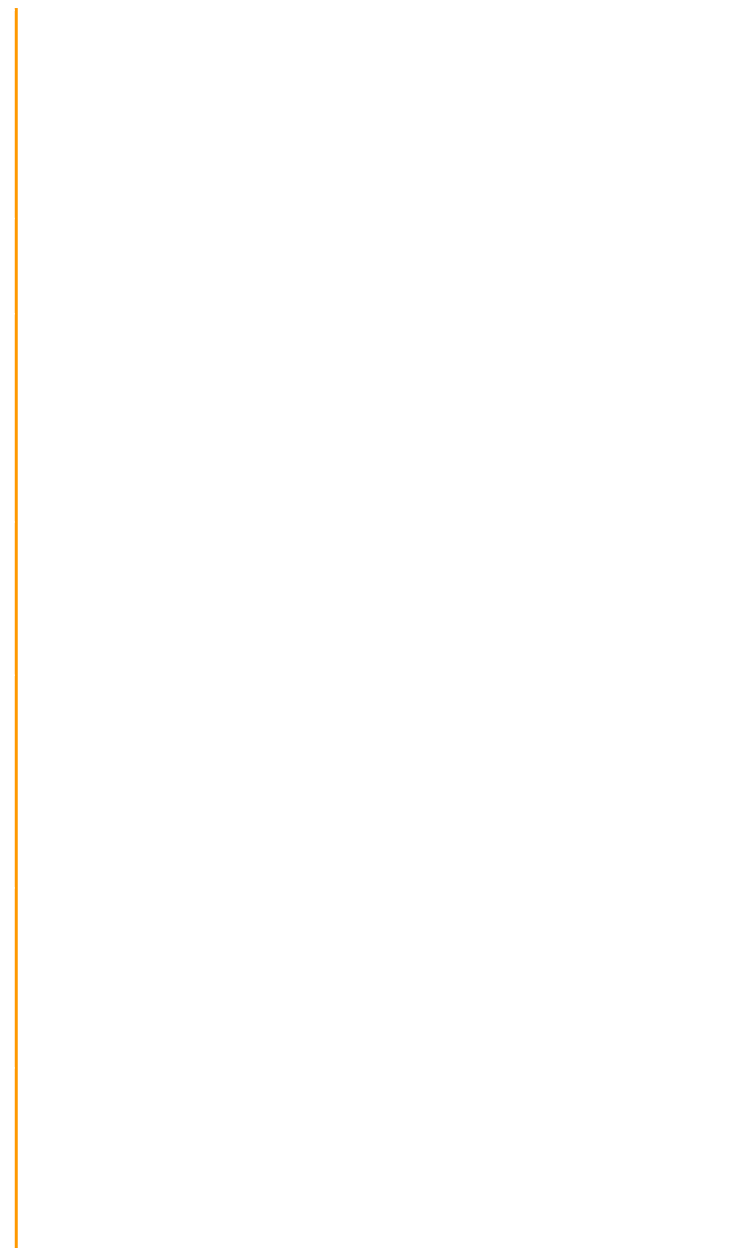
| | |
|------------------------|---|
| Фракционные Технологии | <p>Двигатель Сатурна II (ЗЖК): Крейсер Ула Цена: 2 Бой: 6 Полёт: 3 Место: 2 <i>Поглощение Урона</i></p> |
| | <p>Хель-Титан II (ЖК): ПСО Ула Бой: 6 <i>Планетарный Щит</i> <i>Поглощение Урона</i> <i>Космическая Пушка 5</i> <i>Производство 1</i> Этот отряд считается сооружением и наземным войском. Его нельзя перевозить. Вы можете использовать способность «КОСМИЧЕСКАЯ ПУШКА» этого отряда против кораблей, находящихся в смежных с этим отрядом системах.</p> |
| Флагман | <p>Оуран: Флагман Ула Цена: 8 Бой: 7 (x2) Полёт: 1 Место: 3 <i>Поглощение Урона</i> Развертывание: После того как вы активировали систему, в которой есть хотя бы 1 ваша ПСО, можете заменить 1 из этих ПСО на этот отряд.</p> |
| Агент | <p>Теллурий: Защитник Когда любому отряду нанесено попадание: Переверните эту карту, чтобы отменить это попадание.</p> <p><i>Боевой мех Киро не выдержал натиска Некро, и кабина пилота треснула. «Мордред» сделал стремительный выпад, но его снесло мощным ударом. Над мехом Киро слегка склонилась огромная фигура. — Мне показалось, что вам нужна моя помощь, союзник, — спокойно произнесла она.</i></p> |

Удесв Эл наблюдает за своим народом. Старейший титан столь огромен, что затмевает собой даже самые высокие здания. Он стоит в сердце Трансцендентности, неподвижен и обсуждает с собратьями их проблемы.

