

Д Ю Н А

И М П Е Р И Я

ВОССТАНИЕ

ИГРА С 6 УЧАСТНИКАМИ

У фрименов Арракиса появился новый таинственный лидер, которого они называют Муад'Диб. Он ставит под угрозу производство Пряности и — о чём не догадывается даже Император — стремится сесть на Трон Золотого Льва!

В игре с 6 участниками формируются 2 команды под предводительством 2 военачальников — Муад'Диб и Шаддама Коррино IV. Эти лидеры всегда участвуют в игре, и они всегда должны быть в разных командах. Лидеры остальных 4 игроков становятся союзниками военачальников (по 2 на каждого).

У каждого игрока остаётся свой маркер на треке ПО, а конец игры наступает при тех же условиях, что и в основных правилах. Результат команды — это сумма ПО всех 3 игроков.

У игроков-военачальников нет своих армий, из-за чего они не могут участвовать в сражениях и получать награды. Однако они могут нанимать боевые единицы для своих союзников. Обратите внимание, что **союзники участвуют в сражениях по отдельности** и не складывают свою боевую силу. На картах конфликта доступны все 3 награды, и 2 разные награды могут получить игроки из одной команды. Команда, которой удаётся забрать и первую, и вторую награды, получает значительное преимущество! Но союзники могут договариваться, кто будет выкладываться на полную, а кто прибережёт силы на потом или поборется сейчас за оставшиеся награды.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КОМПОНЕНТЫ



6 жетонов бонуса оружейника



2 жетона союзов

Великие Дома
и Периферийные миры

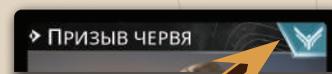


2 стартовые колоды из 10 карт



Шаддам:

«Убедительный довод»
«Сила Дома Коррино»
«Ключевые поставки»
«Императорская воля»
«Военная операция»
«Имперский орнитоптер» (2)
«Шатёр Императора»
«Поиск союзников»
«Кольцо с печаткой»



Муад'Диб:

«Непререкаемый авторитет»
«Убедительный довод»
«Считайтесь со мной»
«Призыв червя»
«Слабые связи в Ландсрааде» (2)
«Поиск союзников»
«Кольцо с печаткой»
«Угроза производству Пряности»
«Усул»



2 планшета военачальников

Планшет Шаддама
Планшет Муад'Диб

ЛИЧНЫЕ НАБОРЫ ИГРОКОВ-ВОЕНАЧАЛЬНИКОВ



2 диска

1 маркер победных очков
1 фишка советника



3 жетона агентов



Кубик фракции



3 фишки
шпионов

На изображении представлен набор Муад'Диб — светло-синего цвета (набор Шаддама — серого цвета).

ПОДГОТОВКА

Участники выбирают лидеров и делятся на команды до рассадки за столом. 1 игрок в команде становится военачальником, остальные становятся союзниками. Военачальники садятся друг напротив друга: Муад'Диб у нижней стороны поля (на Арракисе), а Шаддам — у верхней (в Ландсрааде). Союзники садятся по обе стороны от военачальника команды противников, что обеспечивает при передаче хода по часовой стрелке поочерёдные ходы игроков разных команд.

Затем проведите подготовку по основным правилам с перечисленными ниже изменениями.

А Положите поле обратной стороной вверх. Она несколько отличается от основной. Самое бросающееся в глаза отличие — фракции Императора и Фрименов заменены на фракции Великих Домов и Периферийных миров соответственно.

Каждый военачальник кладёт рядом с планшетом своего лидера соответствующий планшет военачальника: Муад'Диб берёт планшет Фрименов, а Шаддам — планшет Императора



Положите жетон союза в каждую область с соответствующим символом на треках влияния фракций (жетоны фракций Фрименов и Императора кладутся на планшеты Муад'Диб и Шаддама соответственно).



Б Сформируйте колоду конфликта следующим образом: 5 карт уровня II, а под ними 4 карты уровня III (карты уровня I не используются, а игра длится не более 9 раундов).



