



ОПУСТОШЕНИЕ

**ИСПОЛЬЗУЙТЕ ВМЕСТЕ
С «КНИГОЙ ПРАВИЛ»!**

*Подготовка к игре, сценарии,
обучение и мир игры*



MINDCLASH
GAMES



CROWD
GAMES

КОМПЕНДИУМ



Содержание

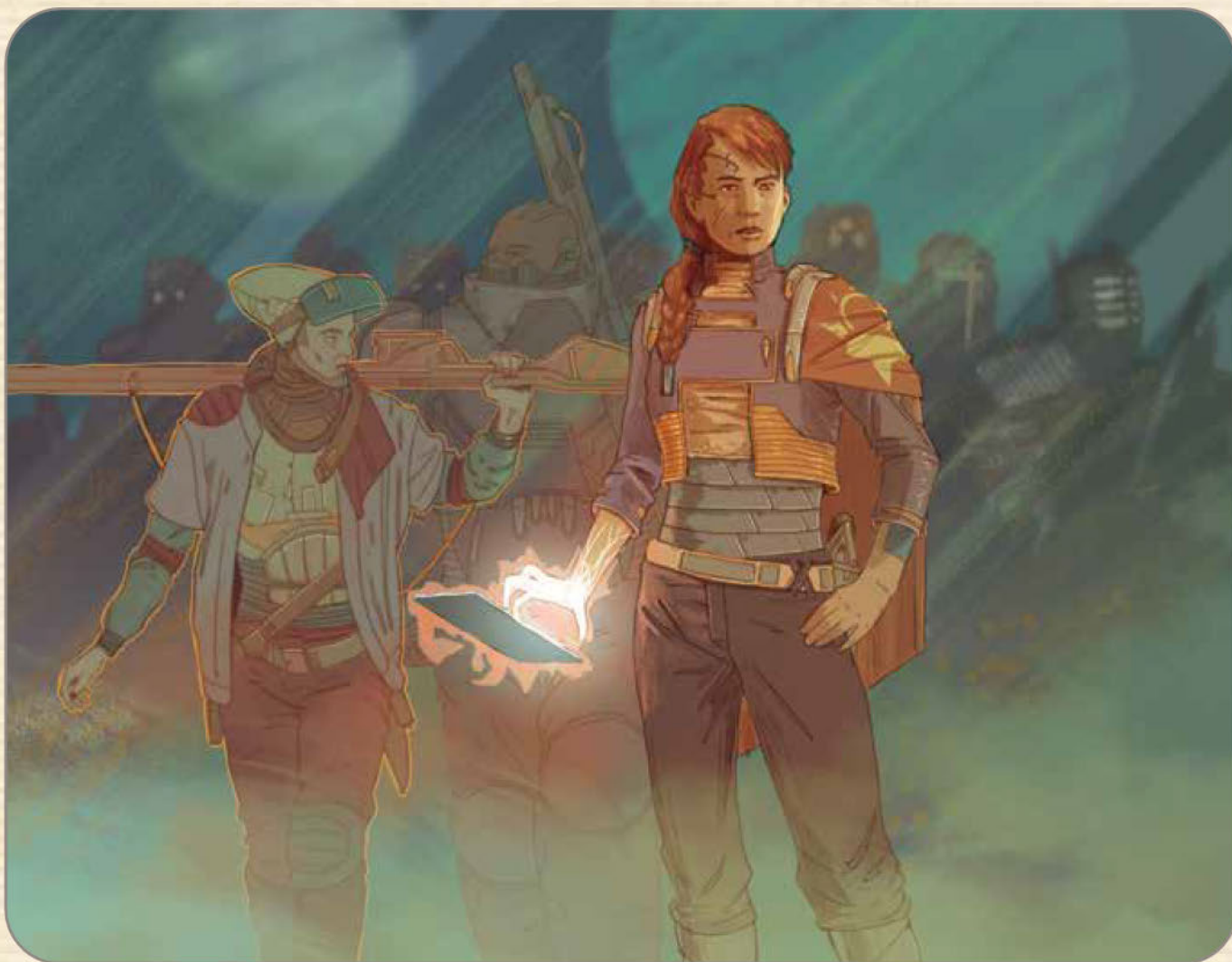
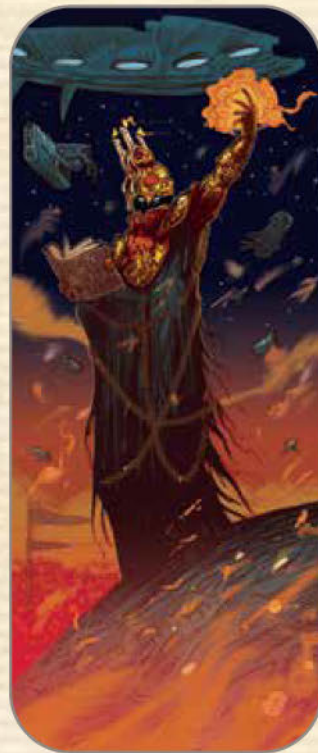
Подготовка к игре	10
Обучение	22
Перечень сценариев	24

Добро пожаловать в суровую галактику

Некогда процветающей империи Доминеи больше нет. Великие правители и командиры могучих армад утратили человечность и превратились в безвольных марионеток сущности, что была старше самой Вселенной. Мы видели знаки. Слышали шёпот. Мы доверились Новархам. И это привело нашу цивилизацию к апокалипсису — Опустошению.

Долгие века Новархи, потомки великого дома Новархонов, железной рукой правили феодальной галактической империей человечества — Доминеей. За время своего правления они совершили невероятные научные открытия и внедрили множество новаторских технологий, которые помогли Доминее достичь самых дальних уголков известной галактики и мало-помалу обжить их. Внешними секторами империи стали править новые великие дома. Власть дома Новархонов росла с каждым годом, а вместе с ним набирал силу и его собственный религиозный культ, приверженцы которого пророчествовали о древнем космическом существе из иного измерения — Порождении Пустоты. Многие считали его не более чем мифом, не догадываясь, что именно оно подарило Новархам передовые знания для быстрого расширения границ империи. И пусть культ Новархов видел в потустороннем существе ключ к вечной жизни, единственной целью Порождения Пустоты было утолить свой вечный голод. Потому, стоило Доминее разрастись достаточно для appetитов Порождения Пустоты, в сердце империи разверзлись разломы между измерениями, откуда хлынуло космическое заражение. Пока дом Новархонов и его приверженцы радовались пришествию Порождения Пустоты, мечтая о ложном спасении, существо инфицировало всё вокруг себя и распространялось, захватывая внутренние миры.

Для оставшихся великих домов настало время избавить галактику от заражения, помешать Порождению Пустоты целиком воплотиться в нашем измерении, раз и навсегда обуздать хаос и стать новыми правителями Доминеи...



Потусторонняя угроза

Порождение Пустоты — древнее существо из безграничной космической пустоты между измерениями. Оно умеет проецировать свой разум по всей Вселенной, действуя как единое сознание, состоящее из отдельных частей. Эти части могут существовать сами по себе, пока связаны с главным телом. Порождение Пустоты, воплощённое в разрозненных элементах, — это аморфная материя-паразит, которая переходит от организма к организму, растёт и распространяется. Она начинается с микроскопических форм жизни и развивается с головокружительной скоростью, в конце концов захватывая и поглощая целые планеты.

С самого сотворения Вселенной Порождение Пустоты истребило бесчисленные цивилизации и галактические империи, впитав весь их опыт. Когда проекция его сознания находит новые разумные виды, Порождение Пустоты заселяется в их умы, словно паразит. Следом оно ускоряет развитие их цивилизации, передавая знания, которые ничего не подозревающие аборигены принимают за собственное вдохновение и идеи. Так существо помогает их родине расширяться настолько, чтобы утолить свой голод. И как только заражённая цивилизация достигает приемлемых масштабов, оно является из бездонной пустоты пожать плоды своих трудов.



Заражение

Заражение в игре символизирует распространение воздействия Порождения Пустоты, пытающегося инфицировать ваш народ, ваш великий дом и остальную галактику. Его присутствие особенно сильно в секторах, которыми в начале партии не управляют игроки. В вашей власти избавить их от пагубного засилья Порождения Пустоты, однако, перейдя ему дорогу, будьте уверены, что его воля и шёпот рано или поздно проберутся и в ваш дом: когда Порождение Пустоты попадёт на ваш планшет, оно ограничит вашу способность задавать стратегии и получать награды за положение дома. Также чем сильнее будет заражён ваш великий дом, тем опаснее для вас окажутся бои с этим существом. С другой стороны, если вы позволите ему хозяйничать в ваших секторах, оно отравит всё, чего коснётся, попутно лишив вас возможности увеличивать численность населения. Вы можете рискнуть и искоренить его глетворное воздействие на ваши секторы и дом, но, как вы понимаете, эта задача не из простых...

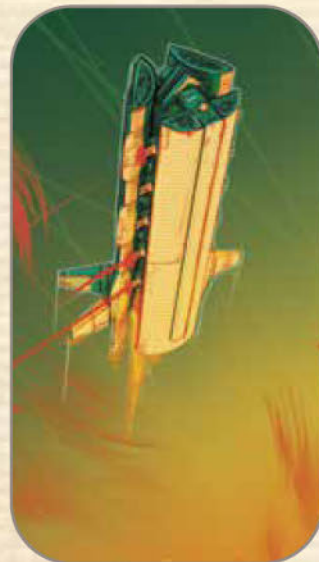


Империя в упадке

Много веков назад в отдалённой части Вселенной Порождение Пустоты нашло планету с молодой человеческой цивилизацией и поселилось в умах её величайших лидеров, мыслителей и учёных, которые позднее зародят правящий дом Новархонов. Благодаря паразитам, проникшим в глубины их разума, они вдохновлялись и познавали, дав начало эре ускоренного развития науки и техники и не догадываясь, что за всем этим стоит Порождение Пустоты.

Цивилизация расцвела и вобрала в себя новые звёзды, образовав межпланетную империю под названием Доминей. Новые технологии, внушённые Порождением Пустоты, помогли начинающей державе создать пригодные для жизни условия в присоединённых системах. Грядущие века Доминей продолжала ускоренно расширяться, приходя в более отдалённые системы, пока наконец не заселила всю галактику. В то время как Доминей процветала и развивалась, Порождение Пустоты выжидало и воздействовало на умы Новархов. Когда империя достаточно разрослась, чтобы утолить голод существа, оно разорвало ткань реальности и проделало разломы в измерение Доминей. Это поворотное событие назвали Опустошением.

Порождение Пустоты принесло с собой заражение — органическую инфекцию, распространяющуюся среди захваченных умов. Оно не только подчиняло и изменяло тела людей, но также постоянно искало новых носителей и влияло на все источники энергии: машины, здания, космические корабли. Сердце империи подверглось пагубному заражению, и поработанные Порождением Пустоты войска Новархов обратились против остальной Доминей.





Секторы и масштаб

Центральный элемент игры — поле галактики, изображающее значительную часть Доминеи. Оно состоит из секторов, которые разделены между собой невообразимыми расстояниями открытого космоса. Благодаря знаниям, полученным от Порождения Пустоты, у великих домов есть двигатели, которые позволяют перемещаться быстрее скорости света и совершать космические прыжки в соседние секторы.

Каждый сектор — это своя звёздная система, полная заселённых и промышленно развитых планет с миллионами и миллиардами жителей. Большинство из них находится под тлетворным воздействием Порождения Пустоты. Главный показатель сектора — численность его населения: более заселённая система производит больше ресурсов и обычно требует больше усилий для завоевания. В некоторых секторах (уникальных мирах с неповторимыми особенностями) количество населения не меняется на протяжении всей игры. В галактике встречаются также незаселённые секторы, численность населения в которых так мала, что её не стоит и упоминать.

Некоторые секторы на поле разделены пустотными бурями, которые символизируют потусторонние навигационные угрозы, возникшие при открытии разломов Порождением Пустоты. Секторы, разделённые пустотными бурями, не считаются соседними, и порой это вынуждает вас лететь обходным путём.

Долгие космические расстояния дополняет временной размах происходящего в игре. Ваша партия состоит из трёх циклов, каждый из которых охватывает несколько наполненных событиями десятилетий. В свой ход вы выбираете карту курса — направление развития вашей цивилизации на будущие годы. Простое улучшение сектора символизирует труды миллионов людей, а одно-единственное вторжение — это в действительности полномасштабная многомесячная война, в которой в конце концов побеждает более сильный и подготовленный, несмотря на героизм отдельных личностей.



Инфраструктура и производство

«Опустошение» — игра о строительстве империи и управлении ею. Инфраструктура и инвестиции вашего великого дома представлены сооружениями и гильдиями. Гильдии — это планетарные отрасли, создающие ключевые ресурсы и проводящие важные исследования для процветания человечества. Гильдии определяют ваше производство. Сооружения выполняют военные функции и представлены системами защиты, верфями и космическими базами, которые позволяют создавать и развёртывать флотилии, а также оборонять секторы.

Снабжение, имущество, финансы и другие средства в Доминее собирательно отображены пятью ресурсами: пищей, материалами, энергией, наукой и кредитами. Все пять типов ресурсов зависят от ваших показателей производства, которые, в свою очередь, зависят от численности населения и типов гильдий в секторах. Помимо ресурсов, вы будете накапливать влияние — это мера успеха вашего дома. Игрок с наибольшим влиянием в конце партии одерживает победу.



Флотилии и мощь флотилии

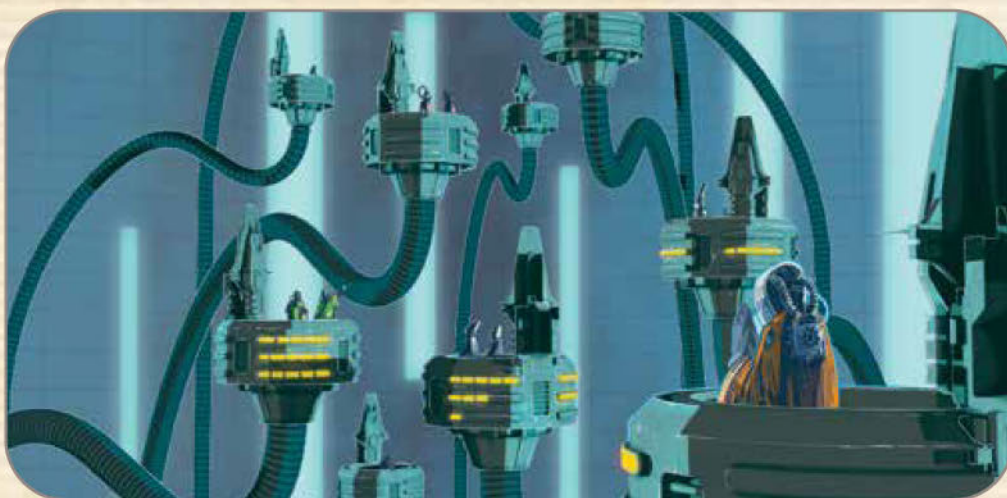
Помимо гильдий и сооружений, на поле находятся и другие важные компоненты — это флотилии. У каждой из них свой тип и мощь. Тип флотилии указывает на то, корабли какого класса её составляют. Мощь флотилии характеризует командные возможности и текущий логистический максимум ваших кораблей. Получение новых фишек мощь флотилии символизирует увеличение предела ваших командных возможностей. Мощь флотилии — это способность десятков и сотен одинаковых кораблей, а целая флотилия — весь их потенциал. Вы легче поймёте игру, если будете считать фишки мощь флотилии не физическими кораблями, а вашим умением командовать флотилиями в космическом масштабе. С годами всегда можно построить новый флот, особенно обладая ресурсами целой галактической цивилизации, но научиться эффективно командовать тысячами кораблей на огромных расстояниях — нет. Именно поэтому ваши уничтоженные в сражениях фишки мощь флотилии возвращаются в активный запас на вашем планшете дома и поэтому в течение всей игры количество этих фишек будет ограничено.

Самый распространённый тип флотилий в Доминее — корветы. Их можно усовершенствовать при помощи определённых технологий. Флотилии более высокого класса, которые встретятся в игре, — это сторожевые корабли (идеальны для защиты), эсминцы (идеальны для нападения), дредноуты (многоцелевые звездолёты) и транспортёрщики (передвижные верфи).



Политика и коммерция

Политические и коммерческие аспекты галактической цивилизации представлены картами стратегий и жетонами торговли. Стратегии отражают политическую реальность космического театра действий, позволяя великим домам выбирать собственные пути развития и условия достижения влияния. Жетоны торговли символизируют торговые пути и прочие экономические связи, которые великие дома устанавливают с жителями секторов по всей галактике. Чем больше стратегий вы зададите, тем больше бюрократической гибкости получите и тем больше жетонов торговли сможете хранить. Каждый такой жетон пригодится для облегчения логистического бремени вашей стратегии или для выполнения дополнительного действия.



Наука и технологии

До того как потустороннее заражение отравило первоосновы Доминеи, все её технологии были примитивными и неудобными. Порождение Пустоты стремилось как можно скорее расширить инфицированную цивилизацию, поэтому поселяло идеи и знания в умы Новархов. Приоритетом развития стали межпланетные путешествия и новаторские космические корабли, колонизация и индустриализация, а всё остальное, что не было настолько важно для роста паразита, исследовалось гораздо медленнее или вовсе консервировалось. Эта непоследовательная эволюция привела к утилитарному низкотехнологическому развитию с немногими вкраплениями сложных инноваций.

Все великие дома специализируются в 2 из 28 уникальных технологий и начинают игру с одной из них (указанной на выбранной карте происхождения). В процессе игры вы сможете увеличить число своих технологий до пяти — по одной для каждой ячейки на планшете дома. Некоторые технологии можно будет улучшить, когда ваша цивилизация достигнет определённого уровня прогресса и получит импульс для научного прорыва.



Дома Доминеи

Старая Доминея была феодальным и аристократическим государством, во главе которого стоял Верховный Новарх. Он обязательно должен был происходить из императорского дома Новархонов — основателей Доминеи.

С определённого момента Доминея стала расширяться, и для исследования дальних уголков галактики и их присоединения от имени Верховного Новарха понадобились новые великие дома. Когда они приспособились к необычным условиям отдалённых миров, им разрешили управлять собственными владениями. Они развивали свою обособленную культуру, экономику и даже личную армию, при этом подчиняясь фундаментальным законам Доминеи, утверждённым Верховным Новархом.

Дом Новархонов оставался центром империи — её внутренним кругом политической и религиозной силы, отдавая остальным великим домам роль первооткрывателей внешних миров. По этой причине со временем дома стали значительно отличаться друг от друга. Каждый подданный Доминеи — человек, но из-за того, что великие дома развивались собственными путями, многие жители внешних секторов прошли через мутации, наращивания, имплантации и другие преобразования.

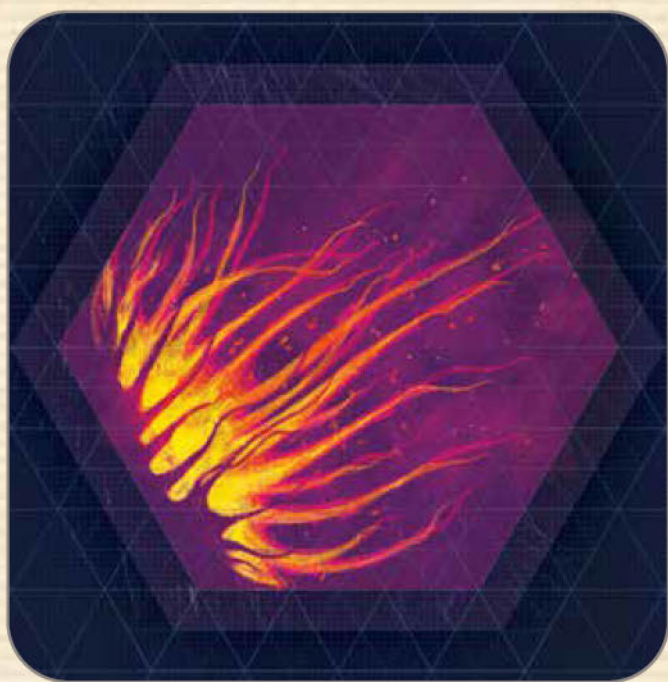
Когда Порождение Пустоты вторглось в Доминею, дом Новархонов, как и многие их последователи из внутренних миров, поверили ложному обещанию, эхом звучащему у них в головах, и добровольно подверглись воплощённому заражению. Правители некогда несокрушимой державы стали предвестниками Порождения Пустоты и направили заражённые войска на борьбу с великими домами, разрушая то, что сами и создали.

Каждый участник играет за один из великих домов на внешнем рубеже Доминеи, пока ещё не заражённом Порождением Пустоты. Исключительный путь великих домов отражают их уникальные планшеты с тремя шкалами цивилизации и особым свойством, а также карта происхождения, которая определяет начальную военную силу, ресурсы, технологию и многие другие асимметричные характеристики.

В игре вам встретятся павшие дома. Они попытались вырваться из-под гнёта Порождения Пустоты, но им не хватило сил. Они по-прежнему страдают от его воздействия и ещё могут внести свой вклад в борьбу. Если вы освободите их, они поделятся драгоценными технологиями и усовершенствованиями.

Будущее новой Доминеи

Вы можете играть в «Опустошение» как в кооперативном, так и в соревновательном режиме. События кооперативных партий разворачиваются вскоре после появления разломов и начала воплощения Порождения Пустоты. Игроки должны объединить усилия, чтобы закрыть порталы между измерениями и помешать Порождению Пустоты полностью материализоваться в Доминее. Соревновательные партии начинаются некоторое время спустя. Заражение и войска Порождения Пустоты по-прежнему удерживают власть в галактике, однако оно утратило прямую связь со своим царством и его хватка слабеет. Некогда процветающие миры Доминеи теперь легко захватить, и великие дома, ещё вчера сражавшиеся бок о бок друг с другом, считают это хорошей возможностью для освобождения, завоевания, объединения всего человечества под своим знаменем и создания новой Доминеи.



Разломы открылись...

В кооперативных партиях главная угроза игроков — захват нашей галактики Порождением Пустоты. Открылся по меньшей мере один крупный разлом в пространство меж измерениями — в пустоту. Через него Порождение Пустоты добирается до инфицированных умов, превращая их обладателей в безжалостных солдат, готовых истребить человечество по первому приказу. Люди ли они ещё или просто безвольные марионетки? Сложно сказать. Ясно лишь одно — за границами наших систем нас ждут неминуемые схватки с заражёнными флотилиями Новархов, служащими Порождению Пустоты.

Часть человечества, свободная от оков Новархов, объединилась ради общей цели — придумать, как закрыть разломы и побороть лишнее рассудка воздействие Порождения Пустоты. Выжившие сталкиваются со множеством кризисов, и любой бунт, голод или неудачный исследовательский проект способен помочь Порождению Пустоты подчинить ещё больше умов.

Игроки могут игнорировать кризисы или стараться их разрешать, ведь чересчур большое количество длящихся кризисов приведёт к катастрофе. В игре кризисы — это либо негативные события, либо цели, вынуждающие игроков отвлекаться от намеченного плана и тратить ценные ресурсы, идя на жертвы ради их достижения. Кризисы бывают экономическими и военными, и если в игре накапливается несколько однотипных кризисов,

рано или поздно случается катастрофа. Четвёртая катастрофа ознаменует конец человечества и немедленное поражение в игре. Кроме того, чем больше в игре длящихся кризисов, тем сильнее они влияют на великие дома: беды в экономике скажутся на запасах ресурсов, а нерешённые военные проблемы многократно усложнят бои с Порождением Пустоты.

Но у сплотившегося человечества есть козырь в рукаве. Объединение усилий даёт ему дополнительные преимущества, которые в игре отражаются картами совместного курса. Игроки могут заменять обычные карты курса их усиленными версиями. Действия совместного курса обычно позволяют помогать союзникам в свой ход, поддерживая друг друга в самые отчаянные моменты.