Титаны заняты облагораживанием своего нового мира и развитием общества, но не забыли они и об остальной галактике. На Элизиум уже высаживаются торговые корабли с редкими минералами, экзотическими животными и растениями. В обмен Титаны создают удивительные устройства по древним технологиям и путешествуют к другим мирам, чтобы строить огромные орбитальные станции и курировать масштабные проекты терраформирования. Также они продолжают поиски своих сородичей, спящих в недрах бесчисленных миров.

Сейчас, когда древние пророчества, предсказывавшие войну, сбываются, Ул смотрит в небеса Элизиума и видит, как над галактикой сгущаются тучи. Он знает, что у мириад планет есть только один шанс на спасение: прийти к миру под руководством единого правителя. Знает он и то, что это понятно не каждому. Но во вселенной места хватит на всех — и каждый должен найти его под бдительным оком Титанов.

| | |
|------------|---|
| Командир | <p>Вольфрам: Садовник Разблокировка: У вас должно быть на игровом поле 5 сооружений.</p> <p><i>В то время как другие Титаны исследуют галактику, Вольфрам остаётся на Элизиуме, стремясь превратить планету в рай, совмещающий в себе природное и механическое начало.</i></p> <p>Когда хотя бы 1 ваш отряд использует способность «ПРОИЗВОДСТВО»: Можете получить 1 товар.</p> |
| Герой | <p>Предок Ул: Ядро Элизиума Разблокировка: У вас должно быть 3 выполненные цели.</p> <p><i>Даже сейчас мы рыщем по галактике, разыскивая наших спящих сородичей. Но есть те, кто более велик, чем мы все, вместе взятые, и им пора проснуться.</i></p> <p>Геоформа: Пробуждение Действие: Подготовьте «Элизиум» и прикрепите к нему эту карту. Его значения ресурсов и влияния увеличиваются на 3, и он получает способность «КОСМИЧЕСКАЯ ПУШКА 5 х3», как если бы был отрядом.</p> |
| Мех | <p>Гекатонхеир: Мех Ула Цена: 2 Бой: 6 <i>Поглощение Урона</i></p> <p>Развертывание: Когда вы должны разместить ПСО на любой планете, можете вместо этого разместить на ней 1 меха и 1 отряд пехоты.</p> |
| Цитата | <p><i>«Империя — отнюдь не предел мечтаний Титанов. Они жаждут нечто куда более вечное».</i> Пиролюзий Наблюдатель</p> <p>Элизиум, возможно, крупнейшее строение галактики. Титаны тщательно оберегают его тайны. Поскольку они — чьи-то создания, некоторые полагают, что их мир не так прост, как кажется.</p> |
| Информация | <p>Система: Элизиум Население: 750 миллионов Правительство: Тотальная иерархия Лидер: Ул Характер: Терпеливый Склонность: Расширение границ</p> |



| Федерация Сол | |
|--------------------------------|--|
| Домашняя Система | Земра: 4/2 Эта планета отличается самым большим разнообразием климатических и экологических зон в галактике. Людями с Земры правит Федерация Сол со столицей в огромном городе Новая Москва. |
| Фракционные Способности | Орбитальный Десант: Действие: Потратьте 1 жетон из вашего стратегического резерва, чтобы разместить 2 отряда пехоты из вашего снабжения на 1 подконтрольной вам планете |
| | Гибкость: Когда вы получаете жетоны приказов во время фазы статуса, получаете 1 дополнительный жетон |
| Продукция | 4 |
| Карта Обещания | Военная Поддержка: В начале хода играющего за Федерацию Сол: Верните 1 жетон из стратегического резерва играющего за Федерацию Сол в его снабжение (при возможности). Затем вы можете разместить 2 отряда пехоты из своего снабжения на любой подконтрольной вам планете. Затем верните эту карту обещания играющему за Федерацию Сол. |
| Начальный Флот | 2 Транспортника 1 Эсминец 3 Истребителя 5 Отряда Пехоты 1 База |
| Начальные Технологии | Нейромотиваторы (0) Отражатели Массы (0) |
| Особые Отряды | Улучшенный Транспортник I: Транспортник Федерации Цена: 3 Бой: 9 Полёт: 1 Место: 6 |
| | Спецназ I: Пехота Федерации Цена: 1 (x2) Бой: 7 |