В В партии с 6 участниками необходимо использовать мини-дополнение «КООАМ» (см. с. 16 основных правил). Не забудьте замешать 4 карты интриг и 4 карты Империи из мини-дополнения в колоды интриг и Империи соответственно. Перед перемешиванием жетонов контрактов отложите 2 жетона «Сардаукары» (как описано на планшете лидера Шаддама Коррино IV).



Д Игроки-военачальники берут уникальные стартовые колоды вместо обычных колод.



Чтобы игра соответствовала первоисточнику, в противостоящих командах должны быть представители разных Домов и семей. Но, если хотите, можете «стравливать» между собой хоть Атрейдесов, хоть Харконненов (при этом можно использовать лидеров из других игр серии «Дюна. Империя»).

Рекомендованные союзники

Муад'Диб

Гурни Халлек
Леди Джессика
Стабан Туек

Рекомендованные союзники

Шаддама

Фейд-Раута Харконнен
Леди Марго Фенринг
Принцесса Ирулан

Универсальный лидер

Леди Амбер Метулли

Ж В личном наборе военачальника нет отрядов, жетонов боевой силы и контроля, а также фишек агентов, но есть фишки шпионов, маркер ПО и фишка советника.

Ж¹ Вместо фишек агентов военачальники используют жетоны агентов. В начале игры у них 2 жетона с 1 стрелкой. Третий жетон (с 2 стрелками) — это оружейник; положите его вместе с оружейниками других игроков.



Также положите жетоны бонуса оружейника рядом с оружейниками.



Ж² Военачальники кладут свои маркеры ПО на деление «4» (оно отмечено буквой «В», «военачальники»). Их союзники кладут свои маркеры на деление «1» (оно отмечено буквой «С», «союзники»).



Ж⁴ Союзники кладут по 1 кубику своего цвета в ячейки под треками влияния каждой из 4 фракций на поле.

Военачальники кладут 1 кубик своего цвета под треками влияния на своих планшетах.



3 Союзники (и только они) берут карты задач. Если обе карты с символом кенгуровой мыши оказались у одной команды, участник с картой для 4/6 игроков даёт её ближайшему сопернику по часовой стрелке, а тот отдаёт ему свою карту задачи. У каждой команды должно быть по 1 карте с символом кенгуровой мыши и по 1 с символом криса.



НОВЫЕ ПРИНЦИПЫ ИГРЫ

АКТИВАЦИЯ СОЮЗНИКОВ

Военачальники пользуются картами и ячейками на поле по обычным правилам. При этом у них нет своих отрядов и кубиков на 4 треках влияния на поле. Поэтому эффекты, которые военачальник не может применить сам, вместо него применяет союзник. Это называется *активацией союзника*.

Когда военачальник отправляет агента, то есть жетон с 1 стрелкой, стрелка на этом жетоне определяет, какого союзника он активирует: слева или справа от себя. Когда военачальник отправляет оружейника, то есть жетон с 2 стрелками, он выбирает, какого союзника активировать в этот ход.



В ход раскрытия военачальник выбирает, какому союзнику достанутся все эффекты раскрытия.

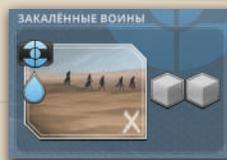
Активированный союзник получает следующие эффекты, применяемые военачальником:

Получение и потеря влияния на треках фракций на поле.

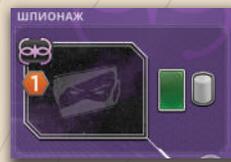
Наём и размещение боевых единиц (решение принимает союзник).

Символы мечей добавляются только к силе активированного союзника.

Муад'Диб отправляет агента в ячейку «Закалённые воины» на своём планшете, тратит 1 воду и активирует союзника леди Джессики. Муад'Диб получает 1 влияние во фракции Фрименов, а союзник нанимает 2 отряда. Поскольку это ячейка конфликта, союзник может разместить эти отряды в зоне конфликта, а также добавить до 2 отрядов из своего гарнизона.