В кооперативном режиме «Опустошения» игроки могут подробно обсуждать свои планы. Советовать, какой курс разыграть, в каком направлении развиваться, какие кризисы разрешать и как оптимально выполнять действия совместного курса — всё это поощряется и не запрещается, ведь в основе «Опустошения» заложена открытая информация. Однако мы настоятельно советуем игрокам самим управлять собственными картами курса и стратегий, а также самостоятельно выбирать действия — в конце концов, это их личные империи...

Подготовка к игре

ОБЩАЯ ПОДГОТОВКА

- 1 Поместите галактический планшет на стол стороной для соревновательного (или кооперативного/одиночного режима) вверх. Стороны помечены символом в левом верхнем углу.
 - 1a Соберите стопки жетонов торговли на 6 клетках в левой части галактического планшета в зависимости от числа игроков.
 - **1 игрок:** положите 1 жетон на каждую клетку, кроме самой нижней (оставьте её пустой). Верните оставшиеся 7 жетонов в коробку.
 - **2 игрока:** положите 1 жетон на каждую клетку. Верните оставшиеся 6 жетонов в коробку.
 - **3 игрока:** положите 2 жетона на каждую клетку, кроме самой нижней (оставьте её пустой). Верните оставшиеся 2 жетона в коробку.
 - **4 игрока:** положите 2 жетона на каждую клетку.
- 2 Подготовьте 4 рынка стратегий.
 - 2a Поместите планшет стратегий с краю игровой зоны.
 - 2б Разделите карты стратегий по рубашкам на 4 колоды и перемешайте их по отдельности. Затем положите их лицевой стороной вниз слева от планшета стратегий.
 - 2в Возьмите верхнюю карту из каждой из 4 колод и положите её лицевой стороной вверх справа от планшета стратегий — напротив соответствующей колоды.
- 3 Положите главный жетон сражения сверху игровой зоны.
- 4 Создайте общий запас.
 - 4а Перемешайте по отдельности лицевой стороной вниз жетоны добычи и жетоны завоеваний.
 - 4б Поместите рядом с ними все жетоны славы.
 - 4в Поместите рядом с ними все жетоны флотилий, разделив их на 6 типов.
 - 4г Соберите запасы жетонов гильдий и сооружений, фишек мощности флотилии Порождения Пустоты, кубиков обычного населения, кубиков постоянного населения и маркеров заражения.
- 5 Каждый участник помещает в личную игровую область следующие компоненты (верните компоненты неиспользуемых цветов в коробку):
 - 5а Положите перед собой планшет влияния вашего цвета и установите его на 10.
 - 5б Возьмите в руку 9 карт курса (с вашим цветом на лицевой стороне).
 - 5в Положите вашу карту курса «Инновации» в личную стопку сброса карт курса. Эту карту нельзя будет разыграть в 1-м цикле.
 - 5г Положите перед собой планшет ресурсов (общего цвета). Установите все его 10 счётчиков на 0.
 - 5д Возьмите 14 фишек мощности флотилии вашего цвета.
 - 5е Возьмите 1 жетон славы со значением 2 из общего запаса.
- 6 Случайным образом определите очерёдность хода в начале игры. Первый игрок помещает свой маркер порядка хода на крайнее левое деление шкалы порядка хода на галактическом планшете. Каждый следующий игрок помещает свой маркер на крайнее левое незанятое деление шкалы.

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ МЕСТО ДЛЯ КОМПОНЕНТОВ КООПЕРАТИВНОЙ ИГРЫ

7+ (для подготовки см. с. 12–13)





1 ГАЛАКТИЧЕСКИЙ ПЛАНШЕТ

ПАНЕЛЬ ТЕХНОЛОГИЙ
(для подготовки см. с. 16–17)



КАРТЫ ГАЛАКТИЧЕСКИХ СОБЫТИЙ
(для подготовки см. с. 16)



ПОЛЕ
(своё в каждой игре.
для подготовки см. с. 13)

2 РЫНОК СТРАТЕГИЙ



5 КОМПОНЕНТЫ ИГРОКОВ



ПЛАНШЕТ ДОМА
(для подготовки см. с. 18)



СТОПКА СБРОСА
КАРТ КУРСА



ПАМЯТКА ПО СЛОЖНОСТИ ИГРЫ

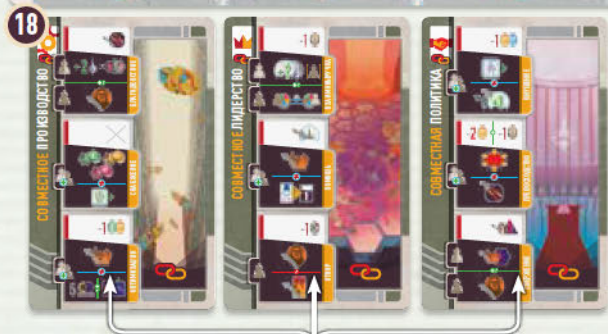
УРОВЕНЬ 1

УРОВЕНЬ 2

УРОВЕНЬ 3

- 7 Поместите планшет кризисов с краю игровой зоны.
- 8 Положите рядом с ним 3 жетона катастроф.
- 9 Выберите уровень сложности: низкий ☠️, средний 🧠 или высокий 🧨. Если вы впервые играете против Порождения Пустоты, мы настоятельно советуем выбрать низкий уровень. Положите рядом с планшетом кризисов соответствующую выбранному уровню памятку по сложности игры.
- 10 Поместите определённое количество жетонов предвестников в общий запас в зависимости от числа игроков.
 - 10a 1 игрок: 7 предвестников.
 - 106 2 игрока: 8 предвестников.
 - 10b 3–4 игрока: 10 предвестников.
- 11 Верните оставшиеся жетоны предвестников (если есть) в коробку, они вам не понадобятся.
- 12 Разделите карты кризисов по рубашкам на 4 колоды (начальные, уровень 1, уровень 2, уровень 3) и перемешайте каждую из них по отдельности. Поместите эти колоды рядом с планшетом кризисов. Оставьте место для стопки сброса каждой колоды.
- 13 Найдите колоду начальных кризисов.
 - 13a На **низком** ☠️ уровне сложности не берите из неё карты, а верните её в коробку.
 - 136 На **среднем** 🧠 и **высоком** 🧨 уровнях возьмите 2 случайные карты начальных кризисов и случайным образом поместите по 1 из них лицевой стороной вверх на крайнюю левую клетку экономического ряда и крайнюю левую клетку военного ряда. Верните оставшиеся карты начальных кризисов в коробку.
- 14 Найдите карты тревоги.
 - 14a Возьмите все карты ситуаций, разделите их на 3 отдельные стопки (не перемешивайте их) и поместите лицевой стороной вверх рядом с колодами кризисов.
 - 146 Верните в коробку 4 карты войны без символа выбранного вами уровня сложности.
 - 14b Перемешайте оставшиеся 4 карты войны и положите их лицевой стороной вниз рядом со стопками карт ситуаций.
- 15 Соберите колоду тревоги, используя памятку по сложности игры, выбранную на этапе 9.
 - 15a Возьмите указанное количество карт ситуаций уровня 1, уровня 2 и уровня 3 из стопок, лежащих лицевой стороной вверх, и переверните их лицевой стороной вниз.
 - 156 Возьмите указанное количество карт войны из стопки, лежащей лицевой стороной вниз, и перемешайте их с только что взятыми картами ситуаций. Поместите получившуюся колоду тревоги лицевой стороной вниз рядом с планшетом кризисов.

- 16 При игре с 2–4 участниками перемешайте колоду карт **совместного курса** и поместите её рядом с галактическим планшетом. Верните все карты героического курса в коробку.
- 17 При игре **в одиночку** перемешайте колоду карт **героического курса** и поместите её рядом с галактическим планшетом. Верните все карты совместного курса в коробку.
- 18 Откройте 3 карты совместного/героического курса из колоды и положите их снизу галактического планшета — это рынок, доступный всем игрокам.
 - 18a Если вы открыли карту совместного/героического курса «Инновации», возьмите вместо неё новую карту, а затем уберите «Инновации» обратно на верх колоды (лицевой стороной вниз).
 - 18б Если при игре **в одиночку** вы открыли карту героического курса, соответствующую карте курса, которой у вашего дома нет (например, открыли «Укрепление», играя за дом Фенраксов), верните её в коробку и возьмите вместо неё другую карту.



ПОДГОТОВКА СЦЕНАРИЯ

1 Возьмите все 30 жетонов секторов, они понадобятся вам для создания поля.

1a Найдите 4 жетона родных секторов, отмеченных символом родного сектора на каждой стороне. С одной стороны у них обычный родной сектор, а с другой — особый родной сектор, принадлежащий условно́нному дому.



Примеры. На обратной стороне одного из родных секторов изображён особый родной сектор дома Маркалосов, а на обратной стороне одного из обычных секторов — «Станция связи».

Примечание: так как вы выберете себе дома чуть позже, используйте обычную сторону жетонов родных секторов, составляя поле.

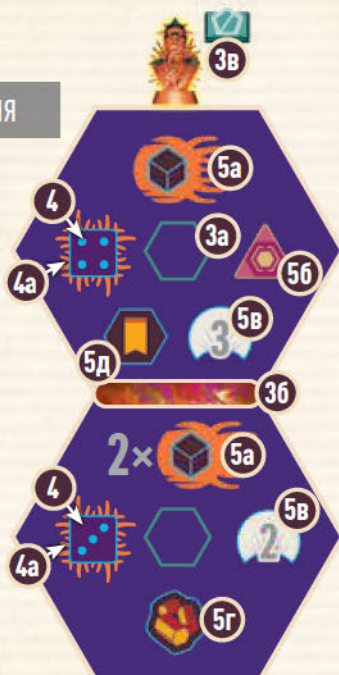
16 Оставшиеся 26 жетонов тоже двусторонние. На одной стороне всегда изображён обычный сектор, а на другой — особый.

Обучение. Для создания поля вам понадобятся лишь обычные родные секторы и обычные секторы.

2 Выберите сценарий из главы «Перечень сценариев» (с. 24). В ней вы найдёте список всех сценариев с указанием числа игроков, сложности, уровня соперничества и ссылок на страницы с более подробным описанием. В каждом сценарии своё поле с определёнными жетонами секторов и выложенными на них компонентами, а также свои галактические события, набор из 8 технологий и доступные для игры дома. Выбрав сценарий, продолжайте подготовку сценария с этапа 3.

Обучение. Поля для обучающего сценария изображены на следующих 2 страницах. Выберите поле для вашего числа игроков (от 1 до 4).

СХЕМА СЦЕНАРИЯ



РЕАЛЬНЫЕ КОМПОНЕНТЫ



3 Создайте поле.

3a Поместите все изображённые жетоны секторов так, как показано на схеме подготовки. В центре каждого шестиугольника на схеме отмечен тип соответствующего сектора.

! Примечание: не имеет значения, как повернуты жетоны секторов относительно друг друга.

3b Поместите жетоны пустотных бурь на границы соседних секторов, как указано на схеме.

3в Поместите жетоны предвестников на границы секторов, как указано на схеме.

4 На каждый сектор с указанной численностью населения поместите кубик обычного населения, повернув его соответствующей гранью вверх.

4a Поместите по маркеру заражения под кубики населения, как указано на схеме.

4b В некоторых особых секторах показана численность постоянного населения (поместите в них кубики постоянного населения), а в некоторых вообще нет населения (не помещайте в них кубики).

4в В некоторых секторах вместо численности населения может быть изображён флаг. Это секторы павших домов. Оставьте их пустыми до этапа 13 подготовки сценария.

5 Поместите описанные ниже компоненты в каждый сектор, если они указаны на схеме подготовки поля.

! **Внимание!** В некоторых особых секторах есть напечатанные системы защиты. На схеме подготовки показаны дополнительные системы защиты, которые надо поместить в секторы.

5a Поместите в центр сектора 1 жетон флотилии Порождения Пустоты с **указанным количеством** фишек мощности флотилии Порождения Пустоты.

5b Поместите на клетки сооружений жетоны систем защиты.

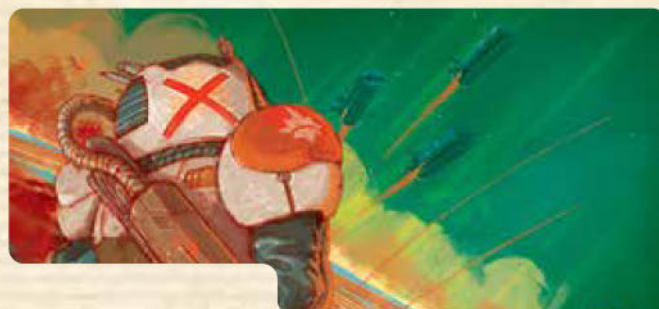
5в Поместите в центр сектора жетоны славы с указанными значениями.

5г Поместите в центр сектора случайные жетоны добычи лицевой стороной вниз.

5д Поместите в центр сектора случайные жетоны завоеваний лицевой стороной вниз.

5е Поместите в центр сектора жетоны предвестников.

6 Верните все недействующие жетоны секторов и пустотных бурь в коробку.



ПОЛЯ ДЛЯ ОБУЧЕНИЯ

Сценарии для вашей первой партии (для 1–4 игроков)



СЦЕНАРИЙ ДЛЯ 1 ИГРОКА

РОДНОЙ И ПОСТОВОЙ СЕКТОРЫ. ПОКА НЕ ВЫКЛАДЫВАЙТЕ





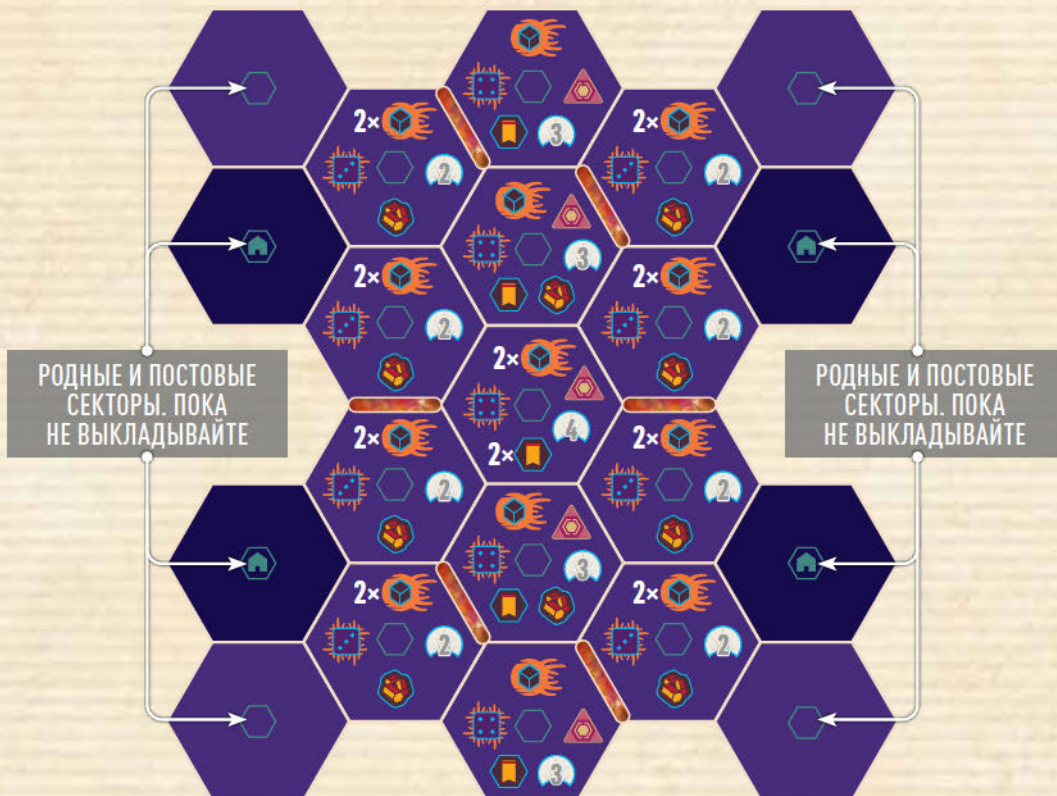
СЦЕНАРИЙ ДЛЯ 2 ИГРОКОВ



СЦЕНАРИЙ ДЛЯ 3 ИГРОКОВ



СЦЕНАРИЙ ДЛЯ 4 ИГРОКОВ



- 7 Возьмите карты галактических событий для выбранного вами сценария по номеру в их левом верхнем углу.



Обучение. Возьмите 3 карты галактических событий с номерами 1Т, 2Т и 3Т. Пропустите этапы 7а и 7б.

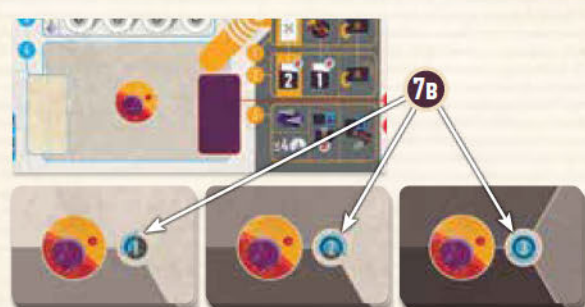
СР

- 7а В соревновательных сценариях всегда берите карты галактических событий с номерами, указанными в подготовке сценария.

КР/ОР

- 7б В кооперативных/одиночных сценариях берите все карты галактических событий, кроме карт, в номере которых есть буква Т.

- 7в Переверните все взятые карты лицевой стороной вниз. Разделите их на 3 колоды по номеру цикла на рубашке и положите снизу галактического планшета.



Обучение. У вас получится по 1 карте в каждой колоде. В обычной соревновательной игре в каждой колоде будет 3 карты, а в обычной кооперативной/одиночной игре — 10 карт.

- 7г Перемешайте по отдельности каждую из 3 колод.

КР/ОР

- 8 В кооперативных и одиночных сценариях показаны жетоны убежищ определённых уровней. Максимальное число уровней в убежище может составлять от 2 до 4. Поместите указанные жетоны рядом с полем и верните оставшиеся в коробку.

- 9 Найдите все 14 карт павших домов.

- 9а Игроки совместно решают, с какими великими домами они будут играть. Уберите карты павших домов, соответствующие этим домам, **обратно в коробку.**

- 9б Перемешайте и положите колоду оставшихся карт лицевой стороной вниз.

- 9в Возьмите из неё 4 карты павших домов.

- 9г Проверьте, есть ли на взятых картах изображение треснутого стекла. Подсчитайте, сколько таких карт.

- Если карт с треснутым стеклом нет, сбрасывайте последнюю взятую карту павшего дома и берите из колоды новую, пока вам не попадётся карта с треснутым стеклом.
- Если на всех 4 картах есть треснутое стекло, сбрасывайте последнюю взятую карту павшего дома и берите из колоды новую, пока вам не попадётся карта без треснутого стекла.



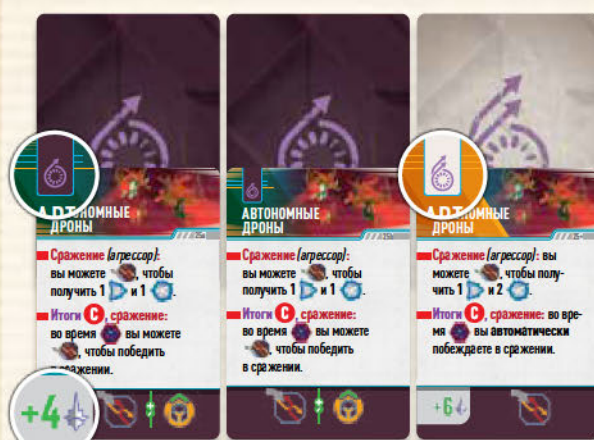
Пример. Изображение треснутого стекла на карте павшего дома Зенорова.

- 9д Напоминание: в конце этого этапа у вас будет 4 карты павших домов. Минимум на 1 и максимум на 3 из них окажется треснутое стекло.

- 9е Альтернативный вариант: можете пропустить описанную процедуру и совместно выбрать 4 карты павших домов. Но даже в этом случае минимум на 1 и максимум на 3 из них должно быть треснутое стекло.

- 10 Прочтите названия технологий в середине 4 выбранных карт павших домов. Это будут 8 технологий «для вашего сценария» из следующего этапа подготовки.

- 11 Во всех сценариях используются 8 технологий. Найдите технологии для вашего сценария. У каждой технологии есть 2 базовых версии и 1 улучшенная — всего 3 карты.



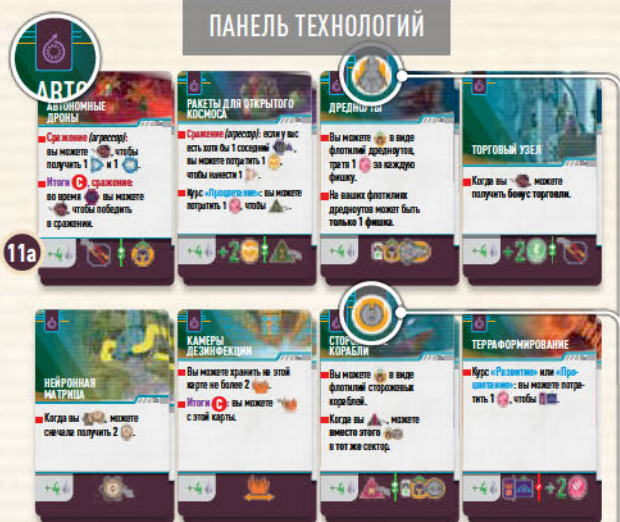
Базовая технология с влиянием

Базовая технология без влияния

Улучшенная технология

КР/ОР

ПАНЕЛЬ ТЕХНОЛОГИЙ



Обучение. Вашими технологиями будут карты «Автономные дроны», «Ракеты для открытого космоса», «Дредноуты», «Торговый узел», «Нейронная матрица», «Камеры дезинфекции», «Сторожевые корабли», «Терраформирование».



11а Поместите лицевой стороной вверх базовые версии каждой из 8 технологий друг на друга так, чтобы карта с 4 очками влияния лежала на карте без влияния. Положите эти 8 стопок рядом с игровой зоной, они образуют панель технологий.

КР/ОР

- В **одиночной** игре случайным образом выберите 3 из 8 стопок технологий.
- В кооперативной партии с **2 игроками** случайным образом выберите 2 из 8 стопок технологий.
- Верните в коробку верхние карты из выбранных стопок технологий — на панели останутся только их версии без влияния.
- В **одиночной** игре верните в коробку нижние карты из остальных 5 стопок технологий — на панели останутся только их версии с влиянием.

11б Если на панели технологий есть карты «Сторожевые корабли», «Эсминцы», «Дредноуты», «Транспортинировщики» или «Космические базы», положите их жетоны сражения снизу главного жетона сражения.

11в Перемешайте колоду из 8 улучшенных технологий, соответствующих базовым картам с панели технологий, и положите её слева от галактического планшета лицевой стороной вниз.

11г Выложите 4 верхние улучшенные технологии лицевой стороной вверх в ячейки технологий на галактическом планшете.

11д Поместите на них жетон блокировки улучшений (чтобы показать, что они недоступны в начале игры).



12



Если в сценарии не показаны сектора, управляемые павшими домами, верните все карты павших домов в коробку.

Обучение. В этом сценарии нет павших домов.

13

Если в сценарии есть сектора, управляемые павшими домами, то этот пункт отличается в соревновательном и кооперативном/одиночном режимах.

13а

В соревновательной игре найдите 4 карты павших домов, указанные в выбранном вами сценарии.

13б

В кооперативной/одиночной игре возьмите 4 карты павших домов, выбранных вами на этапах 9в — 9е.

13в

Перемешайте 4 взятые карты павших домов и положите по 1 карте лицевой стороной вверх в каждый сектор павшего дома, указанный в сценарии.

13г

Установите численность населения в этих секторах так, как показано на их картах павших домов, и поместите по маркеру заражения под их кубики населения.



13д

Верните все неиспользованные карты павших домов (если есть) в коробку.