[Вернуться наверх](#)

| Федерация Сол | |
|--|--|
| <p>На третьей орбите звезды по имени Сол вращается Земра, прародина человеческой расы. Немногие планеты могут похвастаться таким богатством жизненных форм, разнообразием климатов и времён года, как Земра. Во многом это стало возможно благодаря огромной луне, вызывающей приливные течения в океанах планеты, что, как считается, послужило стимулом к развитию множества форм жизни и появлению различных погодных условий. Большая часть окрестностей Земры, как и её луны, загружена трафиком с орбитальных и лунных станций. Военные корабли со знаком Федерации на борту пришвартованы к громадным военным платформам на орбите Земры или к базе «Черчилль Прима», расположенной на орбите соседней красной планеты.</p> <p>Люди - наиболее многочисленная и разнообразная раса галактики. После изобретения двигателя массы человечество покинуло Земру и отправилось исследовать дальние уголки вселенной, чем и занимается по сей день. Людей можно встретить в любой части космоса, и они весьма различаются по навыкам и интеллектуальным способностям. Колонии и поселения людей разбросаны по всей галактике, как и человеческие служащие, торговцы, картографы, исследователи, наёмники, учителя, инженеры, контрабандисты, учёные, дипломаты и т.д. Среди галактических историков нет сомнений, что наличие такого разнообразия навыков у человеческой расы - единственный фактор, препятствующий уничтожению или вымиранию этого вида.</p> <p>Среди бесчисленных миллиардов людей, предки которых однажды покинули Солнечную систему, мало кто предан или чувствует связь с Федерацией Сол или людьми с Земры. Некоторые по традиции дружелюбны к ним, но лишь немногие остаются лояльны Федерации и её законам. Федерация Сол была последней цивилизацией, принятой в имперский совет, и, по иронии судьбы, стала первой, кто открыто объявил войну разваливающейся империи. Именно флот людей первым открыл огонь по блокаде Бароната Лентев у Куаннской червоточины, превратив мелкую стычку в полномасштабный галактический конфликт, известный как Сумеречные войны.</p> <p>Федерацию Сол возглавляет главный министр, избираемый на два года. Он осуществляет исполнительную власть над экономикой, бюджетом и армией. Власть главного министра сдерживается тремя палатами: палатой закона, палатой народа и палатой промышленности. Эти четыре</p> | |

| | |
|-------------------------------|--|
| Фракционные Технологии | <p><u>Улучшенный Транспортник II (CC):</u> Транспортник Федерации Цена: 3 Бой: 9 Полёт: 2 Место: 8 <i>Поглощение Урона</i></p> |
| | <p><u>Спецназ II (33):</u> Пехота Федерации Цена: 1 (x2) Бой: 6 После того как этот отряд уничтожен, бросьте 1 кубик. Если результат броска 5 или выше, положите фигурку или жетон уничтоженного отряда на эту карту. В начале вашего следующего хода разместите все отряды с этой карты на планете под вашим контролем в вашей родной системе.</p> |
| Флагман | <p><u>Генезис:</u> Флагман Федерации Цена: 8 Бой: 5 (x2) Полёт: 1 Место: 12 <i>Поглощение Урона</i> В конце фазы статуса разместите 1 отряд пехоты из вашего снабжения в космосе этой системы.</p> |
| Агент | <p><u>Эвелин Дельюис:</u> Мастер Тактики В начале раунда наземного боя: Можете перевернуть эту карту, чтобы выбрать 1 наземное войско в активной системе. В этом раунде боя оно бросает 1 дополнительный кубик.</p> <p><i>Дочь верховного адмирала Аластера Дельюиса. Славится своим вкладом в успех Центаврианской кампании. Прекрасный тактик, глубоко любящий Земру, она — истинная дочь своего отца.</i></p> |
| Командир | <p><u>Клэр Гибсон:</u> Глас Народа Разблокировка: У вас должны быть подконтрольные планеты с суммарным значением ресурсов 12 или больше.</p> <p><i>Генерал Гибсон видит в разнообразии рассеянного по всей галактике человечества величайшую силу Федерации.</i></p> <p>В начале наземного боя на подконтрольной вам планете: Можете поместить на эту планету 1 отряд пехоты из своего снабжения.</p> |

столпа власти Федерации располагаются в огромном мегаполисе Новой Москве - шумном деловом, культурном и торговом центре.