Позднее Шаддам отправляет агента в ячейку «Шпионаж», тратит 1 Пряность и активирует союзника Фейд-Рауту. Фейд-Раута, у которого уже было 3 влияния во фракции Бене Гессерит, получает ещё 1 влияние, а также жетон союза и бонус фракции — карту интриги (их получает Фейд-Раута, поскольку именно его кубик достиг нужного деления на треке фракции).



Если военачальник в свой ход раскрытия активирует союзника, который ещё не раскрывал карты, он всё равно может дать символы мечей этому союзнику (этот союзник сразу отмечает нужное количество мечей, которые в свой ход раскрытия добавит к своей боевой силе, если на начало сражения у него будут боевые единицы в зоне конфликта).

Благодаря военачальнику активированный союзник может ввести отряды в сражение или отступить даже после того, как раскрыл карты. Это позволяет вступить в конфликт союзникам, ничего не разместившим в зоне конфликта в свои ходы. В таком случае символы мечей на картах, раскрытых союзником, НЕ добавляются к его боевой силе (можете считать, что произошло нарушение в координации войск).

ПЛАНШЕТЫ ВОЕНАЧАЛЬНИКОВ

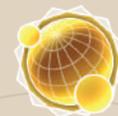


На планшете каждого военачальника есть 2 ячейки, куда только он может отправить своего агента. Когда военачальник делает это, он получает 1 влияние во фракции на своём планшете. На треке этих фракций тоже есть бонусы, но эти бонусы получает вся команда военачальника.

Каждый раз, когда Муад'Диб достигает 1-го или 3-го деления на треке влияния Фрименов, каждый игрок в его команде, включая его самого, получает указанную на этом делении награду: 1 Пряность или 1 воду соответственно.

Каждый раз, когда Шаддам достигает 1-го или 3-го деления на треке влияния Императора, каждый игрок в его команде, включая его самого, получает указанную на этом делении награду: 1 солярий или возможность отправить шпиона соответственно.

Когда военачальник достигает 2-го деления на треке своей фракции, он получает 1 ПО, а когда заключает союз (на 4-м делении) — получает жетон союза и 1 ПО.



Только Шаддам получает влияние во фракции Императора, и только Муад'Диб — во фракции Фрименов. Никто не может им в этом ни помогать, ни мешать.

ОБЩЕНИЕ МЕЖДУ ИГРОКАМИ

Чем больше вы общаетесь во время партии, тем лучше! Но делайте это **открыто**: мы не рекомендуем перешёптываться, тайно отправлять сообщения, показывать друг другу карты. С точки зрения атмосферы можете объяснять это взаимным недоверием, неполадками в связи, боязнью шпионов.

Но мы не запрещаем устанавливать свои правила общения. Главное, чтобы вам было интересно!

НОВЫЕ ПРИНЦИПЫ ИГРЫ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

ОБЩЕЕ ВЛИЯНИЕ И НОВЫЕ ФРАКЦИИ

Военачальники не получают влияние во фракциях на поле, но для игровых эффектов считается, что у них всегда столько же влияния во фракции, сколько у их союзника с наибольшим влиянием в этой фракции. Это правило действует даже при активации другого союзника!

Муад'Диб разыгрывает карту «Подготовка пути» и отправляет агента в «Карфаг», активируя при этом Гурни Халлека. У этого союзника всего 1 влияние на треке Бене Гессерит, но у другого союзника, леди Джессики, 2 влияния в этой фракции, а значит, Муад'Диб берёт карту.



Поскольку на поле появились 2 новые фракции, а на картах остались символы старых фракций, будьте внимательны при розыгрыше карт.



Такой символ может быть использован всеми 4 игроками-союзниками и Муад'Дибом для отправки агента только во фракцию Великих Домов, а Шаддамом — во фракцию Великих Домов или Императора.



Такой символ может быть использован всеми 4 игроками-союзниками и Шаддамом для отправки агента только во фракцию Периферийных миров, а Муад'Дибом — во фракцию Периферийных миров или Фрименов.



Когда Гурни Халлек раскрывает карту «Шишакли», благодаря связи фрименов он получает 1 влияние во фракции Периферийных миров. Когда Муад'Диб раскрывает карту «Шишакли», благодаря связи фрименов он может получить 1 влияние во фракции Периферийных миров (это влияние получает активированный союзник) или во фракции Фрименов (это влияние получает сам Муад'Диб).