КОМПОНЕНТЫ, НЕ ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ В СОРЕВНОВАТЕЛЬНОЙ ИГРЕ

14

Играя в соревновательном режиме, верните перечисленные ниже компоненты в коробку — они вам не понадобятся.

14а

Планшет кризисов.

14б

Все жетоны убежищ.

14в

Все карты кризисов и тревоги.

14г

Все карты совместного курса и героического курса.

14д

Все памятки по сложности игры.

14е

Все жетоны предвестников, которые вы не поместили на поле.

СР

КР/ОР

СР

ПОДГОТОВКА ДОМОВ

Описанные ниже этапы подготовки каждый игрок проходит самостоятельно.

- 1 Выберите великий дом, за который будете играть, из доступных в текущем сценарии. Возьмите свой планшет дома и поместите его лицевой стороной вверх в личную игровую область.



Обучение. Выберите дом(а) Кортзааров, Данлорков, Белитанов и/или Валнисов.

Примечание: игроки могут заранее решить, как распределить между собой планшеты домов — по общей договорённости, в порядке хода или как-то иначе.

Примечание: на обратной стороне планшетов домов есть рекомендации по их игровой тактике.

- 2 Если у вашего дома есть особые карты курса (указанные на обратной стороне планшета), замените ими обычные (полный список карт курса домов приведён в «Глоссарии» на с. 5–8).
- 3 Поместите на ваш планшет дома:
 - 3а Маркер заражения — над крайней правой ячейкой стратегии.
 - 3б Три маркера шкал цивилизации — на крайние левые деления каждой шкалы цивилизации.
- 4 Возьмите 2 карты происхождения для вашего дома. Выберите себе одну из них, а другую верните в коробку.

Примечание: игроки могут заранее решить, как выбирать свои карты происхождения — по общей договорённости, в порядке хода или тайно и одновременно.

Обучение. Возьмите карту происхождения с буквой А и верните другую карту (с буквой В) в коробку. Выбранными технологиями будут: «Отражатели» у Валнисов, «Прицеливание» у Белитанов, «Орбитальные доки» у Данлорков и «Торпеды» у Кортзааров.

- 5 Поместите перед собой выбранную карту происхождения. На следующих этапах вы подготовите личную игровую область по информации с этой карты.

Внимание! Во время следующих этапов **не** получайте никакие бонусы технологий, продвижения по шкалам и бонусы торговли, потому что всё это уже учтено в тех или иных значениях на карте происхождения.

- 6 Возьмите 3 карты технологий, указанные в правом верхнем углу карты происхождения (обе версии базовой технологии и соответствующую карту улучшенной технологии). Распределите их таким образом:
 - 6а Поместите карту базовой технологии с 4 очками влияния +4 в одну из ячеек технологий в верхней части вашего планшета дома.
 - 6б Положите карту улучшенной технологии рядом с вашим планшетом дома.
 - 6в При игре с 3–4 участниками добавьте оставшуюся карту базовой технологии на панель технологий. Таким образом, в начале партии для 3–4 игроков на панели технологий окажется 11–12 доступных стопок карт.
 - 6г При игре с 1–2 участниками верните в коробку оставшуюся карту базовой технологии.

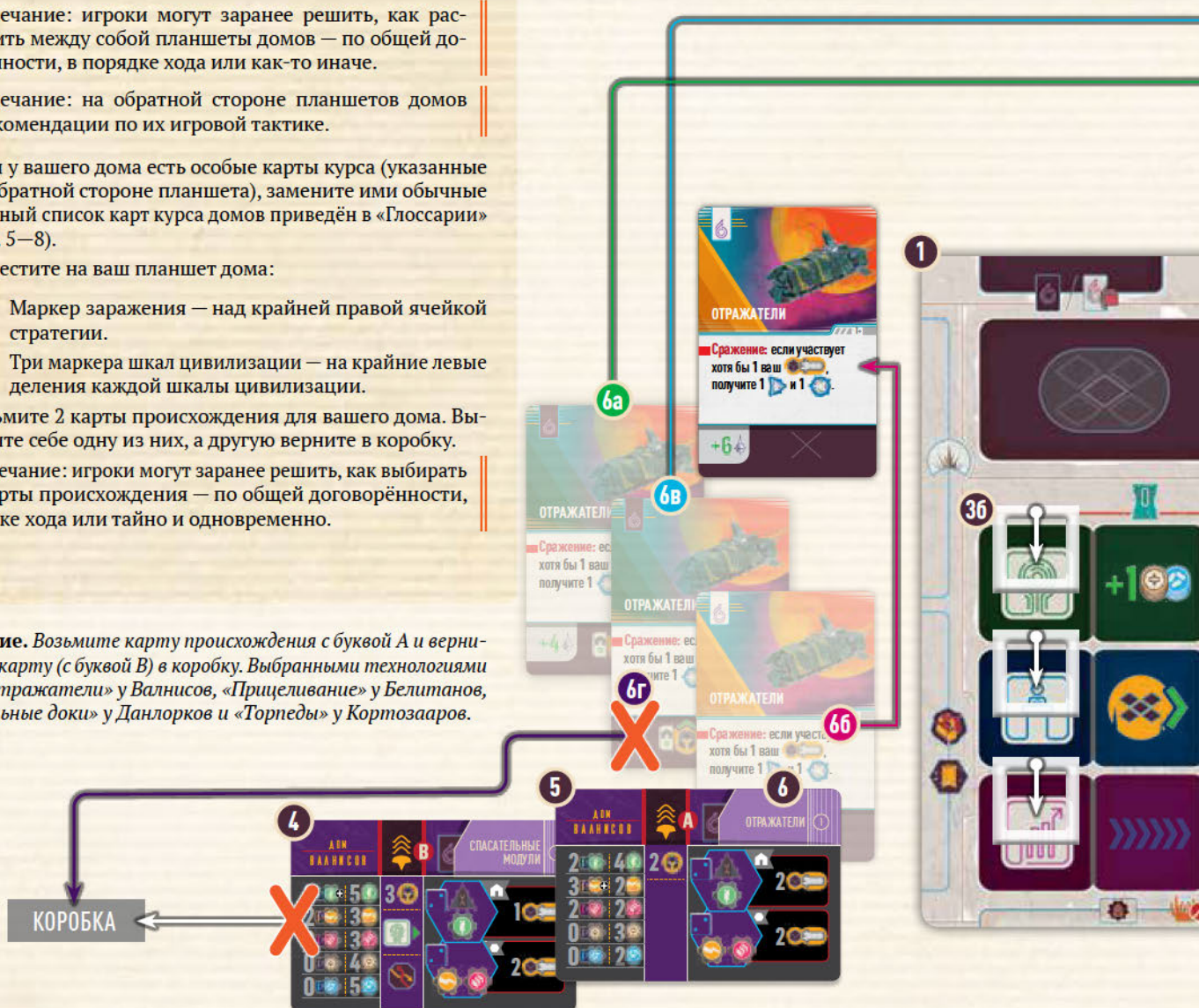
6а Поместите карту базовой технологии с 4 очками влияния +4 в одну из ячеек технологий в верхней части вашего планшета дома.

6б Положите карту улучшенной технологии рядом с вашим планшетом дома.

6в При игре с 3–4 участниками добавьте оставшуюся карту базовой технологии на панель технологий. Таким образом, в начале партии для 3–4 игроков на панели технологий окажется 11–12 доступных стопок карт.

6г При игре с 1–2 участниками верните в коробку оставшуюся карту базовой технологии.

6д Если с вашей технологией связан жетон сражения, положите его снизу главного жетона сражения.



ОТРАЖАТЕЛИ

Сражение: если участвует хотя бы 1 ваш флотилия, вы получаете 1 фишку.

АВТОНОМНЫЕ ДРОНЫ

Сражение (агрессор): вы можете потратить 1 фишку, чтобы получить 1 фишку и 1 фишку.

Итоги сражения: во время сражения вы можете потратить 1 фишку, чтобы победить в сражении.

РАКЕТЫ ДЛЯ ОТКРЫТОГО КОСМОСА

Сражение (агрессор): если у вас есть хотя бы 1 соседний флотилия, вы можете потратить 1 фишку, чтобы нанести 1 фишку.

Курс «Прогресс»: вы можете потратить 1 фишку, чтобы получить 1 фишку.

ДРЕДНОУТЫ

Вы можете в виде флотилий дредноутов, тратя 1 фишку за каждую фишку.

На ваших флотилиях дредноутов может быть только 1 фишка.

ТОРГОВЫЙ УЗЕЛ

Когда вы можете получить бонус торговли.

ПАНЕЛЬ ТЕХНОЛОГИЙ

НЕЙРОННАЯ МАТРИЦА

Когда вы можете сначала получить 2 фишки.

КАМЕРЫ ДЕЗИНФЕКЦИИ

Вы можете хранить на этой карте не более 2 фишки.

Итоги сражения: вы можете с этой карты.

СТОРОЖЕВЫЕ КОРАБЛИ

Вы можете в виде флотилий сторожевых кораблей.

Когда вы можете вместо этого в тот же сектор.

ТЕРРАФОРМИРОВАНИЕ

Курс «Развитие» или «Прогресс»: вы можете потратить 1 фишку, чтобы получить 1 фишку.

ОТРАЖАТЕЛИ

Сражение: если участвует хотя бы 1 ваш флотилия, вы получаете 1 фишку.

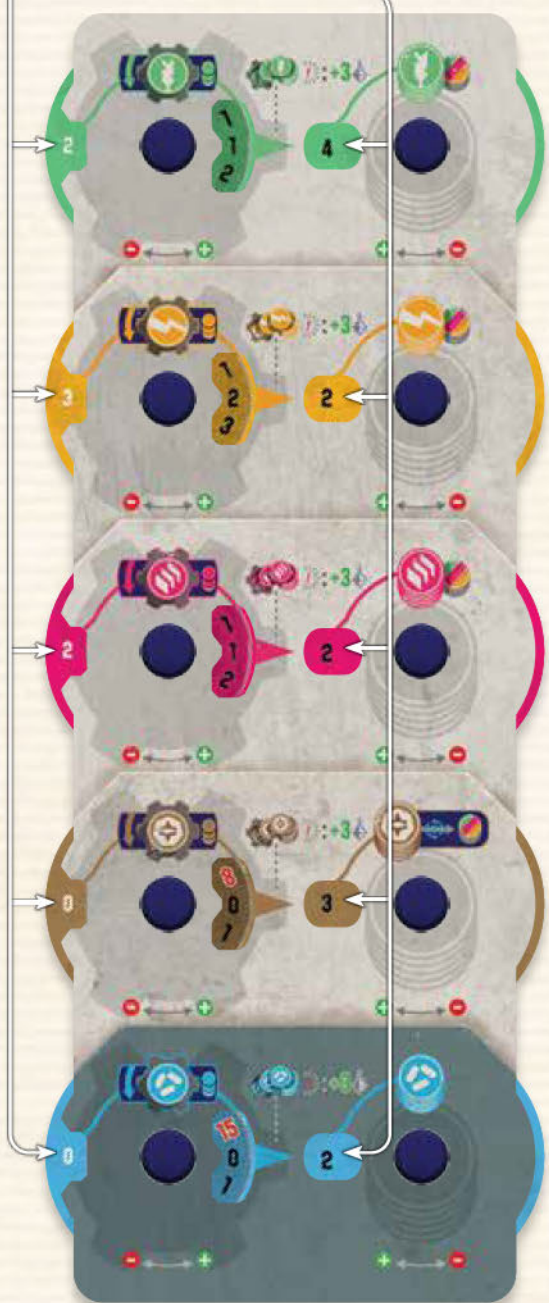
Gameplay interface showing a grid of technology cards and a character portrait.

Grid of cards (from left to right, top to bottom):

- Card 1: +20, shield, blue circle, red circle.
- Card 2: +20, shield, blue circle, red circle.
- Card 3: +20, shield, blue circle, red circle.
- Card 4: +20, shield, blue circle, red circle.
- Card 5: +20, shield, blue circle, red circle.
- Card 6: +20, shield, blue circle, red circle.
- Card 7: +20, shield, blue circle, red circle.
- Card 8: +20, shield, blue circle, red circle.
- Card 9: +20, shield, blue circle, red circle.
- Card 10: +20, shield, blue circle, red circle.
- Card 11: +20, shield, blue circle, red circle.
- Card 12: +20, shield, blue circle, red circle.
- Card 13: +20, shield, blue circle, red circle.
- Card 14: +20, shield, blue circle, red circle.
- Card 15: +20, shield, blue circle, red circle.
- Card 16: +20, shield, blue circle, red circle.
- Card 17: +20, shield, blue circle, red circle.
- Card 18: +20, shield, blue circle, red circle.
- Card 19: +20, shield, blue circle, red circle.
- Card 20: +20, shield, blue circle, red circle.

Character portrait: **ВААНИСЫ**

3a



Примечание: указанная на этой карте происхождения верфь просто ссылается на напечатанную верфь на жетоне родного сектора.



- 7** Выберите ближайший к вам родной сектор на поле. Подготовьте свой родной сектор и постовой сектор (пустой обычный сектор по соседству с вашим родным).
- 7a** Некоторые дома используют уникальные родные секторы. Они напечатаны на обратных сторонах жетонов обычных родных секторов. При необходимости переверните жетоны родных секторов.
- 7б** Поместите кубик населения своего цвета в родной сектор и кубик обычного населения в постовой сектор. Выставьте на кубиках значения, указанные на карте происхождения.
- 7в** Положите жетоны флотилий изображённых типов в центр ваших секторов. Поместите указанное количество фишек мощности флотилии вашего цвета на эти жетоны.
- 7г** Положите указанные жетоны гильдий на крайние левые пустые клетки гильдий в ваших секторах.
- 7д** Положите указанные жетоны сооружений на крайние левые пустые клетки сооружений.

Примечание: если указанное сооружение уже напечатано на жетоне сектора, не выкладывайте ещё и жетон.

- 7е** Поместите указанный маркер заражения под кубик населения.
- 8** Выставьте на счётчиках в левой части вашего планшета ресурсов значения каждого из 5 ресурсов, указанные в крайней левой колонке карты происхождения. Крайние левые белые числа на счётчиках должны показывать соответствующие значения.

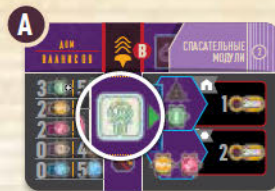
Примечание: иногда рядом с символом в левой колонке встречается знак «+». Он показывает, что ваше производство выше того, что приносят гильдии (подробнее см. на с. 20 «Книги правил»).

- 9** Выставьте на счётчиках в правой части вашего планшета ресурсов значения каждого из 5 ресурсов, указанные во второй слева колонке карты происхождения. Крайние правые числа на счётчиках должны показывать соответствующие значения.
- 10** Поместите указанное количество своих фишек мощности флотилии в активную область вашего планшета дома.

11 Поместите все фишки мощности флотилии, оставшиеся у вас в личном запасе, в неактивную область вашего планшета дома. Общее количество фишек мощности флотилии игрока всегда равно 14.

12 На карте происхождения могут быть особые указания. Их разъяснение приведено на этой странице в разделе «Особые этапы на картах происхождения».

13 Переверните свою карту происхождения — она становится вашей **картой начальной стратегии**. Поместите её в крайнюю левую ячейку стратегии внизу вашего планшета дома.



14 Перейдите к 1-му циклу игры.

Обучение. Прочтите главу «Обучение» на следующей странице!



ОСОБЫЕ ЭТАПЫ НА КАРТАХ ПРОИСХОЖДЕНИЯ

А Продвиньтесь по указанным шкалам цивилизации.

Б Возьмите в руку верхнюю карту стратегии (лежащую лицевой стороной вниз) из указанной колоды стратегий.

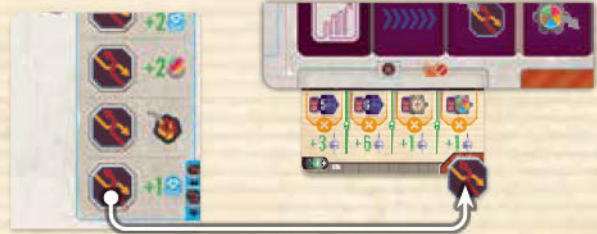
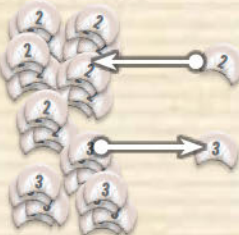
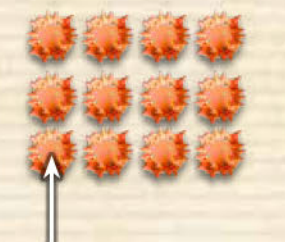
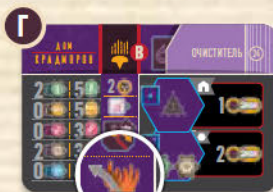
В Переместите маркер заражения (с вашего планшета дома) в доступное место (подробнее о перемещении заражения см. на с. 30 «Книги правил»).

Г Уберите маркер заражения (с вашего планшета дома).

Д Замените ваш жетон славы со значением 2 на жетон со значением 3.

Е Возьмите из общего запаса указанное количество жетонов добычи (лежащих лицевой стороной вниз). Получите изображённые на них ресурсы (в отличие от других этапов) и положите рядом со своим планшетом дома.

Ж Возьмите указанное количество жетонов торговли с самых нижних клеток галактического планшета. На следующем этапе вы сможете положить жетон торговли на свою карту стратегии.



Обучение

Теперь, когда всё готово к началу партии, мы покажем вам самый эффективный способ научиться играть.

Положите «Компендиум» рядом, открыв на этой странице.

Мы советуем обучаться игре в 5 стадий:

- 1 Прочтите правила 1-го цикла (в «Книге правил»).
- 2 Отыграйте 1-й цикл.
- 3 Прочтите правила 2-го и 3-го циклов (в «Книге правил»).
- 4 Отыграйте 2-й цикл.
- 5 Отыграйте 3-й цикл.

1 ПРОЧТИТЕ ПРАВИЛА 1-ГО ЦИКЛА

Читая правила, можете пропускать все абзацы с символами и . Первый символ отмечает правила, которые не понадобятся в обучающем сценарии. Второй символ отмечает правила, которые рекомендуется пропустить в 1-м цикле и вернуться к ним перед 2-м циклом.

Чтобы отыграть 1-й цикл, вам нужно прочесть:

- Главу «Игровой цикл» (с. 7–16).
- Первую половину главы «Правила игры» (с. 17–23).
- Ещё немного из той же главы (с. 27–30).
- О технологиях (с. 10 и 31), если в игре есть дом Данлорков.

1

Игровой цикл		✓
Основы		✓
Мощность флотилии		✓
Сражение		✗
Шкалы цивилизации		✓
Заражение		✓
Жетоны торговли		✓
Технологии		Если Данлорки в игре
Стратегии		✗
Бой		✗

2 ОТЫГРАЙТЕ 1-Й ЦИКЛ

В этом цикле вы зложите основу своей экономики и усилите войска. Вы не будете проводить сражения и расширять владения. Также вы пока что не будете уделять много внимания технологиям и стратегиям.

3 ПРОЧТИТЕ ПРАВИЛА 2-ГО И 3-ГО ЦИКЛОВ

Вы пропустили некоторые правила, которые теперь понадобятся для дальнейшей игры. Это могли быть целые разделы или один абзац в уже изученном разделе. Прочтите текст с символом на следующих страницах:

- 3а Игровой цикл, фаза приготовлений.
- I. Этапы 1, 2, 3 и 50 (с. 8).

- 3б Игровой цикл, фаза курса.
- I. Этап выбора, выбор стратегии (с. 9).
 - II. Этап действий, розыгрыш стратегии (с. 10).
 - III. Этап действий, свойства технологий (с. 10).
 - IV. Этап обновления, 30 и 3в (с. 12).
- 3в Игровой цикл, фаза итогов.
- I. Порождение Пустоты наносит ответный удар (с. 15).
- 3г Правила игры.
- I. Вторжение (с. 23).
 - II. Зброшенные секторы (с. 24).
 - III. Сражение (с. 24).
 - IV. Алгоритм сражения (с. 25).
 - V. Исход вторжения (с. 26–27).
 - VI. Жетоны славы (с. 27).
 - VII. Технологии (с. 31).
 - VIII. Стратегии (с. 32).
 - IX. Бой (с. 33).

3

Игровой цикл		!
Основы		✗
Мощность флотилии		!
Сражение		✓
Шкалы цивилизации		✗
Заражение		✗
Жетоны торговли		✗
Технологии		✓
Стратегии		✓
Бой		✓

4 ОТЫГРАЙТЕ 2-Й ЦИКЛ

В этом цикле вы будете расширять свои границы. Вы получите технологии и стратегии и вторгнетесь в другие секторы. Мы советуем сосредоточиться на двух путях развития из трёх: вторгаться в секторы с технологиями для сражения; вторгаться в секторы, используя действия стратегий; получать мирные технологии в сочетании с мирными стратегиями.

5 ОТЫГРАЙТЕ 3-Й ЦИКЛ

В этом цикле у вас будет гораздо больше свободы. Используйте всё, чему научились. Получите новые технологии и стратегии, агрессивно расширяйте границы империи или мирно развивайте свою цивилизацию.

Если в будущем вы планируете играть в соревновательном режиме, то можете ввязаться в сражения с другими участниками. В этом случае прочтите главу «Подробный алгоритм сражения» (с. 35–37), чтобы понять, как ваши технологии и улучшенные типы флотилий взаимодействуют друг с другом.

Подробный алгоритм сражения		✓
Типы флотилий		✓

ВАША СЛЕДУЮЩАЯ ПАРТИЯ

Перед тем как начать новую игру, вспомните о пропущенных этапах подготовки из «Компендиума», а также пропущенных абзацах из глав «Игровой цикл» и «Правила игры» в «Книге правил». Уделите внимание правилам особых секторов, усложнённых домов, карт предпочтительного курса и тайного просмотра карт галактических событий. Прочтите о курсе «Искушение», который вы сбрасывали в каждом цикле, — это мощная, но сложная карта. Выберите сценарий «Второе рождение», если хотите больше сражений, или «За мир и процветание», если хотите играть относительно бесконфликтно.

Особые секторы



Усложнённые дома



Предпочтительный курс



Просмотр событий



Курс «Искушение»



ВАША СЛЕДУЮЩАЯ КООПЕРАТИВНАЯ ИЛИ ОДИНОЧНАЯ ПАРТИЯ

Если дальше вы намерены играть в одиночном или кооперативном режиме, изучите все дополнительные правила (на голубом фоне) перед второй партией. Советуем начать со сценария «Первый рубеж», поскольку одиночные и кооперативные сценарии в главе «Перечень сценариев» описаны в порядке увеличения сложности. Также рекомендуем играть в кооперативном режиме вчетвером, только когда все участники хорошо освоят «Опустошение».

ВАРИАНТ ИЗМЕНЯЕМОЙ ПОДГОТОВКИ ДЛЯ СОРЕВНОВАТЕЛЬНОГО РЕЖИМА И ТУРНИРОВ

Если вы перепробовали все сценарии из «Компендиума» и хотите выйти за рамки протестированных сочетаний компонентов, мы предлагаем попробовать описанное ниже. Этот вариант подходит для турниров с опытными игроками.

- 1 Выберите любое соревновательное поле, подходящее для вашего числа игроков.
- 2 Случайным образом выберите 4 павших дома по правилам кооперативной подготовки к игре (этапы 96 — 97 на с. 16 «Компендиума»). Используя эти 4 павших дома (1—3 из них будут с треснутым стеклом), соберите панель технологий и пройдите до конца подготовку сценария.
- 3 Из оставшихся 10 домов случайным образом выберите количество домов, равное числу игроков плюс 1, и выложите их перед игроками.
- 4 Последний по порядку хода игрок выбирает дом для аукциона. Каждый игрок тайно записывает ставку за этот дом. Затем все одновременно открывают ставки, и игрок с наивысшей ставкой забирает соответствующий планшет дома (ничья разрешается в пользу игрока, который ходит раньше). Запишите победную ставку.
- 5 Повторяйте прошлый этап, передавая право выбора в обратном порядке хода, пока каждый не получит великий дом. Игроки, получившие дома, не участвуют в дальнейших аукционах. Последний, кто ещё не получил дом, просто выбирает его из двух оставшихся.
- 6 Победные ставки игроков вычитаются из окончательной суммы их очков влияния в конце партии. Верните карты павших домов в коробку.
- 7 Перейдите к обычной подготовке домов.