Нынешний главный министр, Хуан Сальвадор Тао, готовится к новой эре, ведь он знает, что её начало не за горами. Он жаждет вновь расширить территории Федерации, а также вернуть старые колонии на Центавре, Грале и Куанне. Тао знает, что баланс сил постоянно меняется и вскоре вселенная вновь окажется под властью единой империи. И главный министр сделает всё возможное, чтобы его Федерация вышла из грядущих потрясений и неминуемой войны победителем. Флот Федерации уже ждёт приказа, чтобы нанести удар по ближайшим системам. Вскоре предназначение человечества будет исполнено, и далёкие звёзды склонятся перед ним.

| | |
|------------|---|
| Герой | <p>Джейс X из Четвертого Легиона: Герой Федерации Разблокировка: У вас должно быть 3 выполненные цели.</p> <p><i>Хватит отступать. Мы будем сдерживать их здесь, пока механики не активируют передатчик «Гелио». Покажем этим ублюдкам, что значит сражаться с четвёртыми!</i></p> |
| | <p>Командный Передатчик «Гелио»: Директива «Сумерки» Действие: Уберите все свои жетоны приказов с игрового поля в своё снабжение. Затем изгоните эту карту.</p> |
| Мех | <p>ZS «Молния» M2: Мех Федерации Цена: 2 Бой: 6 <i>Поглощение Урона</i> Развертывание: После того как вы использовали свою фракционную способность «ОРБИТАЛЬНЫЙ ДЕСАНТ», можете потратить 3 ресурса, чтобы разместить 1 меха на этой планете.</p> |
| Цитата | <p><i>«Наши фраги держат нас за детишек. Они думают, мы слабаки! Покажите им. Покажите, чего стоят дети Земры!»</i> Верховный адмирал Дельюис</p> <p>Человечество не было первой цивилизацией, отправившейся в звёздам, но та ярость, с которой они расселялись по галактике, удивила даже старейшие из космических рас</p> |
| Информация | <p>Система: Солнечная Система Население: 16.44 миллиарда Правительство: Федерация Лидер: Хуан Сальвадор Тао Характер: Решительный Склонность: Расширение границ</p> |

| Хаканские Эмираты | |
|-------------------|---|
| | <p>Геркант: 1/1 Также известна как «Огненные пески». Резиденция хаканского совета и Квайрона, база флота Меча. На планете находятся большинство прославленных передвижных городов хаканов.</p> |

[Вернуться назад](#)

| | |
|--|--|
| | |
|--|--|

| Хаканские Эмираты | |
|-------------------|--|
| | <p>В палящих лучах огромной звезды Кенары вращаются три планеты, окутанные желтоватой дымкой, типичной для пустынных миров. Эти три жемчужины зовутся Арретц, Кэмдорн и Геркант. Здесь Объединённые Хаканские Эмираты выросли в сильную цивилизацию воинов, кочевников, фермеров и, что важнее, торговцев.</p> |

| | |
|--------------------------------|---|
| Домашняя Система | Арретц: 2/0 Также известна как «Зыбучие пески». Пустынный дом хаканских торговых семей Моушир. Здесь находятся известные орбитальные торговые порты Хаал, Шимакс и Суховой. |
| | Кэмдорн: 0/1 Также известна как «Пески мечтаний». Хотя это наименее населённая из планет Эмиратов, она служит центром хаканской мифологии. Единственное известное место произрастания звездоцвета. |
| Фракционные Способности | Виртуозные Торговцы: Вам не нужно тратить жетоны приказов, чтобы применять второстепенную способность карты стратегии "Торговля". |
| | Звездолёты Гильдии: Вы можете договариваться о сделке с любым игроком, а не только соседом. |
| | Арбитры: Когда вы договариваетесь о сделке, вы можете обмениваться картами действий в рамках сделки. |
| Продукция | 6 |
| Карта Обещания | Торговый Караван: Действие: Положите эту карту лицевой стороной вверх перед собой. Пока эта карта лежит перед вами, вы можете договариваться о сделках с любыми игроками, а не только соседями. Если вы активировали систему, где есть хотя бы 1 отряд Хаканских Эмиратов, верните эту карту обещания играющему за Хаканские Эмираты. |
| Начальный Флот | 2 Транспортника 1 Крейсер 2 Истребителя 4 Отряда Пехоты 1 База |
| Начальные Технологии | Отражатели Массы (0) Сарвинские Инструменты (0) |
| Особые Отряды | |
| Фракционные Технологии | Квантовый Информационный Центр (ЖЖЖ): В конце фазы стратегии вы можете потратить 1 жетон из вашего стратегического резерва и отдать другому игроку 3 товара. Сделав это, отдайте 1 из своих карт стратегии этому игроку и заберите 1 из его карт стратегии. |