Шаддам отправляет агента в ячейку «Поставки», активируя Фейд-Рауту (для этого хотя бы у 1 его союзника должно быть 2 влияния во фракции Гильдии Космогазии, но не обязательно у Фейд-Рауты). Шаддам получает 5 соляриев и 1 влияние в любой фракции. Он может дать Фейд-Рауте увеличить на 1 влияние в любой фракции на поле, но решает получить влияние сам во фракции Императора на своём планшете военачальника.



ХОДЫ ИГРОКОВ

Ячейки новой фракции Великих Домов позволяют союзникам помогать друг другу.



Подкрепление. Наймите 3 отряда и распределите их любым образом между союзниками в вашей команде. Эти отряды можно разместить в зоне конфликта.

Леди Джессика отправляет агента в ячейку «Военная поддержка». Она платит 2 Пряности, чтобы нанять 1 отряд и поместить его в гарнизон, а затем позволяет Гурни Халлеку нанять 2 отряда, которые он решает разместить в зоне конфликта. Поскольку «Военная поддержка» не является ячейкой конфликта, Гурни не может разместить ещё 2 отряда в зоне конфликта.



Обмен. Выберите союзника или военачальника из вашей команды. Каждый из вас может отдать другому любое количество карт интриг/Пряности/воды/соляриев (несколько типов выбрать нельзя). При этом 1 игрок или оба могут ничего не передавать взамен.

Принцесса Ирулан отправляет агента в ячейку «Экономическая поддержка». Она получает 1 Пряность, а затем решает обменяться с Шаддамом. Ирулан отдаёт военачальнику 2 карты интриг, а он ей — 3 Пряности.

Позднее Муад'Диб разыгрывает карту «Непререкаемый авторитет». У него уже есть оружейник, поэтому Муад'Диб решает удалить карту, чтобы обменяться с леди Джессикой. Муад'Диб отдаёт ей карту интриги. У леди Джессики мало ресурсов, поэтому они договариваются, что она ничего не будет отдавать.

ОБЩИЕ БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ

Все боевые единицы и гарнизон активированного союзника также считаются принадлежащими его военачальнику. Это позволяет применять эффекты некоторых карт в ход военачальника.

Когда военачальник отправляет агента, разыгрывая карту «Тактический гений Чани», он берёт карту интриги, если у активированного в этот ход союзника не менее 3 боевых единиц в зоне конфликта. Если же военачальник разыграет эту карту в ход раскрытия, он может отступить 2 отрядами активированного союзника, чтобы тот получил 4 меча.



Когда военачальник нанимает боевые единицы, то считается, что их нанял и сам военачальник, и активированный им союзник. Когда военачальник размещает боевые единицы в зоне конфликта в свой ход, то считается, что их разместил и сам военачальник, и активированный им союзник.



Муад'Диб отправляет агента в ячейку «Закалённые воины», активируя Гурни Халлека и нанимая 2 отряда. Гурни Халлек решает разместить эти 2 отряда в зоне конфликта и ещё 2 из своего гарнизона. Поскольку считается, что Муад'Диб разместил 4 отряда, он может разыграть карту заговора «Обманный манёвр».

При этом военачальники НЕ обладают картами конфликта, которыми обладают их союзники.

ХОДЫ ИГРОКОВ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

Рынок Престола

Благодаря планшету военачальника и карте «Шатёр Императора» Шаддам может перемещать карты с рынка Империи на свой личный рынок Престола (сразу выкладывает новую карту Империи взамен перемещённой).

Карты на рынке Престола могут покупать только Шаддам и его союзники. Эти карты больше не на рынке Империи, поэтому на них не влияют эффекты карт наподобие «Манипуляций». На рынке Престола может быть любое количество карт, и новые карты не выкладываются взамен купленных.