Перечень сценариев

Каждый сценарий — это отдельный альтернативный эпизод, показывающий, как сложились события в галактике после Опустошения. Действие кооперативных и одиночных сценариев происходит после появления Порождения Пустоты и объединения великих домов в попытке помешать ему воплотиться. В соревновательных сценариях выжившие великие дома смогли закрыть разломы и теперь борются за власть над заражёнными руинами Доминеи, попутно отбиваясь от остатков армии Порождения Пустоты. Ниже вы найдёте таблицу сценариев, разделённую по режимам и количеству игроков. Обучающие сценарии описаны в главе «Подготовка сценария» (с. 14–15).

ОДИНОЧНЫЕ СЦЕНАРИИ	СЛОЖНОСТЬ	НОМЕР	СТРАНИЦА
ПЕРВЫЙ РУБЕЖ	● ○ ○ ○ ○	C011	26
ОДИН ЗА ВСЕХ	● ● ○ ○ ○	C021	27
СТРАШНЫЙ ЧАС	● ● ○ ○ ○	C031	28
ДРЕВНИЕ ТАЙНЫ	● ● ● ○ ○	C041	29
ТРЕУГОЛЬНИК ДЬЯВОЛА	● ● ● ○ ○	C051	30
КОГДА ТЬМА ОТСТУПАЕТ	● ● ● ○ ○	C061	31
НЕ СЕГОДНЯ	● ● ● ● ○	C071	32
ЗАКАТ ЦИВИЛИЗАЦИИ	● ● ● ● ●	C081	33

КООПЕРАТИВНЫЕ СЦЕНАРИИ	СЛОЖНОСТЬ	НОМЕР	СТРАНИЦА
2 ИГРОКА			
ПЕРВЫЙ РУБЕЖ	● ○ ○ ○ ○	C012	34
ОДИН ЗА ВСЕХ	● ● ○ ○ ○	C022	35
СТРАШНЫЙ ЧАС	● ● ○ ○ ○	C032	36
ДРЕВНИЕ ТАЙНЫ	● ● ● ○ ○	C042	37
ТРЕУГОЛЬНИК ДЬЯВОЛА	● ● ○ ○ ○	C052	38
КОГДА ТЬМА ОТСТУПАЕТ	● ● ● ○ ○	C062	39
НЕ СЕГОДНЯ	● ● ● ● ○	C072	40
3 ИГРОКА			
ПЕРВЫЙ РУБЕЖ	● ○ ○ ○ ○	C013	41
ОДИН ЗА ВСЕХ	● ● ○ ○ ○	C023	42
СТРАШНЫЙ ЧАС	● ● ● ○ ○	C033	43
ДРЕВНИЕ ТАЙНЫ	● ● ● ● ○	C043	44
ТРЕУГОЛЬНИК ДЬЯВОЛА	● ● ● ○ ○	C053	45
КОГДА ТЬМА ОТСТУПАЕТ	● ● ● ● ○	C063	46
4 ИГРОКА			
СТРАШНЫЙ ЧАС	● ● ● ○ ○	C034	47
ДРЕВНИЕ ТАЙНЫ	● ● ● ● ○	C044	48
ТРЕУГОЛЬНИК ДЬЯВОЛА	● ● ● ○ ○	C054	49
КОГДА ТЬМА ОТСТУПАЕТ	● ● ● ● ○	C064	50

2 ИГРОКА

ВТОРОЕ РОЖДЕНИЕ	●●●●	●●○○	X012	51
ЗА МИР И ПРОЦВЕТАНИЕ	●●○○	●●●○	X022	52
ФУНДАМЕНТ БУДУЩЕГО	●●●○	●●●○	X032	53
НОВАРХОНСКОЕ НАСЛЕДИЕ	●●●●	●●●○	X042	54
ИСКУССТВО ВОЙНЫ	●●●●	●●●●	X052	55
ПЕРИПЕТИИ СУДЕБ	●●●●	●●●○	X062	56
СКВОЗЬ ИЗМЕНЁННЫЙ КОСМОС	●●●○	●●●●	X072	57
ЭХО ПРОШЛОГО	●●○○	●●●○	X082	58
БАСТИОН СОПРОТИВЛЕНИЯ	●●●○	●●●○	X092	59
ЦАРСТВО НЕБЕСНОЕ	●○○○	●●○○	X102	60
РАЗОРВАННЫЙ КОСМОС	●●○○	●●●○	X112	61

3 ИГРОКА

ВТОРОЕ РОЖДЕНИЕ	●●●●	●●○○	X013	62
ЗА МИР И ПРОЦВЕТАНИЕ	●●○○	●●●○	X023	63
ФУНДАМЕНТ БУДУЩЕГО	●●●○	●●●○	X033	64
НОВАРХОНСКОЕ НАСЛЕДИЕ	●●●●	●●●○	X043	65
ИСКУССТВО ВОЙНЫ	●●●●	●●●●	X053	66
ПЕРИПЕТИИ СУДЕБ	●●●●	●●●○	X063	67
СКВОЗЬ ИЗМЕНЁННЫЙ КОСМОС	●●●○	●●●●	X073	68
ЭХО ПРОШЛОГО	●●○○	●●●○	X083	69
БАСТИОН СОПРОТИВЛЕНИЯ	●●●○	●●●○	X093	70
ЦАРСТВО НЕБЕСНОЕ	●○○○	●●○○	X103	71
РАЗОРВАННЫЙ КОСМОС	●●○○	●●●○	X113	72

4 ИГРОКА

ВТОРОЕ РОЖДЕНИЕ	●●●○	●●○○	X014	73
ЗА МИР И ПРОЦВЕТАНИЕ	●●○○	●●●○	X024	74
ФУНДАМЕНТ БУДУЩЕГО	●●●○	●●●○	X034	75
НОВАРХОНСКОЕ НАСЛЕДИЕ	●●●●	●●●○	X044	76
ИСКУССТВО ВОЙНЫ	●●●●	●●●●	X054	77
ПЕРИПЕТИИ СУДЕБ	●●●●	●●●○	X064	78
СКВОЗЬ ИЗМЕНЁННЫЙ КОСМОС	●●●○	●●●●	X074	79
ЭХО ПРОШЛОГО	●●●○	●●●○	X084	80
БАСТИОН СОПРОТИВЛЕНИЯ	●●●○	●●●○	X094	81
ЦАРСТВО НЕБЕСНОЕ	●○○○	●●○○	X104	82
РАЗОРВАННЫЙ КОСМОС	●●○○	●●●●	X114	83



Первый рубеж

СЛОЖНОСТЬ
● ○ ○ ○ ○

С011

Подданные империи, не внимавшие мрачным пророчествам Новархов, были поражены внезапным открытием разломов и появлением Порождения Пустоты. Многие благородные и славные дома погрузились в хаос и сдались его заражённым марионеткам. Но всё же войска последнего уцелевшего дома смогли сдержать распространение заражения и оттеснили зло обратно к разломам. Пришло время разорвать его связи с Доминеей раз и навсегда.



УБЕЖИЩА:



ОДИНОЧНЫЙ
РЕЖИМ

1



Один за всех

СЛОЖНОСТЬ
●●○○

C021

Последний великий дом по-прежнему не сдаётся и, более того, готовится к финальному и решающему удару по заражённым войскам. Его собственные ресурсы на исходе, но оставшиеся от павших домов ценные планеты — миры Зарождения — могли бы помочь ему с припасами и дать стратегическое преимущество. Помимо этого, выжившие со всех концов империи, которые не стали сбегать и прятаться, организовали мощное сопротивление неподалёку от разломов, что тоже может пригодиться последнему великому дому.



УБЕЖИЩА:





Страшный час



С031

Колыбель Доминей — дворец дома Новархонов и его окрестности — стала первой жертвой Порождения Пустоты. Материализованное заражение молниеносно подчинило внутренние миры и всех, кто некогда был людьми. Но сейчас последний великий дом перегруппировался после множества неудачных битв и подготовился к решающей отчаянной атаке в самое сердце зла, затаившееся глубоко внутри руин императорского дворца.



УБЕЖИЩА:



ОДИНОЧНЫЙ
РЕЖИМ

1



Древние тайны

СЛОЖНОСТЬ



С041

Ещё до Опустошения на малоисследованных границах известной галактики первопроходцы обнаружили следы неведомой цивилизации. Чтобы лучше осмыслить находку, в этом отдалённом секторе построили научный комплекс, который мог передавать данные во внутренние миры. Однако в хаосе Опустошения и древние руины, и комплекс пали жертвами Порождения Пустоты. Если бы последний великий дом смог отбить их обратно, это дало бы ему большое преимущество.



УБЕЖИЩА:



Примечание: так как в секторе «Научный комплекс» напечатана космическая база, поместите жетон сражения космической базы под главный жетон сражения.

1 ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ



Треугольник дьявола

СЛОЖНОСТЬ

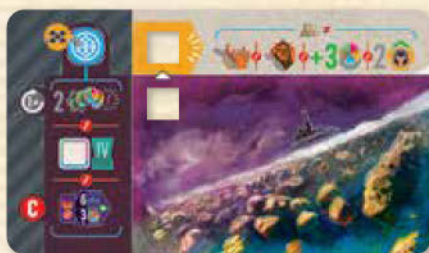


С051

Вторжение Порождения Пустоты не только проделало разломы в ткани измерений, но также необъяснимым образом исказило реальность в звёздных системах вокруг них. Человечество долго вело безнадежную войну в этих секторах из-за того, что обычные коммуникационные технологии не работали в образовавшемся искажении. Однако теперь, с изобретением передовых станций связи, у последнего великого дома наконец-то появился шанс отвоевать своё.



УБЕЖИЩА:



ОДИНОЧНЫЙ
РЕЖИМ

1



Когда тьма отступает

СЛОЖНОСТЬ

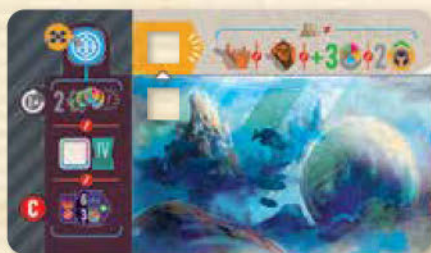


С061

В войне с Порождением Пустоты на кону не что иное, как само существование человечества. Но продолжающий борьбу великий дом должен думать ещё шире. Недостаточно просто пережить потустороннее вторжение и закрыть разломы, необходимо также обезопасить будущее новой Доминеи. Ради процветания человечества великий дом обязан сохранить гордость империи — Райский мир, а также город-планету Мегалополис — источник средств для строительства нового начала.



УБЕЖИЩА:





Не сегодня

СЛОЖНОСТЬ
●●●●

C071

Война почти закончилась — остался лишь один фронт. Последний из некогда славных великих домов, изнемогая, противостоит неумолимому врагу из неведомых измерений. И этот дом знает, что настанет день, когда человеческая отвага иссякнет, друг предаст друга и нарушит все обеты. Линии обороны падут, и заражение будет пировать на останках сокрушённого человечества. Этот день придёт, но не сегодня. Сегодня люди будут бороться!



УБЕЖИЩА:



! Примечание: так как в секторе «Научный комплекс» напечатана космическая база, поместите жетон сражения космической базы под главный жетон сражения.

ОДИНОЧНЫЙ
РЕЖИМ

1



Закат цивилизации

СЛОЖНОСТЬ

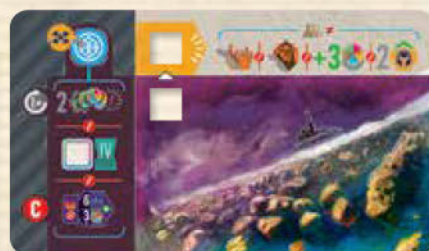


C081

Эпоха Доминии осталась в прошлом. Человеческая цивилизация пала. Галактика лежит в руинах. Спасти можно лишь горстку населённых звёздных систем. Но ещё не всё потеряно. Единственный выживший великий дом по-прежнему не сломлен. Он готовится к решающей отчаянной атаке. Или он проиграет и всё человечество канет в небытие, или он преуспеет, закроет разлом и отвоюет последний осколок цивилизации — Мегалополис. Исход этой борьбы — всё или ничего.



УБЕЖИЩА:





Первый рубеж

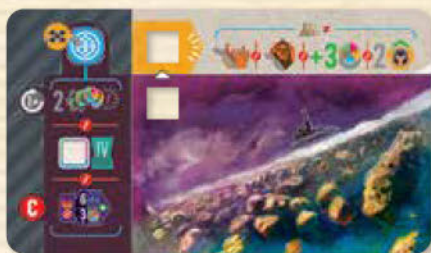
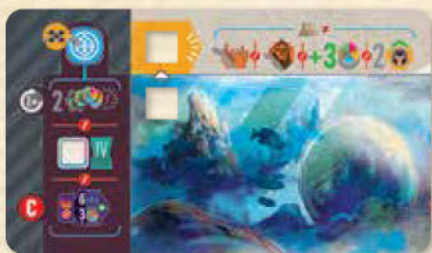


C012

Подданные империи, не внимавшие мрачным пророчествам Новархов, были поражены внезапным открытием разломов и появлением Порождения Пустоты. Многие благородные и славные дома погрузились в хаос и сдались его заражённым марионеткам. Но всё же войска последних уцелевших домов смогли сдержать распространение заражения и оттеснили зло обратно к разломам. Пришло время разорвать его связи с Доминеей раз и навсегда.



УБЕЖИЩА:





Один за всех

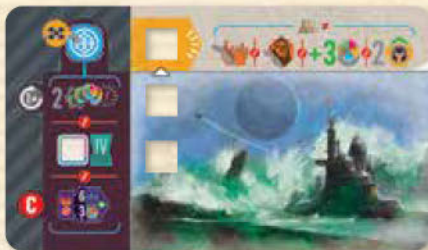
СЛОЖНОСТЬ
●●○○

C022

Последние великие дома по-прежнему не сдаются и, более того, готовятся к финальному и решающему удару по заражённым войскам. Их собственные ресурсы на исходе, но оставшиеся от павших домов ценные планеты — миры Зарождения — могли бы помочь им с припасами и дать стратегическое преимущество. Помимо этого, выжившие со всех концов империи, которые не стали сбегать и прятаться, организовали мощное сопротивление неподалёку от разломов, что тоже может пригодиться последним домам.



УБЕЖИЩА:





Страшный час



С032

Колыбель Доминеи — дворец дома Новархонов и его окрестности — стала первой жертвой Порождения Пустоты. Материализованное заражение молниеносно подчинило внутренние миры и всех, кто некогда был людьми. Но сейчас последние великие дома перегруппировались после множества неудачных битв и подготовились к решающей отчаянной атаке в самое сердце зла, затаившееся глубоко внутри руин императорского дворца.



УБЕЖИЩА:



2 Древние тайны

СЛОЖНОСТЬ
●●●○ C042

Ещё до Опустошения на малоисследованных границах известной галактики первопроходцы обнаружили следы неведомой цивилизации. Чтобы лучше осмыслить находку, в этом отдалённом секторе построили научный комплекс, который мог передавать данные во внутренние миры. Однако в хаосе Опустошения и древние руины, и комплекс пали жертвами Порождения Пустоты. Если бы последние великие дома смогли отбить их обратно, это дало бы им большое преимущество.



УБЕЖИЩА:



! Примечание: так как в секторе «Научный комплекс» напечатана космическая база, поместите жетон сражения космической базы под главный жетон сражения.

2 КООПЕРАТИВНЫЙ РЕЖИМ



Треугольник дьявола



C052

Вторжение Порождения Пустоты не только проделало разломы в ткани измерений, но также необъяснимым образом исказило реальность в звёздных системах вокруг них. Человечество долго вело безнадежную войну в этих секторах из-за того, что обычные коммуникационные технологии не работали в образовавшемся искажении. Однако теперь, с изобретением передовых станций связи, у последних великих домов наконец-то появился шанс отвоевать своё.



УБЕЖИЩА:





Когда тьма отступает

СЛОЖНОСТЬ



C062

В войне с Порождением Пустоты на кону не что иное, как само существование человечества. Но продолжающие борьбу великие дома должны мыслить ещё шире. Недостаточно просто пережить потустороннее вторжение и закрыть разломы, необходимо также обезопасить будущее новой Доминеи. Ради процветания человечества великие дома обязаны сохранить гордость империи — Райский мир, а также город-планету Мегалополис — источник средств для строительства нового начала.



УБЕЖИЩА:



2

КООПЕРАТИВНЫЙ РЕЖИМ



Не сегодня

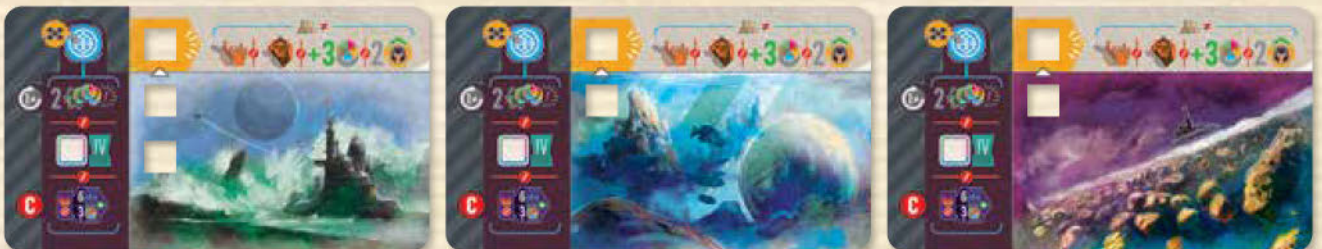


С072

Война почти закончилась — остался лишь один фронт. Последние из некогда славных великих домов, изнемогая, противостоят неумолимому врагу из неведомых измерений. И они знают, что настанет день, когда человеческая отвага иссякнет, друг предаст друга и нарушит все обеты. Линии обороны падут, и заражение будет пировать на останках сокрушённого человечества. Этот день придёт, но не сегодня. Сегодня они будут бороться!



УБЕЖИЩА:



! Примечание: так как в секторе «Научный комплекс» напечатана космическая база, поместите жетон сражения космической базы под главный жетон сражения.

КООПЕРАТИВНЫЙ
РЕЖИМ

2



Первый рубеж

СЛОЖНОСТЬ

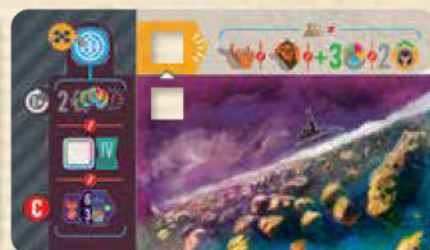


С013

Подданные империи, не внимавшие мрачным пророчествам Новархов, были поражены внезапным открытием разломов и появлением Порождения Пустоты. Многие благородные и славные дома погрузились в хаос и сдались его заражённым марионеткам. Но всё же войска последних уцелевших домов смогли сдержать распространение заражения и оттеснили зло обратно к разломам. Пришло время разорвать его связи с Доминеей раз и навсегда.



УБЕЖИЩА:



3

КООПЕРАТИВНЫЙ РЕЖИМ



Один за всех

СЛОЖНОСТЬ

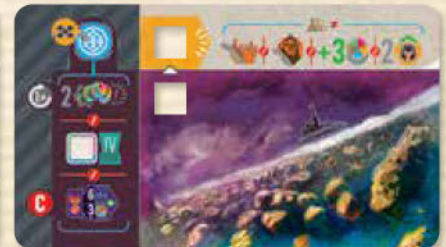
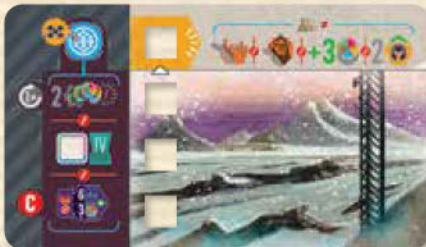
● ● ○ ○

CO23

Последние великие дома по-прежнему не сдаются и, более того, готовятся к финальному и решающему удару по заражённым войскам. Их собственные ресурсы на исходе, но оставшиеся от павших домов ценные планеты — миры Зарождения — могли бы помочь им с припасами и дать стратегическое преимущество. Помимо этого, выжившие со всех концов империи, которые не стали сбегать и прятаться, организовали мощное сопротивление неподалёку от разломов, что тоже может пригодиться последним домам.



УБЕЖИЩА:





Страшный час

СЛОЖНОСТЬ

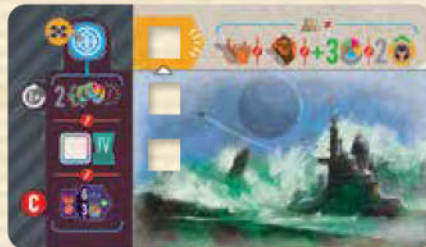


С033

Колыбель Доминеи — дворец дома Новархонов и его окрестности — стала первой жертвой Порождения Пустоты. Материализованное заражение молниеносно подчинило внутренние миры и всех, кто некогда был людьми. Но сейчас последние великие дома перегруппировались после множества неудачных битв и подготовились к решающей отчаянной атаке в самом сердце зла, затаившееся глубоко внутри руин императорского дворца.



УБЕЖИЩА:



3

КООПЕРАТИВНЫЙ
РЕЖИМ



Древние тайны

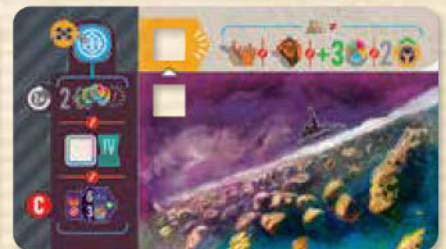
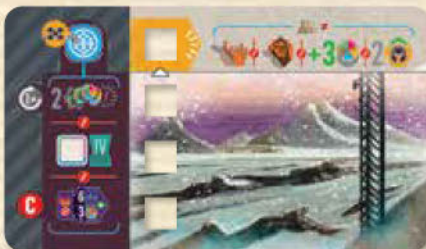
СЛОЖНОСТЬ
● ● ● ● ●

С043

Ещё до Опустошения на малоисследованных границах известной галактики первопроходцы обнаружили следы неведомой цивилизации. Чтобы лучше осмыслить находку, в этом отдалённом секторе построили научный комплекс, который мог передавать данные во внутренние миры. Однако в хаосе Опустошения и древние руины, и комплекс пали жертвами Порождения Пустоты. Если бы последние великие дома смогли отбить их обратно, это дало бы им большое преимущество.



УБЕЖИЩА:



! Примечание: так как в секторе «Научный комплекс» напечатана космическая база, поместите жетон сражения космической базы под главный жетон сражения.

КООПЕРАТИВНЫЙ
РЕЖИМ

3



Треугольник дьявола

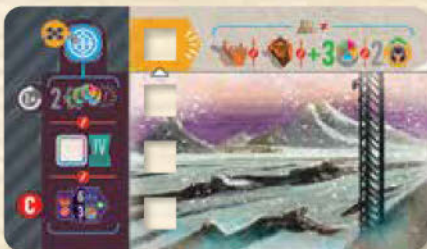
СЛОЖНОСТЬ
●●●○

C053

Вторжение Порождения Пустоты не только проделало разломы в ткани измерений, но также необъяснимым образом исказило реальность в звёздных системах вокруг них. Человечество долго вело безнадёжную войну в этих секторах из-за того, что обычные коммуникационные технологии не работали в образовавшемся искажении. Однако теперь, с изобретением передовых станций связи, у последних великих домов наконец-то появился шанс отвоювать своё.