Система Кенары - одна из самых загруженных в исследованной части вселенной. По величине транспортных потоков с ней могут поспорить только системы с червоточинами. Бесчисленные вереницы торговых кораблей отправляются из системы Кенары на просторы галактики. Ради них построены целые орбитальные города, предоставляющие складские, логистические, ремонтные, банковские, развлекательные и прочие услуги, что способствует постоянному притоку товаров, космических кораблей и их команд.

На поверхности трёх горячих пустынных планет всё гораздо спокойнее. И только жизнь города Харкарун на планете Арретц может сравниться с безумием, творящемся в ближнем космосе. Расположенный в тенистой долине неподалёку от арретцкого северного полюса, Харкарун - единственный город в тройной системе, имеющий постоянное местоположение. Неизменная география и приемлимый климат сделали Харкарун основным центром деятельности для большинства неместных торговых корпораций, финансистов и различных ловцов удачи. Сами же хаканы, несмотря на свою невероятную способность налаживать экономические и торговые отношения, недолюбливают шумный и суетливый ритм ветреных и холодных (по их мнению) улиц Харкаруна.

Хаканы преимущественно обитают в передвижных городах, построенных на огромных полевых санях, которые постоянно движутся в прохладные зоны по мере того, как сменяются времена года в пустыне. Несмотря на то, что за последние сотни лет технологии изрядно продвинулись, большинство хаканских городов по старинке перетаскивают с места на место огромные стада тууранов - зверей, чьи похожие на жабры кожные мембраны собирают влагу из воздуха.

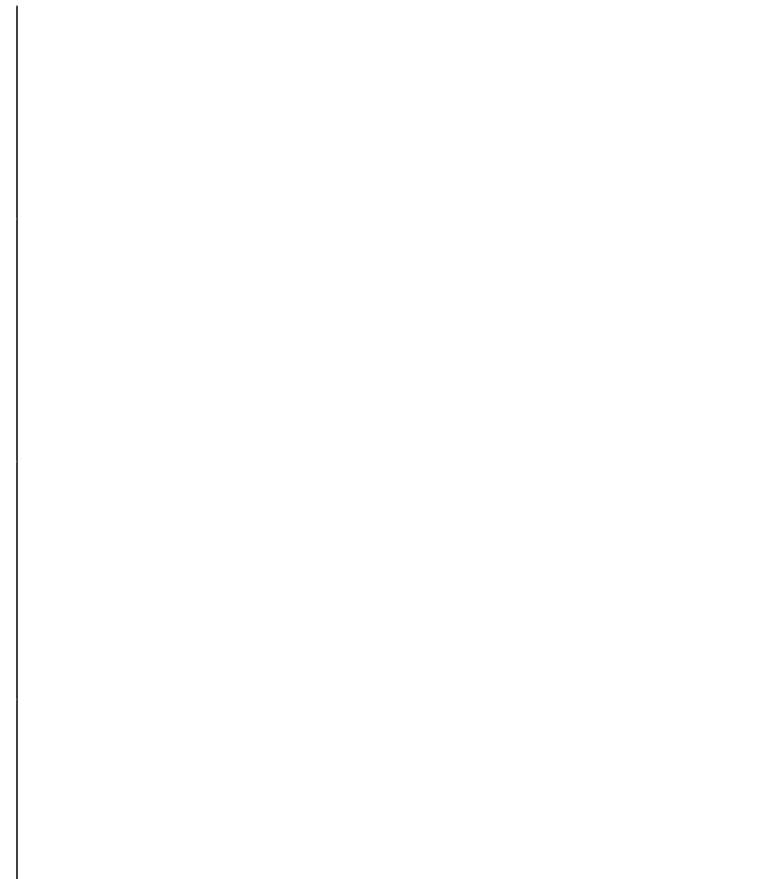
В далёком прошлом хаканы были бедным народом, и их достижения в освоении космоса смотрелись жалко на фоне остальных великих рас империи. Затем хаканы обнаружили ненасытную тягу чужеземцев к своим уникальным товарам, произрастающим под ярким светом Кенары или извлекаемым из песчаных глубин их родных миров. Опьяняющий геррский корень, одежда из звездоцвета, произрастающего только в дни геркантского равноденствия, шпехатские афродизиаки, крепкие напитки, лекарства и запрещённые препараты - всё это создавалось умелыми руками упорных хаканов.