УБЕЖИЩА:



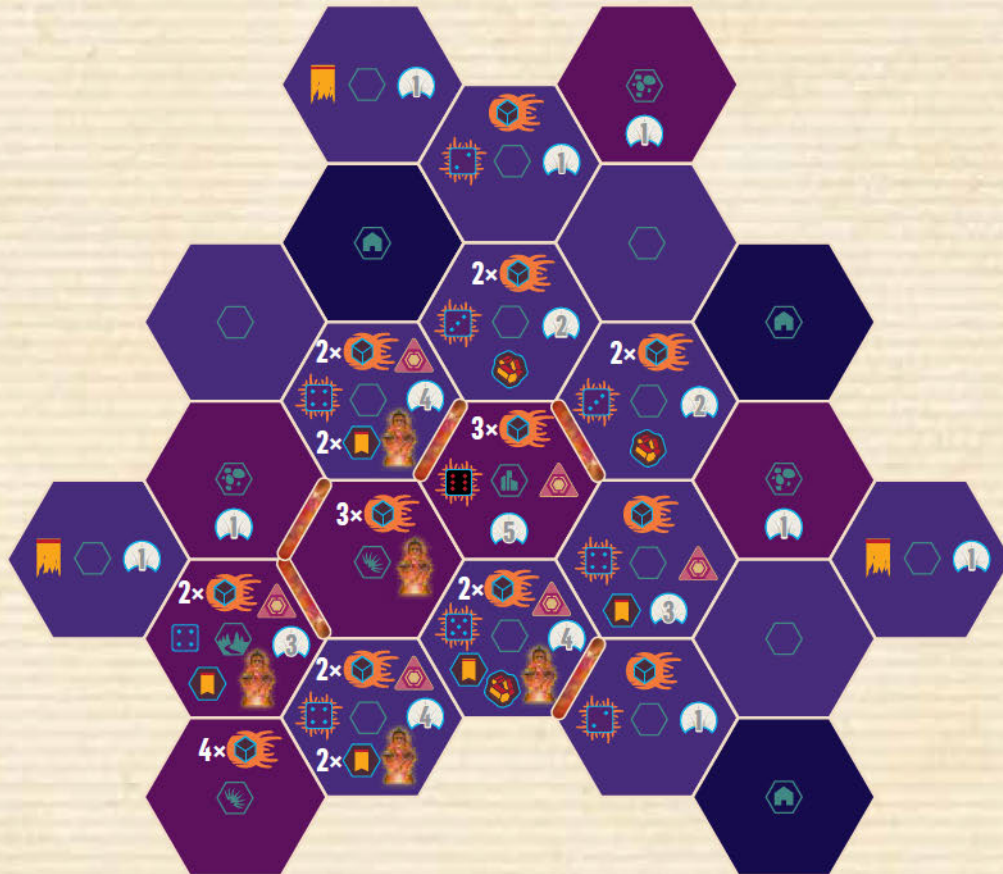


Когда тьма отступает

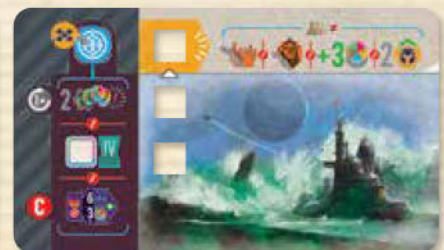
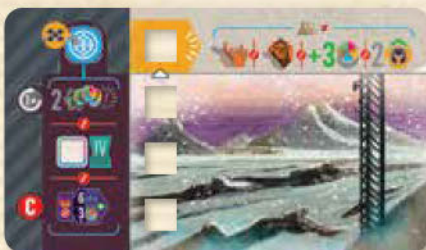


С063

В войне с Порождением Пустоты на кону не что иное, как само существование человечества. Но продолжающие борьбу великие дома должны мыслить ещё шире. Недостаточно просто пережить потустороннее вторжение и закрыть разломы, необходимо также обезопасить будущее новой Доминеи. Ради процветания человечества великие дома обязаны сохранить гордость империи — Райский мир, а также город-планету Мегалополис — источник средств для строительства нового начала.



УБЕЖИЩА:



КООПЕРАТИВНЫЙ
РЕЖИМ

3



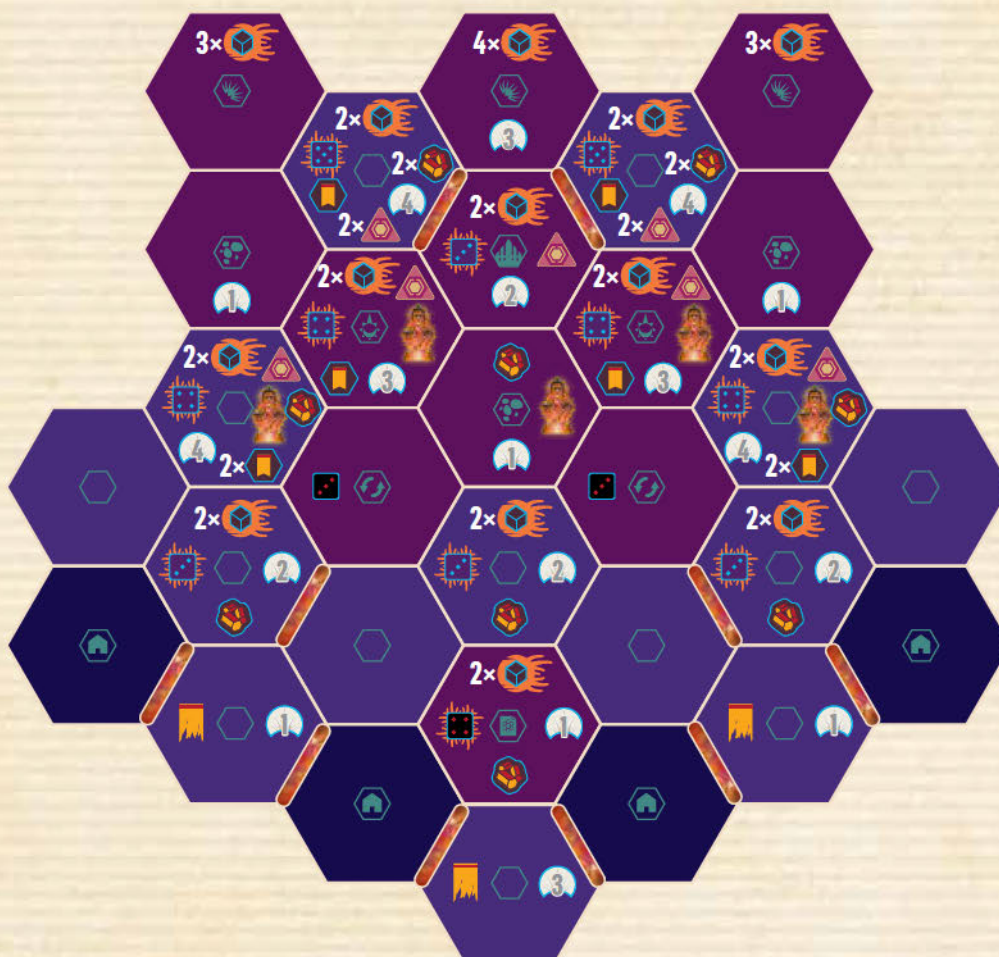
Страшный час

СЛОЖНОСТЬ

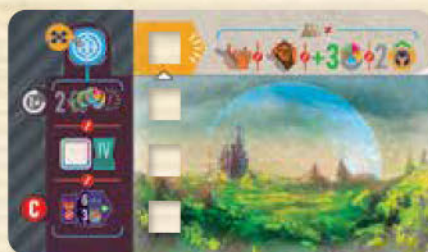


С034

Колыбель Доминеи — дворец дома Новархонов и его окрестности — стала первой жертвой Порождения Пустоты. Материализованное заражение молниеносно подчинило внутренние миры и всех, кто некогда был людьми. Но сейчас последние великие дома перегруппировались после множества неудачных битв и подготовились к решающей отчаянной атаке в самое сердце зла, затаившееся глубоко внутри руин императорского дворца.



УБЕЖИЩА:



Примечание: так как на секторе «Научный комплекс» напечатана космическая база, поместите жетон сражения космической базы под главный жетон сражения.

4

КООПЕРАТИВНЫЙ РЕЖИМ



Древние тайны

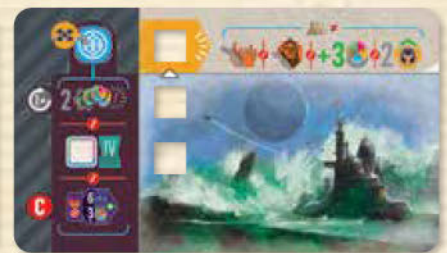
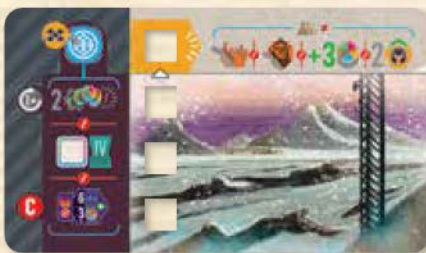
СЛОЖНОСТЬ
● ● ● ●

С044

Ещё до Опустошения на малоисследованных границах известной галактики первопроходцы обнаружили следы неведомой цивилизации. Чтобы лучше осмыслить находку, в этом отдалённом секторе построили научный комплекс, который мог передавать данные во внутренние миры. Однако в хаосе Опустошения и древние руины, и комплекс пали жертвами Порождения Пустоты. Если бы последние великие дома смогли отбить их обратно, это дало бы им большое преимущество.



УБЕЖИЩА:



! Примечание: так как в секторе «Научный комплекс» напечатана космическая база, поместите жетон сражения космической базы под главный жетон сражения.

КООПЕРАТИВНЫЙ
РЕЖИМ

4



Треугольник дьявола

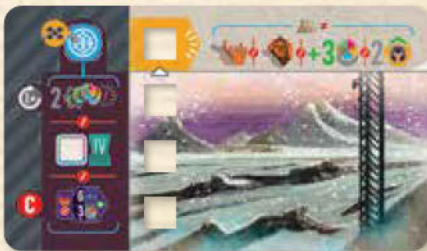
СЛОЖНОСТЬ
●●●○

С054

Вторжение Порождения Пустоты не только проделало разломы в ткани измерений, но также необъяснимым образом исказило реальность в звёздных системах вокруг них. Человечество долго вело безнадёжную войну в этих секторах из-за того, что обычные коммуникационные технологии не работали в образовавшемся искажении. Однако теперь, с изобретением передовых станций связи, у последних великих домов наконец-то появился шанс отвоювать своё.



УБЕЖИЩА:



4

КООПЕРАТИВНЫЙ
РЕЖИМ



Когда тьма отступает

СЛОЖНОСТЬ
●●●●

С064

В войне с Порождением Пустоты на кону не что иное, как само существование человечества. Но продолжающие борьбу великие дома должны мыслить ещё шире. Недостаточно просто пережить потустороннее вторжение и закрыть разломы, необходимо также обезопасить будущее новой Доминеи. Ради процветания человечества великие дома обязаны сохранить гордость империи — Райский мир, а также город-планету Мегалополис — источник средств для строительства нового начала.



УБЕЖИЩА:



! Примечание: так как в секторе «Научный комплекс» напечатана космическая база, поместите жетон сражения космической базы под главный жетон сражения.



Второе рождение

СОПЕРНИЧЕСТВО



СЛОЖНОСТЬ



X012

Заражению удалось прорвать оборону внутренних миров и достичь дальних рубежей, но всё же оставшиеся великие дома смогли окружить войска Порождения Пустоты в сердце Доминеи. Чтобы достичь окончательной победы, человечеству нужно новое место, где оно восстанет из пепла и начнёт всё с чистого листа. Поэтому главная задача людей — отвоевать миры Зарождения, единственные планеты во всей галактике, на которых можно окончательно осесть и вновь процветать.

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ДОМА:



БЕЛЛАНЫ



КОРТОСААРЫ



ДАНАОРКИ



ВАЛЛИСЫ

ГАЛАКТИЧЕСКИЕ СОБЫТИЯ НА КАЖДЫЙ ЦИКЛ:



ПАВШИЕ ДОМА:



ТЕХНОЛОГИИ:



СТОРОЖЕВЫЕ КОРАБЛИ



РАКЕТЫ ДЛЯ ОТКРЫТОГО КОСМОСА



ОЧИСТИТЕЛЬ



СПАСАТЕЛЬНЫЙ СКАНЕР



КАМЕРЫ ДЕЗИНФЕКЦИИ



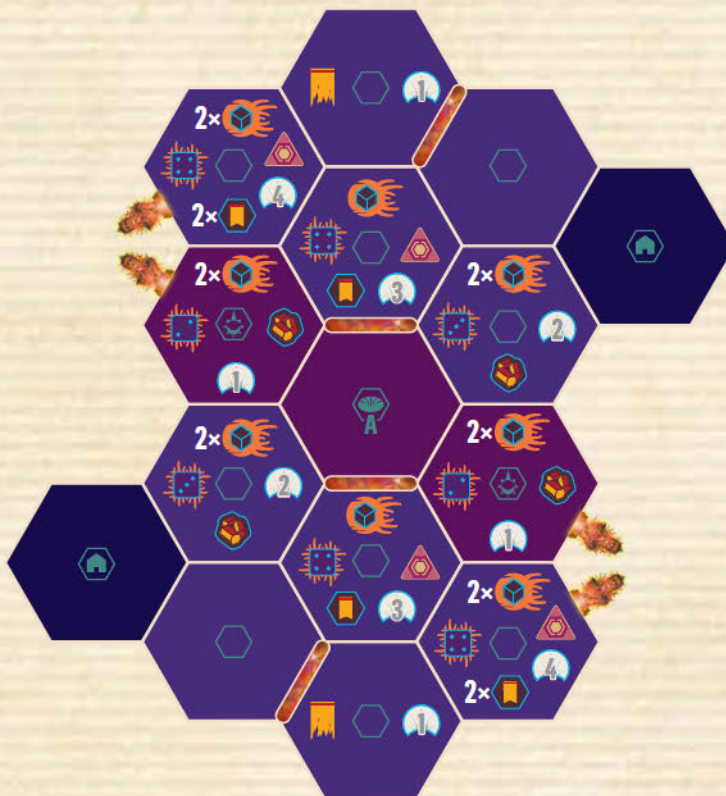
ДРЕДНОУТЫ



ВОЕННЫЙ ТРАНСПОРТ



ГИПЕРДВИГАТЕЛЬ



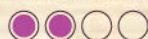
2

СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫЙ РЕЖИМ



За мир и процветание

СОПЕРНИЧЕСТВО



СЛОЖНОСТЬ



X022

В глубинах некогда великой Доминеи существовала утопическая звёздная система, где цветущими нетронутыми планетами правили силы природы. В войне против Порождения Пустоты большинство этих планет было уничтожено, и их осколки долго витали в космическом пространстве. В конце концов они образовали пояс астероидов вокруг последнего уцелевшего Райского мира — пояс, который даст немало тактических преимуществ великим домам, если они смогут занять планету. Тем более что она необъяснимым образом отталкивает заражение.

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ДОМА:



АСТОРАНЫ



НЕРВО



ТЕГВИНЫ



ЗЕНОРЫ

ГАЛАКТИЧЕСКИЕ СОБЫТИЯ НА КАЖДЫЙ ЦИКЛ:



C

D

E

ПАВШИЕ ДОМА:



АДМ БЕАНТОВ



АДМ КОРТОЗААРОВ

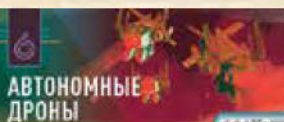


АДМ МАРКАЛОВ



АДМ ВАЛНСОВ

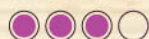
ТЕХНОЛОГИИ:





Фундамент будущего

СОПЕРНИЧЕСТВО



СЛОЖНОСТЬ



X032

Бывшая жемчужина Доминей — звёздная система, вобравшая в себя главные знания и богатства империи, превратилась в разорённое поле боя между последними великими домами и безжалостными войсками Порождения Пустоты. Мегалополис — её центр — по-прежнему остаётся главной военной целью, однако в исследовательских комплексах на дальних рубежах системы хранится множество научных записей, которые вполне могли бы решить исход войны для великих домов.

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ДОМА:



ФЕНРАКСЫ



НОВАРИСЫ



ШИВЕУСЫ

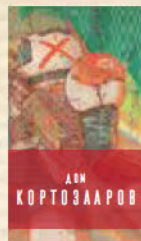


ЯРВЕКИ

ГАЛАКТИЧЕСКИЕ СОБЫТИЯ НА КАЖДЫЙ ЦИКЛ:



ПАВШИЕ ДОМА:



АДМ КОРТОЗААРОВ



АДМ ДАНЛОРКСОВ



АДМ НЕРВО



АДМ ТЕГВИНОВ

ТЕХНОЛОГИИ:



КОСМИЧЕСКИЕ БАЗЫ



ТОРПЕДЫ



ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЕ ЭЛЕМЕНТЫ



ОРБИТАЛЬНЫЕ ДОКИ



КОВЧЕГИ



РОБОТОТЕХНИКА



НЕЙРОННАЯ МАТРИЦА



ТЕРРАФОРМИРОВАНИЕ



2

СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫЙ РЕЖИМ



Новархонское наследие

СОПЕРНИЧЕСТВО



СЛОЖНОСТЬ



X042

Древний дворец дома Новархонов когда-то был сердцем империи. Именно отсюда начали воплощаться замыслы по колонизации галактики. Сейчас это эпицентр воздействия Порождения Пустоты на руины Доминеи. Несмотря на то, что Опустошение и его последствия пережила лишь горстка людей, их победа близка. И если один из великих домов обезопасит дворец Новархонов и узнает его секреты, он может стать во главе новой Доминеи.

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ДОМА:



ФЕНРАКСЫ



КРАДМОРЫ



ШВЕУСЫ



ЗЕНОРЫ

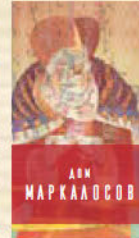
ГАЛАКТИЧЕСКИЕ СОБЫТИЯ НА КАЖДЫЙ ЦИКЛ:



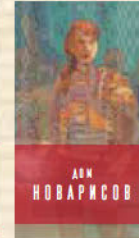
ПАВШИЕ ДОМА:



АДМ АСТОРАКСОВ



АДМ МАРКАЛОСОВ



АДМ НОВАРКОВ



АДМ ЯРВЕКОВ

ТЕХНОЛОГИИ:



СТОРОЖЕВЫЕ КОРАБЛИ



РАКЕТЫ ДЛЯ ОТКРЫТОГО КОСМОСА



ТОРГОВЫЙ УЗЕЛ



АВТОНОМНЫЕ ДРОНЫ



КИБЕРНЕТИКА



БОЕВЫЕ РЕПЛИКАТОРЫ



ВОЕННЫЙ ТРАНСПОРТ



ГИПЕРДВИГАТЕЛЬ





Искусство войны

СОПЕРНИЧЕСТВО



СЛОЖНОСТЬ



X052

Сцена для финального акта галактической войны — это последний оплот Новархов, дворец Новархонов и соседние звёздные системы. Ещё недавно он был колыбелью человечества, но сейчас это заражённый могильник, окружённый последствиями Опустошения: обломками уничтоженных планет, космическими воронками и яростными пустотными бурями, отрезавшими его от уцелевших великих домов. Чтобы уравнять шансы, в ключевых точках разместили станции связи. Они помогут домам нанести решающий удар по оставшемуся источнику зла.

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ДОМА:



ГАЛАКТИЧЕСКИЕ СОБЫТИЯ НА КАЖДЫЙ ЦИКЛ:



ПАВШИЕ ДОМА:



ТЕХНОЛОГИИ:



2

СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫЙ РЕЖИМ



Перипетии судеб

СОПЕРНИЧЕСТВО



СЛОЖНОСТЬ



X062

Десятилетиями заражение вызывало жестокие пустотные бури и вихревые червоточины в охваченных войной звёздных системах. Несмотря на то, что эти космические искажения вынудили остатки человечества покинуть обречённый Мегалополис и заселить прежде не обитаемые миры, они же дали великим домам, всё ещё сражающимся за власть и новое будущее Доминеи, неожиданное тактическое преимущество.

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ДОМА:



АСТОРАНЫ



ДАНОРКИ



ЯРВЕКИ



ЗЕНОРЫ

ГАЛАКТИЧЕСКИЕ СОБЫТИЯ НА КАЖДЫЙ ЦИКЛ:



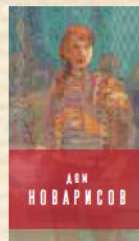
ПАВШИЕ ДОМА:



ДОМ ТЕГВИНОВ



ДОМ ФЕНРАКСОВ



ДОМ НОВАРСОВ



ДОМ ВАЛНYSОВ

ТЕХНОЛОГИИ:





Сквозь изменённый КОСМОС

СОПЕРНИЧЕСТВО



СЛОЖНОСТЬ



X072

Спустя годы ожесточённой войны союзные силы уцелевших великих домов наконец-то закрыли разломы и оборвали заразные узы Порождения Пустоты с измерением Доминеи. Однако на месте разломов возникла космическая аномалия, непредсказуемым образом искажающая центр галактики. Великие дома могут воспользоваться этим значительным и необъяснимым феноменом, чтобы достичь дальних концов империи и раз и навсегда очистить их от заражения.

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ДОМА:



ГАЛАКТИЧЕСКИЕ СОБЫТИЯ НА КАЖДЫЙ ЦИКЛ:



ПАВШИЕ ДОМА:



ТЕХНОЛОГИИ:



2

СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫЙ РЕЖИМ



Эхо прошлого

СОПЕРНИЧЕСТВО



СЛОЖНОСТЬ



X082

Разоряющая Доминею война между великими домами и силами Порождения Пустоты привела остатки человечества на край известной галактики. Возводя последний оплот на неисследованных планетах, люди неожиданно обнаружили древние руины и заброшенные научные комплексы неведомого происхождения. Обретённое там древнее знание способно принести значительное преимущество домам и даже переломить ход всей войны в их пользу.

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ДОМА:



БЕЛТАНЫ



НЕРВО



НОВАРИСЫ

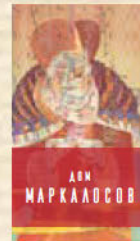


ЯРВЕКИ

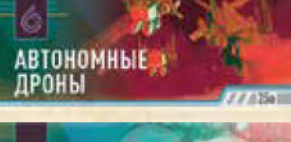
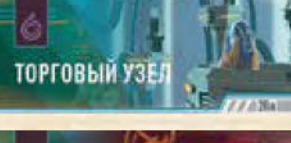
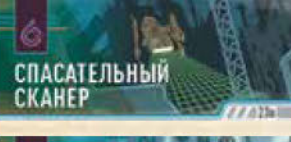
ГАЛАКТИЧЕСКИЕ СОБЫТИЯ НА КАЖДЫЙ ЦИКЛ:



ПАВШИЕ ДОМА:



ТЕХНОЛОГИИ:



! Примечание: так как в секторе «Научный комплекс» напечатана космическая база, поместите жетон сражения космической базы под главный жетон сражения.



Бастион сопротивления

СОПЕРНИЧЕСТВО



СЛОЖНОСТЬ



X092

Разломы удалось закрыть, заплатив непомерную цену. Лишь немногие великие дома устояли перед остатками заражения, пропитывавшего руины Доминеи. На протяжении десятилетий эти дома пытались очистить свой мир и терпели неудачу. И вот в дальнем закоулке галактики, внутри громадного пояса астероидов, обнаружили миллионы выживших. С их помощью можно окончательно искоренить заражение и начать строительство новой империи.

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ДОМА:



МАРКАЛОСЫ



НОВАРИСЫ



ТЕГВИНЫ



ЯРВЕКИ

ГАЛАКТИЧЕСКИЕ СОБЫТИЯ НА КАЖДЫЙ ЦИКЛ:



ПАВШИЕ ДОМА:



ДОМ КОРТЗААРОВ



ДОМ КРАДМОРОВ

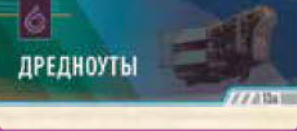
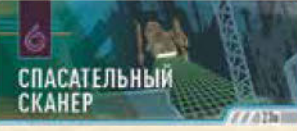


ДОМ НЕРВО



ДОМ ШИВЕУСОВ

ТЕХНОЛОГИИ:



2

СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫЙ РЕЖИМ



Царство Небесное

СОПЕРНИЧЕСТВО



СЛОЖНОСТЬ



X102

На самом краю известной галактики, вдали от борьбы за власть в погибшей Доминее, существует несколько особых звёздных систем. Их доброжелательное население живёт в гармонии с природой. Эти планеты веками процветали благодаря миру и согласию в обществе. В остальной империи их называют Царство Небесное. Теперь война дотянулась и до них. Если выжившие великие дома позволяют этим мирам пасть, за ними, вероятно, последует и остаток человечества.

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ДОМА:



КОРТОЗААРЫ



ДАНЛОРКИ



КРААМОРЫ

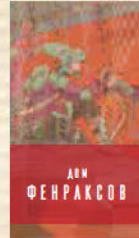


ТЕГВИНЫ

ГАЛАКТИЧЕСКИЕ СОБЫТИЯ НА КАЖДЫЙ ЦИКЛ:



ПАВШИЕ ДОМА:



ДЕН
ФЕНРАКОВ



ДЕН
НЕРВО

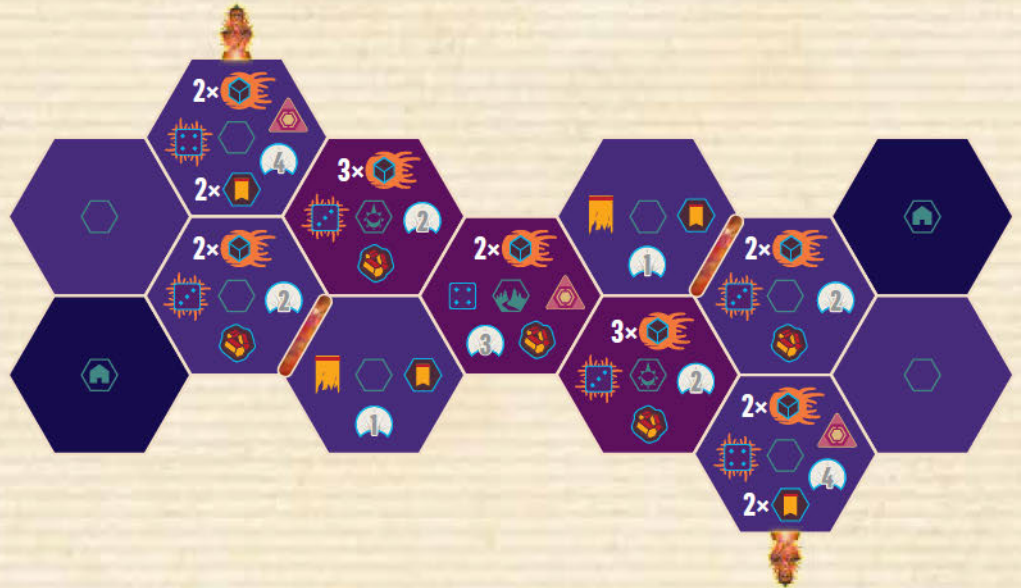
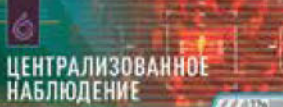


ДЕН
ВАНИСОВ



ДЕН
ЯРБЕКОВ

ТЕХНОЛОГИИ:





Разорванный космос

СОПЕРНИЧЕСТВО



СЛОЖНОСТЬ



X112

Как будто Опустошения и десятилетий последующей войны было недостаточно! Закрытие разломов привело к выбросу энергии такой силы, что прорвалась сама ткань мироздания, и в космосе образовались дыры размером с целую звёздную систему. Эти аномалии совершенно непроницаемы, но червоточины — побочный эффект Опустошения — упрощают навигацию через них. Новые пути помогут великим домам навсегда избавить галактику от остатков заражения.

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ДОМА:



Б.ЕАНТАНЫ



КРАДМОРЫ



НЕРВО

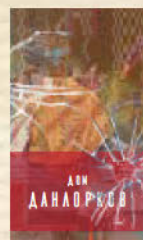


ВААНИСЫ

ГАЛАКТИЧЕСКИЕ СОБЫТИЯ НА КАЖДЫЙ ЦИКЛ:



ПАВШИЕ ДОМА:



АДМ АНАДОРСОВ



АДМ ФЕНРАКСОВ

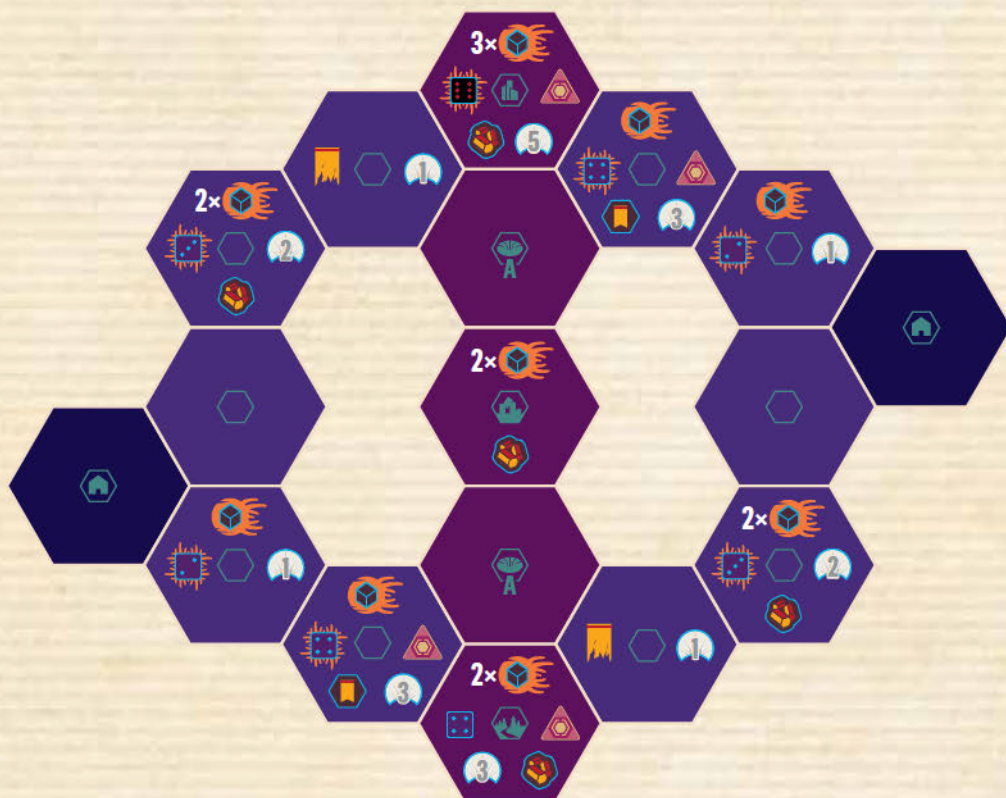


АДМ НОВАРИСОВ



АДМ ЯРВЕКС

ТЕХНОЛОГИИ:



2

СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫЙ РЕЖИМ



Второе рождение

СОПЕРНИЧЕСТВО



СЛОЖНОСТЬ



X013

Заражению удалось прорвать оборону внутренних миров и достичь дальних рубежей, но всё же оставшиеся великие дома смогли окружить войска Порождения Пустоты в сердце Доминеи. Чтобы достичь окончательной победы, человечеству нужно новое место, где оно восстанет из пепла и начнёт всё с чистого листа. Поэтому главная задача людей — отвоевать миры Зарождения, единственные планеты во всей галактике, на которых можно окончательно осесть и вновь процветать.

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ДОМА:



БЕАНТАНЫ



КОРТОЗААРЫ



ДАНЛОРКИ



ВААНЫСЫ

ГАЛАКТИЧЕСКИЕ СОБЫТИЯ НА КАЖДЫЙ ЦИКЛ:



A

D

F

ПАВШИЕ ДОМА:



АДМ АСТОРАШОВ



АДМ КРААМОРОВ

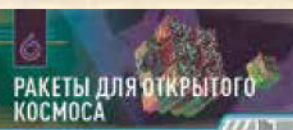


АДМ ШВЕУСОВ



АДМ ЯРВЕОС

ТЕХНОЛОГИИ:



В глубинах некогда великой Доминеи существовала утопическая звёздная система, где цветущими нетронутыми планетами правили силы природы. В войне против Порождения Пустоты большинство этих планет было уничтожено, и их осколки долго витали в космическом пространстве. В конце концов они образовали пояс астероидов вокруг последнего уцелевшего Райского мира — пояс, который даст немало тактических преимуществ великим домам, если они смогут занять планету. Тем более что она необъяснимым образом отталкивает заражение.

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ДОМА:



АСТОРАНЫ



НЕРВО



ТЕГВИНЫ



ЗЕНОРЫ

ГАЛАКТИЧЕСКИЕ СОБЫТИЯ НА КАЖДЫЙ ЦИКЛ:



ПАВШИЕ ДОМА:



АДМ БЕАНТАНО



АДМ КОРТОЗААРОВ



АДМ МАРКАЛОСОВ



АДМ ВАЛНИСОВ

ТЕХНОЛОГИИ:





Фундамент будущего

СОПЕРНИЧЕСТВО



СЛОЖНОСТЬ



XO33

Бывшая жемчужина Доминей — звёздная система, вобравшая в себя главные знания и богатства империи, превратилась в разорённое поле боя между последними великими домами и безжалостными войсками Порождения Пустоты. Мегалополис — её центр — по-прежнему остаётся главной военной целью, однако в исследовательских комплексах на дальних рубежах системы хранится множество научных записей, которые вполне могли бы решить исход войны для великих домов.

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ДОМА:



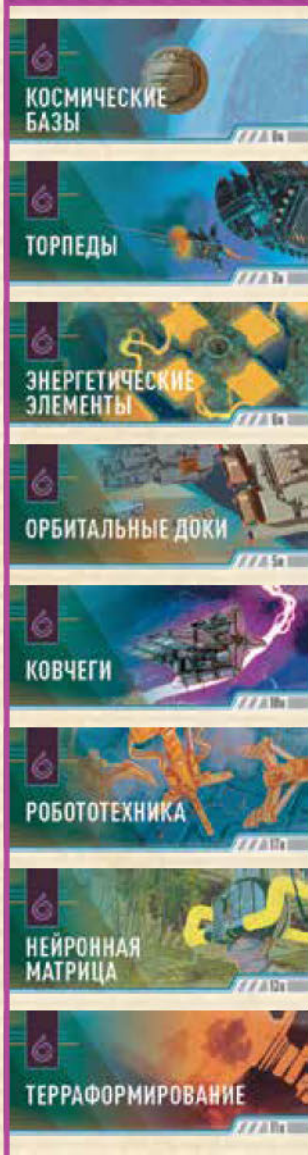
ГАЛАКТИЧЕСКИЕ СОБЫТИЯ НА КАЖДЫЙ ЦИКЛ:



ПАВШИЕ ДОМА:



ТЕХНОЛОГИИ:





Новархонское наследие

СОПЕРНИЧЕСТВО



СЛОЖНОСТЬ



X043

Древний дворец дома Новархонов когда-то был сердцем империи. Именно отсюда начали воплощаться замыслы по колонизации галактики. Сейчас это эпицентр воздействия Порождения Пустоты на руины Доминеи. Несмотря на то, что Опустошение и его последствия пережила лишь горстка людей, их победа близка. И если один из великих домов обезопасит дворец Новархонов и узнает его секреты, он может стать во главе новой Доминеи.

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ДОМА:



ФЕНРАКСЫ



КРАДМОРЫ



ШВЕУСЫ

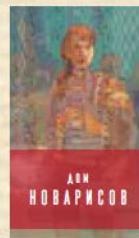


ЗЕНОРЫ

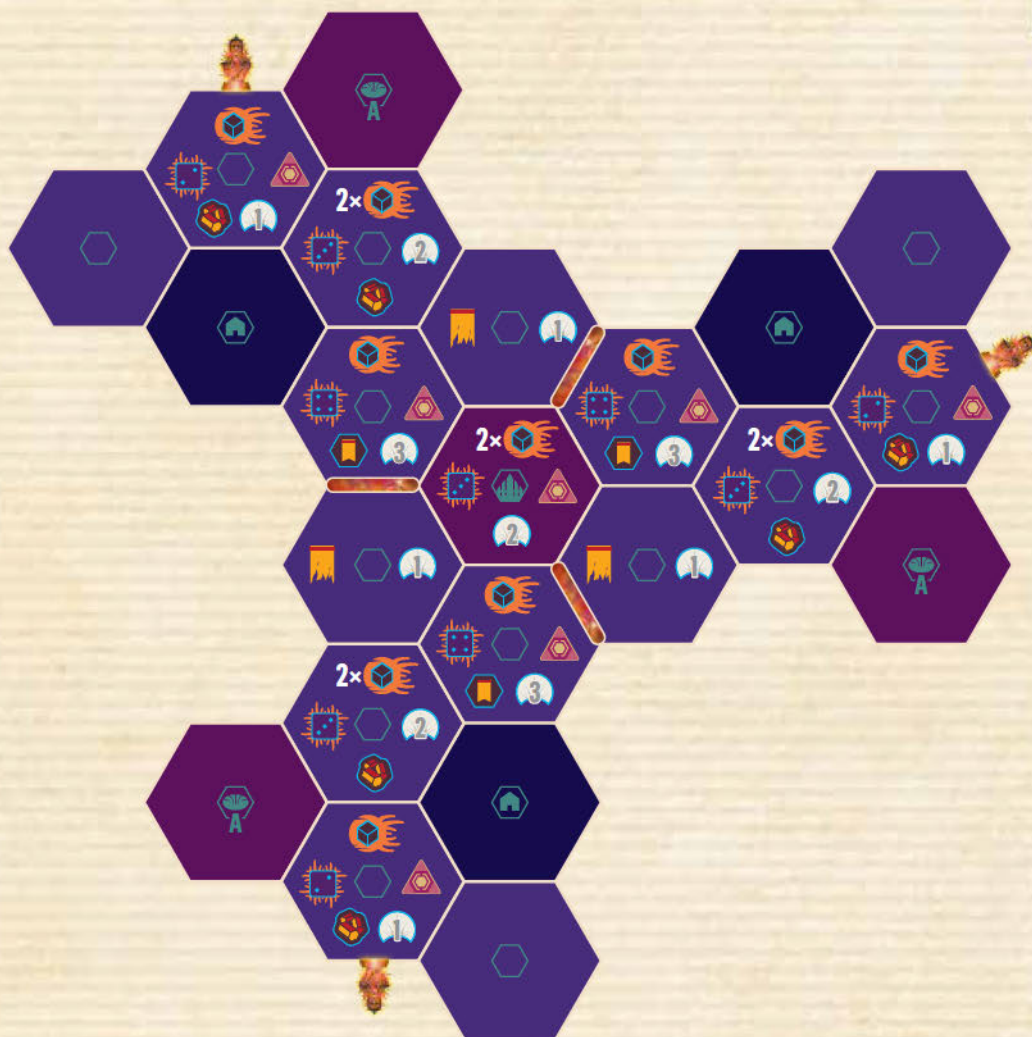
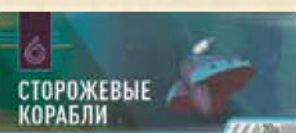
ГАЛАКТИЧЕСКИЕ СОБЫТИЯ НА КАЖДЫЙ ЦИКЛ:



ПАВШИЕ ДОМА:



ТЕХНОЛОГИИ:



3

СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫЙ РЕЖИМ



Искусство войны

СОПЕРНИЧЕСТВО



СЛОЖНОСТЬ



X053

Сцена для финального акта галактической войны — это последний оплот Новархов, дворец Новархонов и соседние звёздные системы. Ещё недавно он был колыбелью человечества, но сейчас это заражённый могильник, окружённый последствиями Опустошения: обломками уничтоженных планет, космическими воронками и яростными пустотными бурями, отрезавшими его от уцелевших великих домов. Чтобы уравнять шансы, в ключевых точках разместили станции связи. Они помогут домам нанести решающий удар по оставшемуся источнику зла.

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ДОМА:



ФЕНРАКСЫ



МАРКАЛОСЫ



НЕРВО



ВАЛНИСЫ

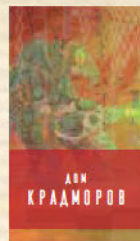
ГАЛАКТИЧЕСКИЕ СОБЫТИЯ НА КАЖДЫЙ ЦИКЛ:



ПАВШИЕ ДОМА:



АДМ КОРТОЗАРОВ



АДМ КРАДМОРОВ

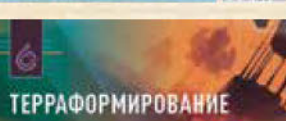
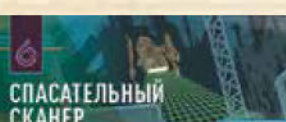


АДМ ТЕГВИНОВ



АДМ ЗЕНОРОВ

ТЕХНОЛОГИИ:





Перипетии судьб

СОПЕРНИЧЕСТВО



СЛОЖНОСТЬ



X063

Десятилетиями заражение вызывало жестокие пустотные бури и вихревые червоточины в охваченных войной звёздных системах. Несмотря на то, что эти космические искажения вынудили остатки человечества покинуть обречённый Мегалополис и заселить прежде не обитаемые миры, они же дали великим домам, всё ещё сражающимся за власть и новое будущее Доминеи, неожиданное тактическое преимущество.

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ДОМА:



АСТОРАНЫ



ДАНОРКИ



ВРБЕКИ

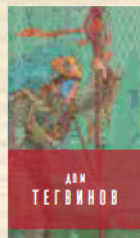


ЗЕНОРЫ

ГАЛАКТИЧЕСКИЕ СОБЫТИЯ НА КАЖДЫЙ ЦИКЛ:



ПАВШИЕ ДОМА:



АДМ ТЕГВИНОВ



АДМ ФЕНРАКСОВ

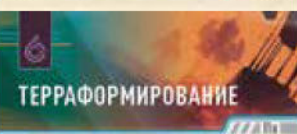


АДМ НОВАРИСОВ



АДМ ВАЛНИСОВ

ТЕХНОЛОГИИ:



3

СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫЙ РЕЖИМ



Сквозь изменённый КОСМОС

СОПЕРНИЧЕСТВО

СЛОЖНОСТЬ

X073

Спустя годы ожесточённой войны союзные силы уцелевших великих домов наконец-то закрыли разломы и оборвали заразные узы Порождения Пустоты с измерением Доминеи. Однако на месте разломов возникла космическая аномалия, непредсказуемым образом искажающая центр галактики. Великие дома могут воспользоваться этим значительным и необъяснимым феноменом, чтобы достичь дальних концов империи и раз и навсегда очистить их от заражения.

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ДОМА:

АСТОРАНЫ МАРКАЛОСЫ

ШВЕУСЫ ЗЕНОРЫ

ГАЛАКТИЧЕСКИЕ СОБЫТИЯ НА КАЖДЫЙ ЦИКЛ:

В F G

ПАВШИЕ ДОМА:

АДМ БЕЛАНТОВ АДМ КОРТОЗААРОВ АДМ ФЕНРАКСОВ АДМ ВАЛНYSОВ

ТЕХНОЛОГИИ:

- ОБРАБОТКА ДАННЫХ
- ПРИЦЕЛИВАНИЕ
- КОСМИЧЕСКИЕ БАЗЫ
- ТОРПЕДЫ
- ЦЕНТРАЛИЗОВАННОЕ НАБЛЮДЕНИЕ
- ТРАНСПОРТИРОВЩИКИ
- СПАСАТЕЛЬНЫЕ МОДУЛИ
- ОТРАЖАТЕЛИ



Разоряющая Доминею война между великими домами и силами Порождения Пустоты привела остатки человечества на край известной галактики. Возводя последний оплот на неисследованных планетах, люди неожиданно обнаружили древние руины и заброшенные научные комплексы неведомого происхождения. Обретённое там древнее знание способно принести значительное преимущество домам и даже переломить ход всей войны в их пользу.

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ДОМА:



БЕЛИТАНЫ



НЕРВО



НОВАРИСЫ



ЯРВЕКИ

ГАЛАКТИЧЕСКИЕ СОБЫТИЯ НА КАЖДЫЙ ЦИКЛ:

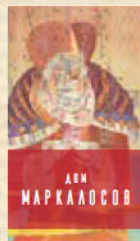


B

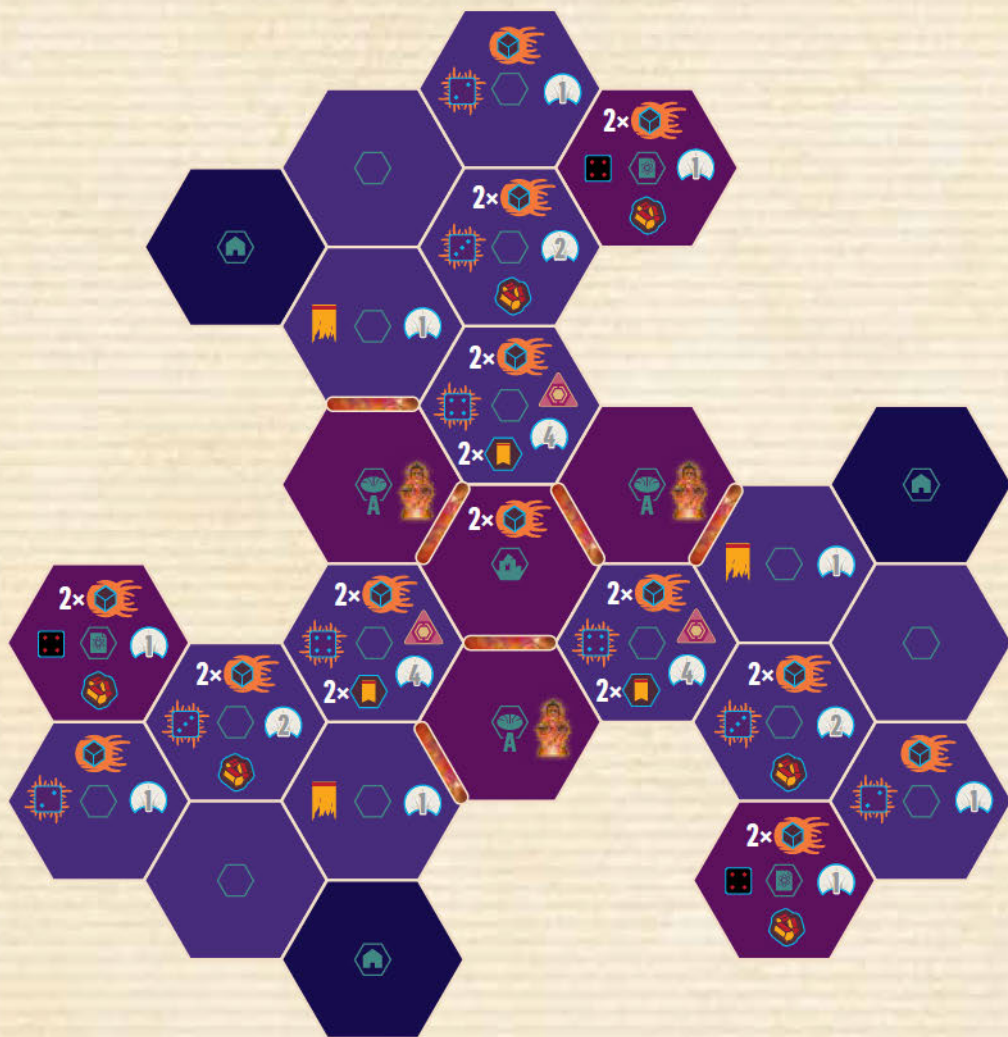
F

G

ПАВШИЕ ДОМА:



ТЕХНОЛОГИИ:



! Примечание: так как в секторе «Научный комплекс» напечатана космическая база, поместите жетон сражения космической базы под главный жетон сражения.