Вскоре хаканы стали виртуозными торговцами, и их система начала процветать. Торговые кланы быстро обрели могущество и огромные состояния. Их возглавили Моуширские эмираты с планеты Арретц.

| | |
|------------|--|
| Технологии | <p>Производственне Биомы (33): Действие: Переверните эту карту и потратьте 1 жетон из вашего стратегического резерва, чтобы получить 4 товара. Выберите другого игрока — он получает 2 товара.</p> |
| Флагман | <p>Гнев Кенары: Хаканский Флагман Цена: 8 Бой: 7 (x2) Полёт: 1 Место: 3 <i>Поглощение Урона</i> После того как вы бросили кубик во время космического боя в этой системе, вы можете потратить 1 товар, чтобы добавить +1 к результату броска.</p> |
| Агент | <p>Карт Из Золотых Песков: Трипартитский Губернатор Во время фазы действий: Можете перевернуть эту карту, чтобы получить 2 продукции или пополнить продукцию другого игрока.</p> <p><i>Ответственная за всё, что касается системы Кенара, Карт постоянно ввязана в запутанную паутину торговых сделок, переговоров и пактов о распределении ресурсов. Она в ответе лишь перед Квайроном, который наделяет её властью над всеми торговыми кланами.</i></p> |
| Командир | <p>Гила Среброязыкая: Кенарский Посол Разблокировка: У вас должно быть 10 товаров.</p> <p><i>«Старейшина Кваной. Я слышала, что у ззча, пытающихся восстановить Архон-Тау, заканчиваются ресурсы. Возможно, их вырчат Эмираты?»</i></p> <p>Когда вы голосуете: Можете потратить любое количество товаров; добавьте 2 дополнительных голоса за каждый потраченный товар.</p> |
| Босс | <p>Harrugh Gefhara: The Nascent Twilight Разблокировка: У вас должно быть 3 выполненные цели.</p> <p><i>Бывший Квайрон создал галактическую финансовую сеть и обогатил всех, кто в ней участвовал. В особенности хаканов, что в тайне сохранили контроль над своим творением.</i></p> |

Желание защитить своё новоприобретённое богатство и мирно улаживать межклановые конфликты сподвигло хаканов созвать представительное собрание и избрать Квайрона - правителя, имеющего право говорить от лица всех хаканов. Квайрон возглавляет целую иерархию торговых групп, каждая из которых обладает собственными торговым и военным флотом. Его задача - возвести свой народ на имперский трон и начать эру изобилия и мирной торговли.

| | |
|-------------------|--|
| Герой | <p><u>Галактическая Сеть Безопасности:</u> Одобрение Квайрона Когда хотя бы 1 ваш отряд использует способность «ПРОИЗВОДСТВО»: Можете уменьшить цену каждого своего отряда до 0 во время этого использования способности «ПРОИЗВОДСТВО». В этом случае изгоните эту карту.</p> |
| Мех | <p><u>Гордость Кенары:</u> Хаканский Мех Цена: 2 Бой: 6 <i>Поглощение Урона</i> Картой этой планеты можно обменяться в рамках сделки; в этом случае передвиньте все свои отряды с этой планеты на другую подконтрольную вам планету.</p> |
| Цитата | <p><i>«Нет цены слишком высокой для хаканов, нет шёлка слишком прекрасного и войны чересчур долгой. Мой народ всего добьётся».</i> Карт Ханаский</p> <p>Богатство половины галактики проходят через кошельки бродячих хаканских торговцев, но, как народ, чтущий традиции, они выбрали уединённую жизнь в домах своих предков - сухих пустынях системы Кенары.</p> |
| Информация | <p>Система: Система Кенара Население: 8.82 миллиарда Правительство: Объединённые Эмираты Лидер: Квайрон Характер: Кочевой Склонность: Экономика</p> |



[1] Devotion was errata'd in LRR 1.1

[2] Hegemonic Trade Policy was errata'd in LRR 1.2

[3] В текущем варианте перевода Кодекса пропущен кусок про то, что эту карту технологии нельзя потерять.

[4] Matriarch was errata'd in LRR 1.1

[5] Political Favor was errata'd in LRR 1.2

[6] Harrow was errata'd in LRR 1.2