Бастион сопротивления

СОПЕРНИЧЕСТВО



СЛОЖНОСТЬ



X093

Разломы удалось закрыть, заплатив непомерную цену. Лишь немногие великие дома устояли перед остатками заражения, пропитывавшего руины Доминеи. На протяжении десятилетий эти дома пытались очистить свой мир и терпели неудачу. И вот в дальнем закоулке галактики, внутри громадного пояса астероидов, обнаружили миллионы выживших. С их помощью можно окончательно искоренить заражение и начать строительство новой империи.

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ДОМА:



МАРКАЛОСЫ



НОВАРИСЫ



ТЕГВИНЫ



ЯРБЕКИ

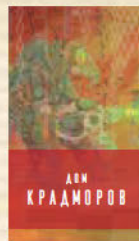
ГАЛАКТИЧЕСКИЕ СОБЫТИЯ НА КАЖДЫЙ ЦИКЛ:



ПАВШИЕ ДОМА:



ДОМ КОРТОСААРОВ



ДОМ КРАДМОРОВ

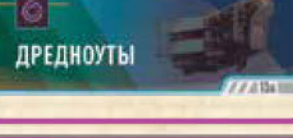
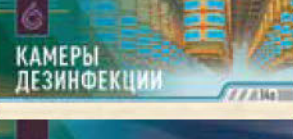
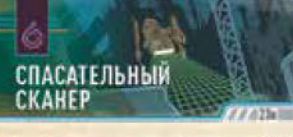


ДОМ НЕРВО



ДОМ ШИВЕУСОВ

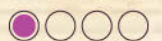
ТЕХНОЛОГИИ:





Царство Небесное

СОПЕРНИЧЕСТВО



СЛОЖНОСТЬ



X103

На самом краю известной галактики, вдали от борьбы за власть в погибшей Доминее, существует несколько особых звёздных систем. Их доброжелательное население живёт в гармонии с природой. Эти планеты веками процветали благодаря миру и согласию в обществе. В остальной империи их называют Царство Небесное. Теперь война дотянулась и до них. Если выжившие великие дома позволят этим мирам пасть, за ними, вероятно, последует и остаток человечества.

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ДОМА:



КОРТОЗААРЫ



ДАНАОРКИ



КРАДМОРЫ

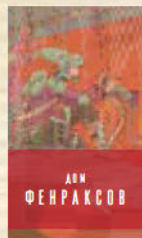


ТЕГВИНЫ

ГАЛАКТИЧЕСКИЕ СОБЫТИЯ НА КАЖДЫЙ ЦИКЛ:



ПАВШИЕ ДОМА:



ДОМ ФЕРРАКСОВ



ДОМ НЕРВО

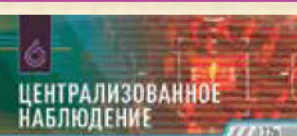


ДОМ ВАЛНИСОВ



ДОМ ЯРВЕРОВ

ТЕХНОЛОГИИ:



ЦЕНТРАЛИЗОВАННОЕ НАБЛЮДЕНИЕ



ТРАНСПОРТИРОВЩИКИ



КОВЧЕГИ



РОБОТОТЕХНИКА



СПАСАТЕЛЬНЫЕ МОДУЛИ



ОТРАЖАТЕЛИ



ВОЕННЫЙ ТРАНСПОРТ



ГИПЕРДВИГАТЕЛЬ



3

СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫЙ РЕЖИМ



Разорванный космос

СОПЕРНИЧЕСТВО



СЛОЖНОСТЬ



X113

Как будто Опустошения и десятилетий последующей войны было недостаточно! Закрытие разломов привело к выбросу энергии такой силы, что прорвалась сама ткань мироздания, и в космосе образовались дыры размером с целую звёздную систему. Эти аномалии совершенно непроницаемы, но червоточины — побочный эффект Опустошения — упрощают навигацию через них. Новые пути помогут великим домам навсегда избавить галактику от остатков заражения.

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ДОМА:



БЕЛТАНЫ



КРАДМОРЫ



НЕРВО



ВААНИСЫ

ГАЛАКТИЧЕСКИЕ СОБЫТИЯ НА КАЖДЫЙ ЦИКЛ:



ПАВШИЕ ДОМА:



ДОМ АНАДОРСОВ



ДОМ ФЕРРАКСОВ

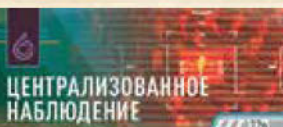


ДОМ НОВАРИСОВ



ДОМ ЯРВЕКСОВ

ТЕХНОЛОГИИ:





Второе рождение

СОПЕРНИЧЕСТВО



СЛОЖНОСТЬ



X014

Заражению удалось прорвать оборону внутренних миров и достичь дальних рубежей, но всё же оставшиеся великие дома смогли окружить войска Порождения Пустоты в сердце Доминеи. Чтобы достичь окончательной победы, человечеству нужно новое место, где оно восстанет из пепла и начнёт всё с чистого листа. Поэтому главная задача людей — отвоевать миры Зарождения, единственные планеты во всей галактике, на которых можно окончательно осесть и вновь процветать.

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ДОМА:



БЕАНТАНЫ



КОРТОЗААРЫ



ДАНОРКИ



ВАЛНИСЫ

ГАЛАКТИЧЕСКИЕ СОБЫТИЯ НА КАЖДЫЙ ЦИКЛ:



ПАВШИЕ ДОМА:



ТЕХНОЛОГИИ:



4

СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫЙ РЕЖИМ



За мир и процветание

СОПЕРНИЧЕСТВО



СЛОЖНОСТЬ



X024

В глубинах некогда великой Доминеи существовала утопическая звёздная система, где цветущими нетронутыми планетами правили силы природы. В войне против Порождения Пустоты большинство этих планет было уничтожено, и их осколки долго витали в космическом пространстве. В конце концов они образовали пояс астероидов вокруг последнего уцелевшего Райского мира — пояс, который даст немало тактических преимуществ великим домам, если они смогут занять планету. Тем более что она необъяснимым образом отталкивает заражение.

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ДОМА:



АСТОРАНЫ



НЕРВО



ТЕГВИНЫ



ЗЕНОРЫ

ГАЛАКТИЧЕСКИЕ СОБЫТИЯ НА КАЖДЫЙ ЦИКЛ:



C

D

E

ПАВШИЕ ДОМА:



АДМ БЕАНТАНОВ



АДМ КОРТОЗААРОВ



АДМ МАРКАЛОСОВ



АДМ ВАННСОВ

ТЕХНОЛОГИИ:





Фундамент будущего

СОПЕРНИЧЕСТВО



СЛОЖНОСТЬ



X034

Бывшая жемчужина Доминей — звёздная система, вобравшая в себя главные знания и богатства империи, превратилась в разорённое поле боя между последними великими домами и безжалостными войсками Порождения Пустоты. Мегалополис — её центр — по-прежнему остаётся главной военной целью, однако в исследовательских комплексах на дальних рубежах системы хранится множество научных записей, которые вполне могли бы решить исход войны для великих домов.

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ДОМА:



ФЕНРАКСЫ



НОВАРИСЫ



ШИВЕУСЫ



ЯРВЕКИ

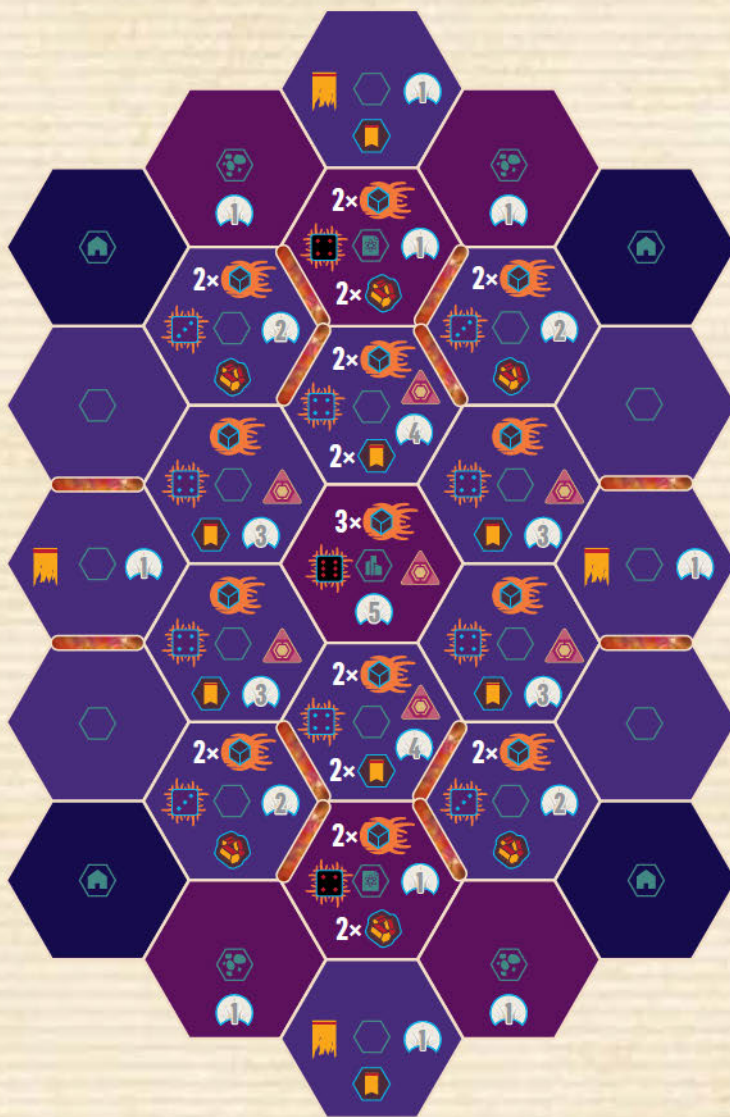
ГАЛАКТИЧЕСКИЕ СОБЫТИЯ НА КАЖДЫЙ ЦИКЛ:



ПАВШИЕ ДОМА:



ТЕХНОЛОГИИ:



4

СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫЙ РЕЖИМ



Новархонское наследие

СОПЕРНИЧЕСТВО



СЛОЖНОСТЬ



X044

Древний дворец дома Новархонов когда-то был сердцем империи. Именно отсюда начали воплощаться замыслы по колонизации галактики. Сейчас это эпицентр воздействия Порождения Пустоты на руины Доминеи. Несмотря на то, что Опустошение и его последствия пережила лишь горстка людей, их победа близка. И если один из великих домов обезопасит дворец Новархонов и узнает его секреты, он может стать во главе новой Доминеи.

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ДОМА:



ФЕНРАКСЫ



КРААМОРИ



ШИВЕУСЫ



ЗЕНОРЫ

ГАЛАКТИЧЕСКИЕ СОБЫТИЯ НА КАЖДЫЙ ЦИКЛ:



A

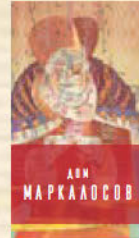
E

G

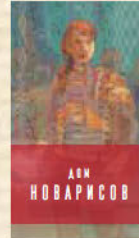
ПАВШИЕ ДОМА:



АДМ АСТОРАКСОВ



АДМ МАРКАЛОСОВ



АДМ НОВАРКСОВ



АДМ ЯРВЕКОС

ТЕХНОЛОГИИ:

СТОРОЖЕВЫЕ КОРАБЛИ

РАКЕТЫ ДЛЯ ОТКРЫТОГО КОСМОСА

ТОРГОВЫЙ УЗЕЛ

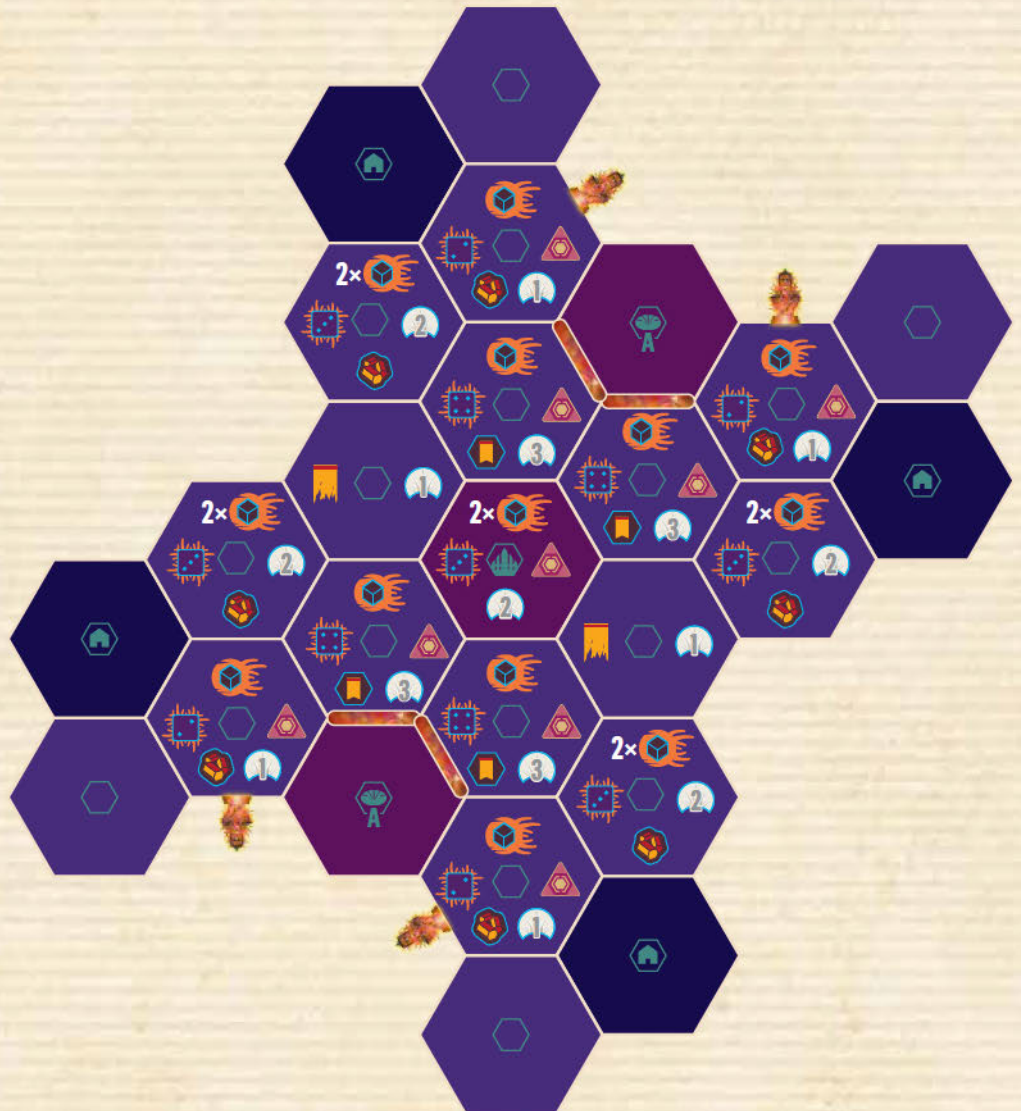
АВТОНОМНЫЕ ДРОНЫ

КИБЕРНЕТИКА

БОЕВЫЕ РЕПЛИКАТОРЫ

ВОЕННЫЙ ТРАНСПОРТ

ГИПЕРДВИГАТЕЛЬ





Искусство войны

СОПЕРНИЧЕСТВО



СЛОЖНОСТЬ



X054

Сцена для финального акта галактической войны — это последний оплот Новархов, дворец Новархонов и соседние звёздные системы. Ещё недавно он был колыбелью человечества, но сейчас это заражённый могильник, окружённый последствиями Упустошения: обломками уничтоженных планет, космическими воронками и яростными пустотными бурями, отрезавшими его от уцелевших великих домов. Чтобы уравнять шансы, в ключевых точках разместили станции связи. Они помогут домам нанести решающий удар по оставшемуся источнику зла.

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ДОМА:



ФЕНРАКСЫ



МАРКАЛОСЫ



НЕРВО



ВАЛНИСЫ

ГАЛАКТИЧЕСКИЕ СОБЫТИЯ НА КАЖДЫЙ ЦИКЛ:



ПАВШИЕ ДОМА:



АДМ КОРТЗААРОВ



АДМ КРАДМОРОВ



АДМ ТЕГВИНОВ



АДМ ЗЕНОРО

ТЕХНОЛОГИИ:



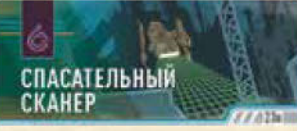
КОСМИЧЕСКИЕ БАЗЫ



ТОРПЕДЫ



ОЧИСТИТЕЛЬ



СПАСАТЕЛЬНЫЙ СКАНЕР



НЕЙРОННАЯ МАТРИЦА



ТЕРРАФОРМИРОВАНИЕ



КЛОНИРОВАНИЕ



ЭСМИНЦЫ



4

СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫЙ РЕЖИМ



Перипетии судеб

СОПЕРНИЧЕСТВО



СЛОЖНОСТЬ



X064

Десятилетиями заражение вызывало жестокие пустотные бури и вихревые червоточины в охваченных войной звёздных системах. Несмотря на то, что эти космические искажения вынудили остатки человечества покинуть обречённый Мегалополис и заселить прежде не обитаемые миры, они же дали великим домам, всё ещё сражающимся за власть и новое будущее Доминеи, неожиданное тактическое преимущество.

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ДОМА:



АСТОРАНЫ



ДАНОЛОРКИ



ЯРВЕКИ



ЗЕНОРЫ

ГАЛАКТИЧЕСКИЕ СОБЫТИЯ НА КАЖДЫЙ ЦИКЛ:



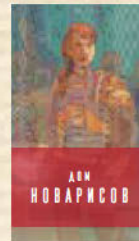
ПАВШИЕ ДОМА:



АДМ ТЕГВИНОВ



АДМ ФЕНРАКСОВ



АДМ НОВАРИСОВ



АДМ ВАЛНИСОВ

ТЕХНОЛОГИИ:

НЕЙРОННАЯ МАТРИЦА

ТЕРРАФОРМИРОВАНИЕ

ЦЕНТРАЛИЗОВАННОЕ НАБЛЮДЕНИЕ

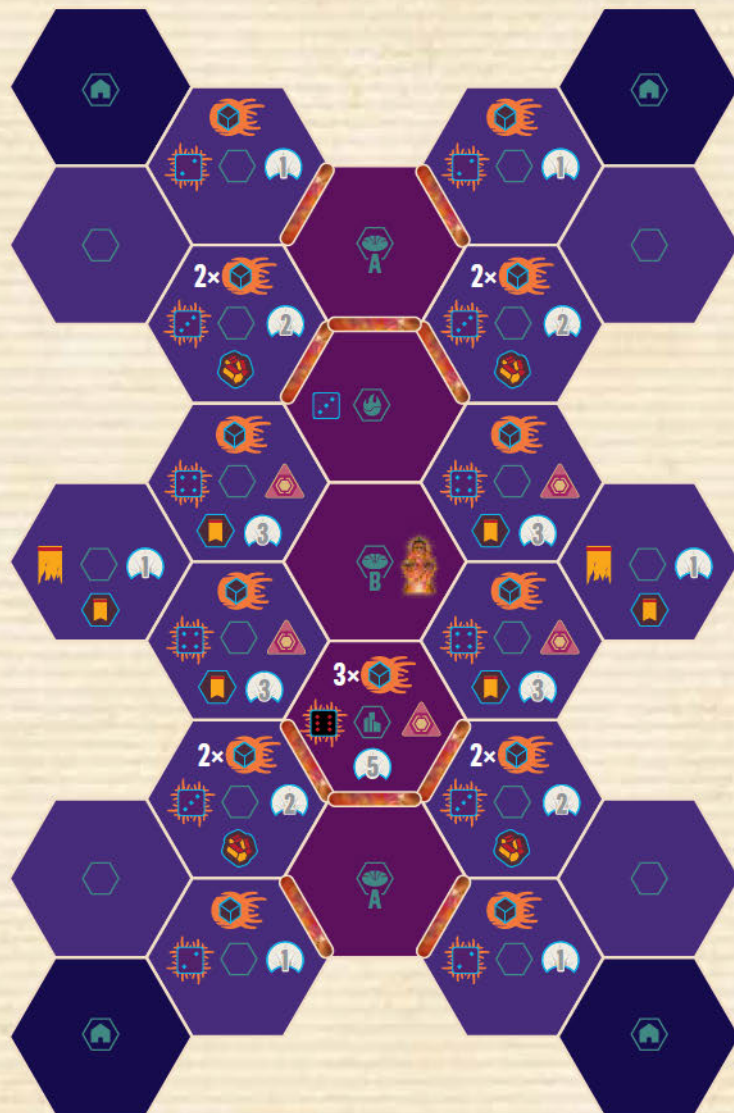
ТРАНСПОРТИРОВЩИКИ

КИБЕРНЕТИКА

БОЕВЫЕ РЕПЛИКАТОРЫ

СПАСАТЕЛЬНЫЕ МОДУЛИ

ОТРАЖАТЕЛИ





Сквозь изменённый КОСМОС

СОПЕРНИЧЕСТВО



СЛОЖНОСТЬ



X074

Спустя годы ожесточённой войны союзные силы уцелевших великих домов наконец-то закрыли разломы и оборвали заразные узы Порождения Пустоты с измерением Доминеи. Однако на месте разломов возникла космическая аномалия, непредсказуемым образом искажающая центр галактики. Великие дома могут воспользоваться этим значительным и необъяснимым феноменом, чтобы достичь дальних концов империи и раз и навсегда очистить их от заражения.

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ДОМА:



АСТОРАНЫ



МАРКАЛОСЫ



ШИВЕУСЫ



ЗЕНОРЫ

ГАЛАКТИЧЕСКИЕ СОБЫТИЯ НА КАЖДЫЙ ЦИКЛ:



ПАВШИЕ ДОМА:



АДМ БЕАНТАНОВ



АДМ КОРТОЗААРОВ



АДМ ФЕНРАКСОВ



АДМ ВАЛНИСОВ

ТЕХНОЛОГИИ:

ОБРАБОТКА ДАННЫХ

ПРИЦЕЛИВАНИЕ

КОСМИЧЕСКИЕ БАЗЫ

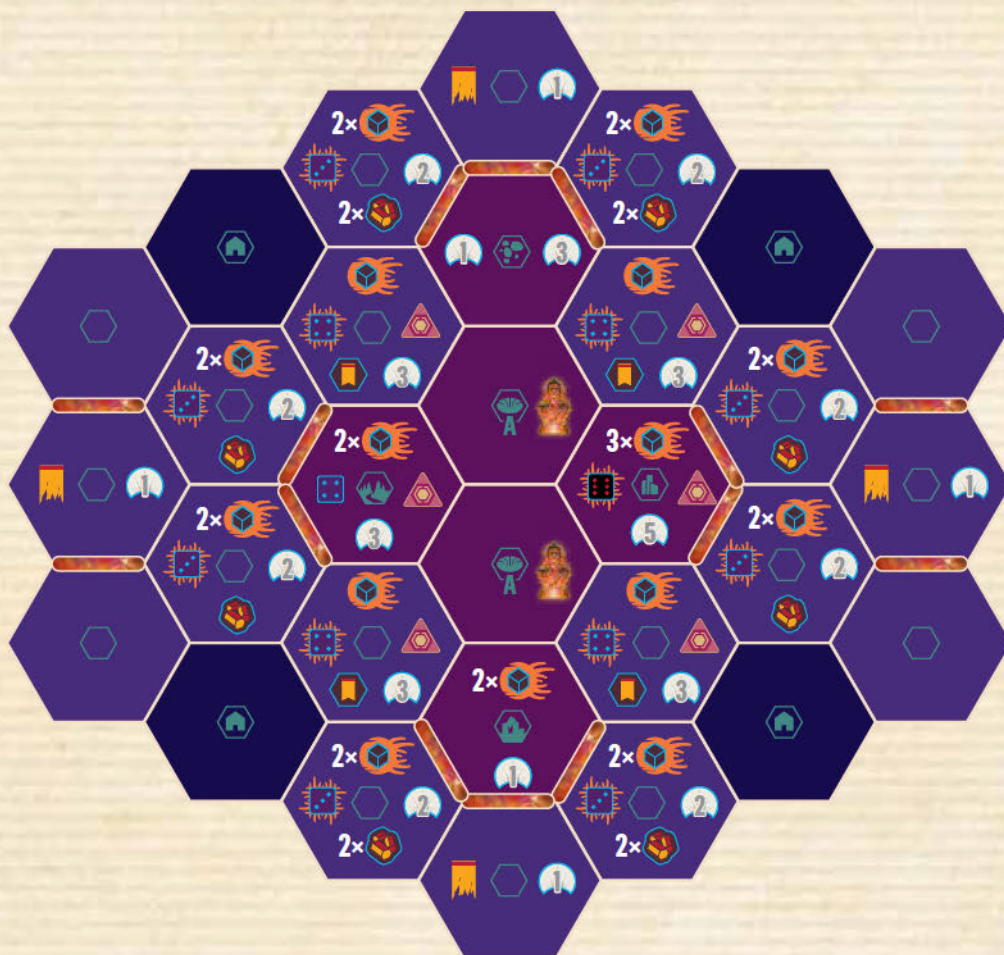
ТОРПЕДЫ

ЦЕНТРАЛИЗОВАННОЕ НАБЛЮДЕНИЕ

ТРАНСПОРТИРОВЩИКИ

СПАСАТЕЛЬНЫЕ МОДУЛИ

ОТРАЖАТЕЛИ



4

СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫЙ РЕЖИМ



Эхо прошлого

СОПЕРНИЧЕСТВО



СЛОЖНОСТЬ



X084

Разоряющая Доминею война между великими домами и силами Порождения Пустоты привела остатки человечества на край известной галактики. Возводя последний оплот на неисследованных планетах, люди неожиданно обнаружили древние руины и заброшенные научные комплексы неведомого происхождения. Обретённое там древнее знание способно принести значительное преимущество домам и даже переломить ход всей войны в их пользу.

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ДОМА:



БЕАНТАНЫ



НЕРВО



НОВАРИСЫ



ЯРВЕКИ

ГАЛАКТИЧЕСКИЕ СОБЫТИЯ НА КАЖДЫЙ ЦИКЛ:

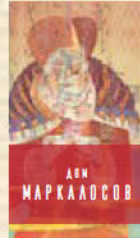
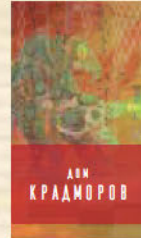


B

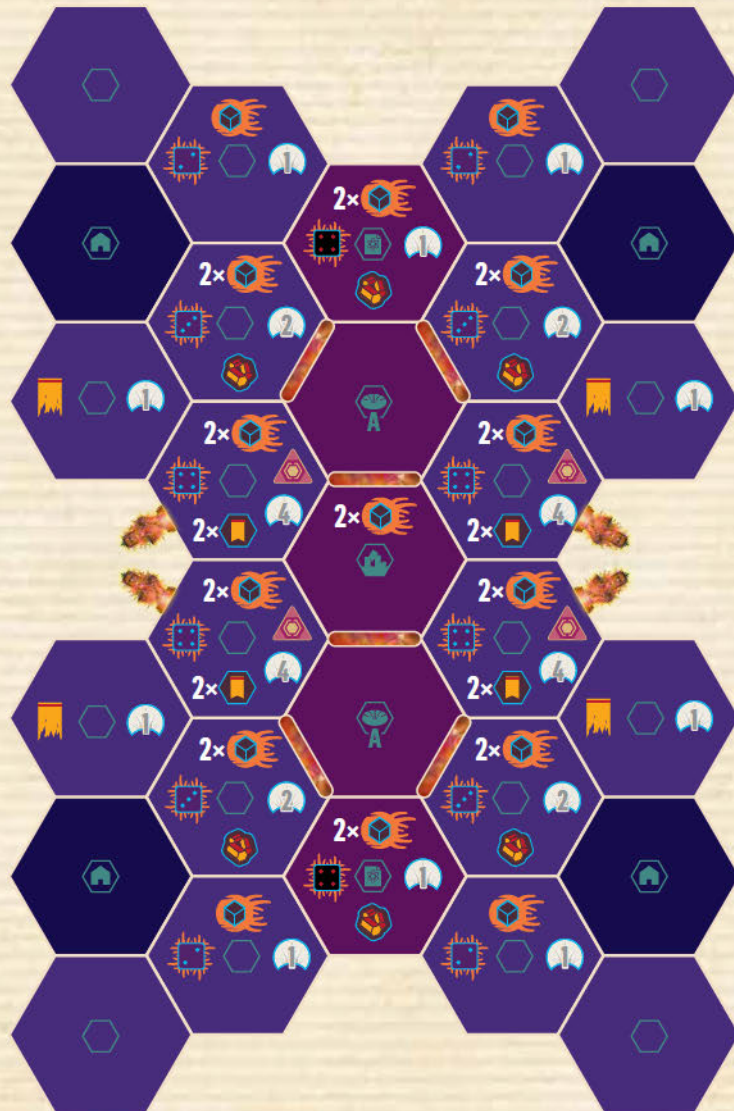
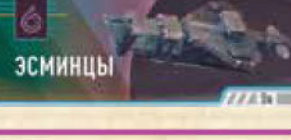
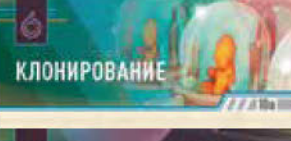
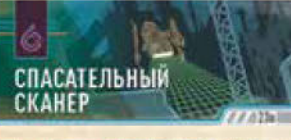
F

G

ПАВШИЕ ДОМА:



ТЕХНОЛОГИИ:



! Примечание: так как в секторе «Научный комплекс» напечатана космическая база, поместите жетон сражения космической базы под главный жетон сражения.



Бастион сопротивления

СОПЕРНИЧЕСТВО



СЛОЖНОСТЬ



X094

Разломы удалось закрыть, заплатив непомерную цену. Лишь немногие великие дома устояли перед остатками заражения, пропитывавшего руины Доминеи. На протяжении десятилетий эти дома пытались очистить свой мир и терпели неудачу. И вот в дальнем закоулке галактики, внутри громадного пояса астероидов, обнаружили миллионы выживших. С их помощью можно окончательно искоренить заражение и начать строительство новой империи.

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ДОМА:



МАРКАЛОСЫ



НОВАРИСЫ



ТЕГВИНЫ



ЯРВЕКИ

ГАЛАКТИЧЕСКИЕ СОБЫТИЯ НА КАЖДЫЙ ЦИКЛ:



ПАВШИЕ ДОМА:



ДОМ КОРТЗААРОВ



ДОМ КРАДМОРОВ

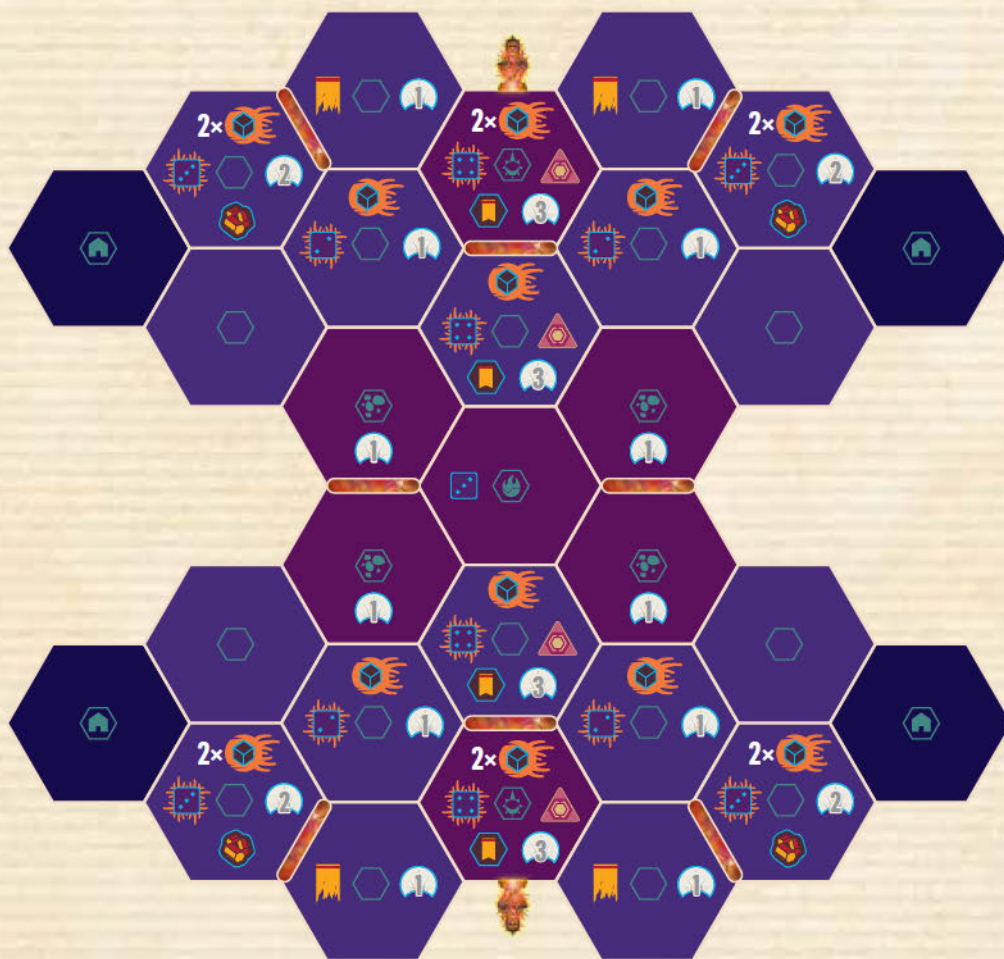
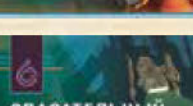


ДОМ НЕРВО



ДОМ ШИВЕУСОВ

ТЕХНОЛОГИИ:



4

СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫЙ РЕЖИМ



Царство Небесное

СОПЕРНИЧЕСТВО



СЛОЖНОСТЬ



X104

На самом краю известной галактики, вдали от борьбы за власть в погибшей Доминее, существует несколько особых звёздных систем. Их доброжелательное население живёт в гармонии с природой. Эти планеты веками процветали благодаря миру и согласию в обществе. В остальной империи их называют Царство Небесное. Теперь война дотянулась и до них. Если выжившие великие дома позволят этим мирам пасть, за ними, вероятно, последует и остаток человечества.

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ДОМА:



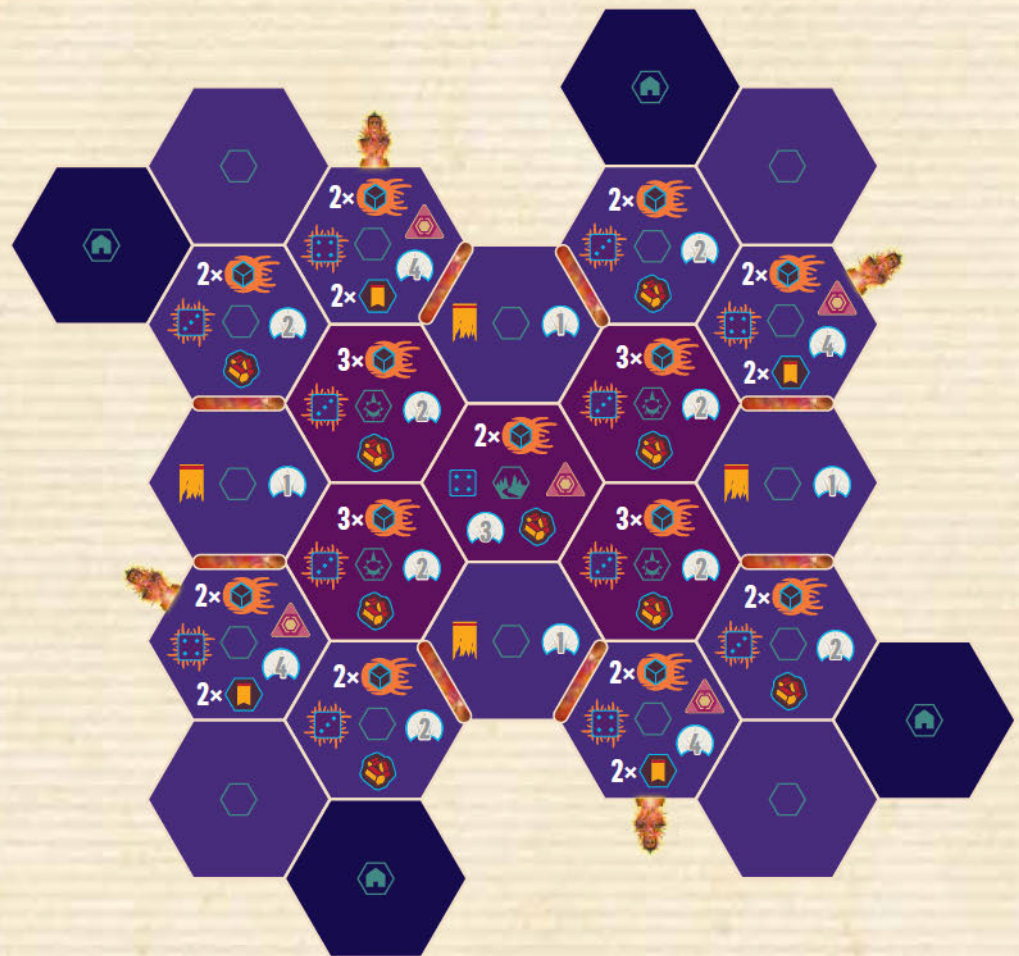
ГАЛАКТИЧЕСКИЕ СОБЫТИЯ НА КАЖДЫЙ ЦИКЛ:



ПАВШИЕ ДОМА:



ТЕХНОЛОГИИ:





Разорванный космос

СОПЕРНИЧЕСТВО



СЛОЖНОСТЬ



X114

Как будто Опустошения и десятилетий последующей войны было недостаточно! Закрытие разломов привело к выбросу энергии такой силы, что прорвалась сама ткань мироздания, и в космосе образовались дыры размером с целую звёздную систему. Эти аномалии совершенно непроницаемы, но червоточины — побочный эффект Опустошения — упрощают навигацию через них. Новые пути помогут великим домам навсегда избавить галактику от остатков заражения.

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ДОМА:



БЕЛИТАНЫ



КРАДМОРЫ



НЕРВО



ВАЛНИСЫ

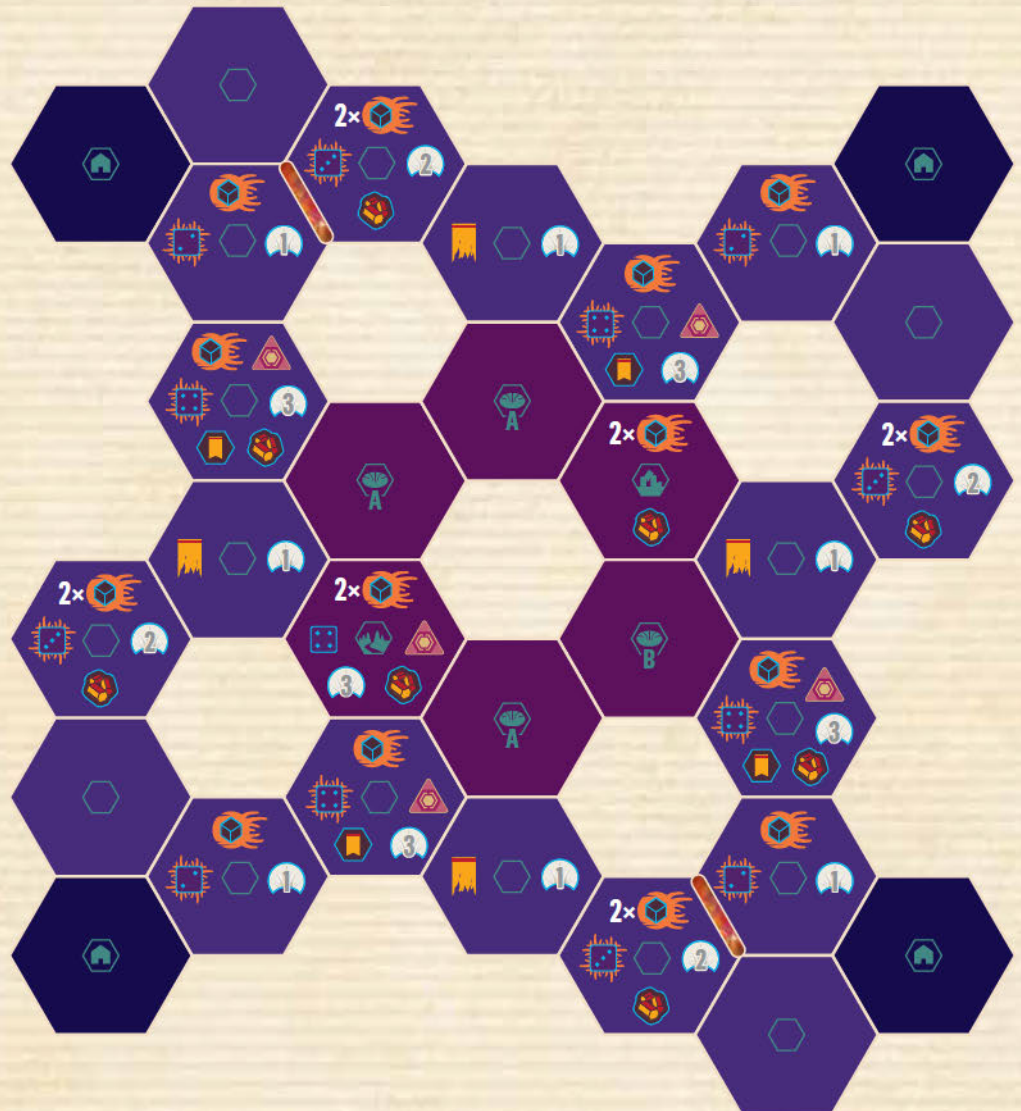
ГАЛАКТИЧЕСКИЕ СОБЫТИЯ НА КАЖДЫЙ ЦИКЛ:



ПАВШИЕ ДОМА:



ТЕХНОЛОГИИ:



Примечание: поскольку «Червоточина В» соседствует с «Червоточиной А», все секторы по соседству с какой-либо червоточиной соседствуют друг с другом (можете считать червоточины А и В идентичными).

Примечание: вы можете поменять сектор «Древние руины» или «Райский мир» на «Мегалополис», подготовив его, как показано на с. 72.

4

СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫЙ РЕЖИМ

Авторы

РАЗРАБОТКА ИГРЫ

Найджел Бакл

Давид Турци

ХУДОЖНИК И ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙНЕР

Иэн О'Тул

РУКОВОДСТВО ПРОЕКТОМ И СОЗДАНИЕ МИРА ИГРЫ

Фридьеш Шёберль

ВЁРСТКА «КОМПЕНДИУМА»

Атила Керек, Агнеш Кишмартон

КОРРЕКТУРА «КОМПЕНДИУМА»

Эмануэла Пратт, Эмили Блейн

РАЗРАБОТКА ПОЛЕЙ

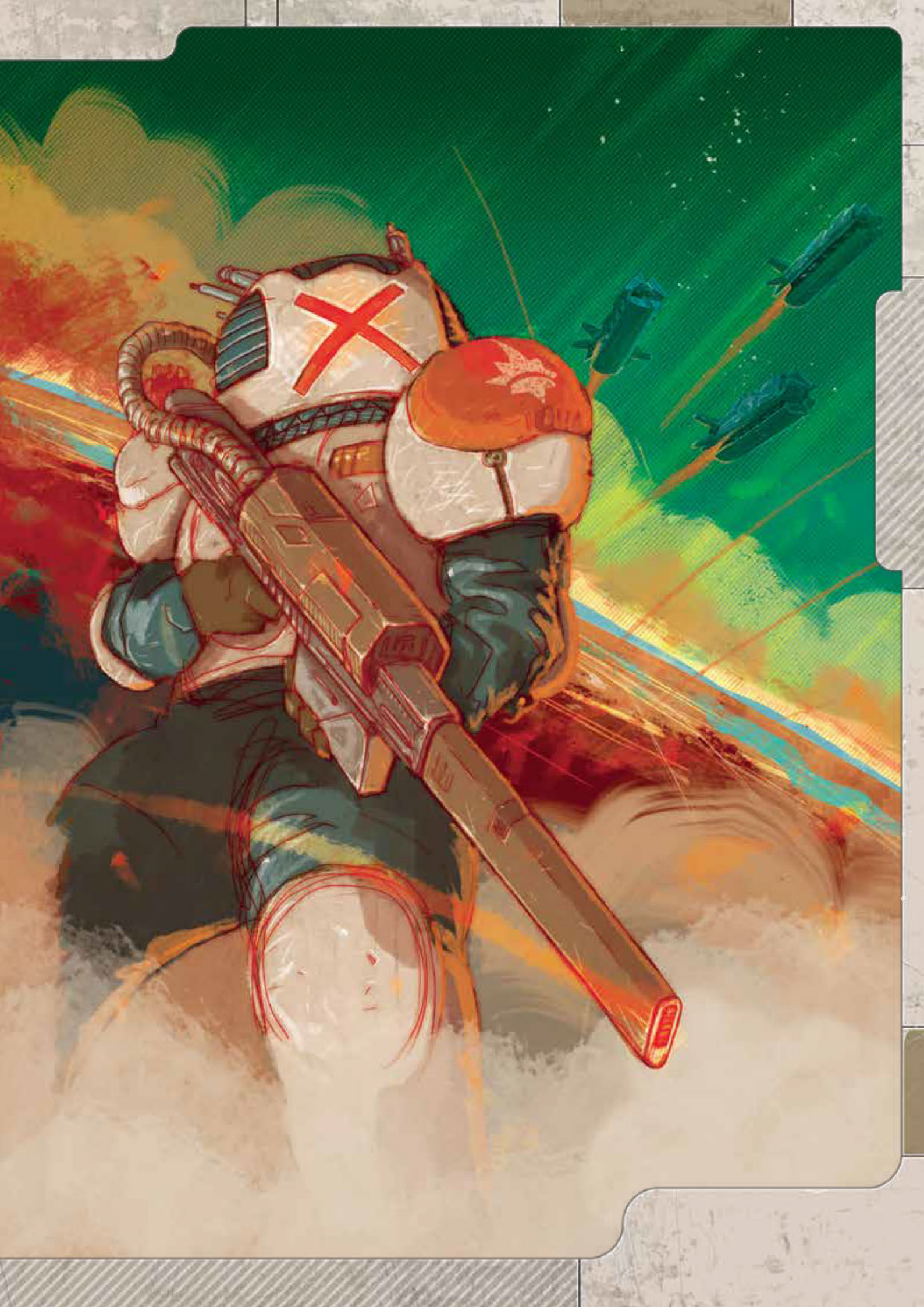
Найджел Бакл

Давид Турци

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ РАЗРАБОТКА ПОЛЕЙ

Марсель Квертечка-Маттаситс

- «Страшный час» (4 игрока)
- «Когда тьма отступает» (4 игрока)
- «Перипетии судеб» (2 игрока)
- «Царство Небесное» (2 игрока)
- «Разорванный космос» (2, 3, 4 игрока)





MINDCLASH
GAMES