ОРУЖЕЙНИКИ

Это очень важное изменение: когда любой игрок покупает оружейника, он получает его не на всю игру, а только на 1 раунд! В конце раунда, в котором вы разыграли все 3 фишки агентов (если вы союзник) или разыграли жетон агента с 2 стрелками (если вы военачальник), уберите оружейника в коробку. Если у вас есть оружейник, но вы его не разыграли, вы можете сделать это в одном из следующих раундов.



Получив оружейника, вы также получаете жетон бонуса оружейника, который действует с этого момента до конца игры (даже после того, как вы убрали оружейника в коробку). Положите этот жетон в гарнизон (если вы союзник) или на край зоны конфликта ближе к себе (если вы военачальник). Жетон бонуса оружейника добавляет вам 2 меча в ход раскрытия. Военачальник отдаёт эти мечи союзнику по правилам, описанным в разделе «Новые принципы игры» (см. с. 3).

Х ФАЗА 3. СРАЖЕНИЕ

КАРТЫ СРАЖЕНИЯ

Участники разыгрывают карты сражения по обычным правилам. Когда военачальник разыгрывает карту сражения, он может применить её эффект к любому союзнику, у которого есть хотя бы 1 боевая единица в зоне конфликта. При этом он не может «разделять» эффекты 1 карты сражения между 2 союзниками.

Муад'Диб разыгрывает карту «Сомнительные методы», активируя Гурни Халлека. Муад'Диб решает, что этот союзник потеряет 1 влияние во фракции Периферийных миров и получит суммарно 5 мечей. При этом военачальник не мог отнять влияние у другого союзника (который не был активирован), но мог потерять это влияние сам — на своём планшете.



Ничья союзников

Когда 2 союзника из одной и той же команды набирают равную боевую силу в сражении, 1 из них может уступить другому более высокую награду, а сам получить следующую по рангу. Если ничья за третью награду, уступающий игрок ничего не получает.

Гурни Халлек и леди Джессика претендуют на первую награду в конфликте. Халлек позволяет Джессике получить эту награду, а сам забирает вторую. При этом леди Джессика считается победителем (она получает карту конфликта).

КОНЕЦ ИГРЫ

Конец игры наступает, если в фазе возвращения у любого игрока есть 10 или больше ПО или если в колоде конфликта не осталось карт. Участники разыгрывают карты цели, затем команды складывают свои ПО и сравнивают результаты. Команда, набравшая больше ПО, побеждает. При ничьей команды сравнивают суммарные показатели в обозначенном порядке: Пряность, солярии, вода, отряды в гарнизоне.

Некоторые карты цели более выгодны для военачальников, другие — для союзников. Пользуйтесь ячейкой «Экономическая поддержка» и картой «Неперекаемый авторитет», чтобы передавать друг другу наиболее полезные карты интриг!

- «Кенгуровая мышь», «Крис», «Орнитоптер» — военачальник не получает карты конфликта и поэтому не может получить ПО за боевые символы, когда наступает конец игры.
- «Прибыль КООАМ», «Монополия на Пряность», «Тайный союз» — вот некоторые примеры карт, за счёт которых военачальники могут заработать ПО. Проверая условия для «Тайного союза», помните, что влияние военачальника во фракции на поле равно наивысшему влиянию среди его союзников в этой фракции.



СОВМЕСТИМОСТЬ С ДРУГИМИ КОРОБКАМИ СЕРИИ «ДЮНА. ИМПЕРИЯ»

В этом разделе описано, как использовать базовую версию игры и дополнения в партии с 6 участниками. Однако имейте в виду, что изначально они не разрабатывались под этот режим, поэтому вы можете столкнуться с ситуациями, которые мы не учли и которые сложно разрешить. Если вы не нашли ответ на возникший вопрос в правилах или в интернете (www.duneimperium.com/FAQ), пусть решение примет игрок за Шаддама. Он всё-таки Император!

В «Восстании» нет карт с условием **«потеряйте отряды в зоне конфликта»**, но в других коробках серии «Дюна. Империя» такие карты есть. Когда военачальник разыгрывает такую карту, потерять отряд должен активированный союзник.

В других коробках серии «Дюна. Империя» также есть карты с условием **«Если вы победили в сражении»**. Военачальники не могут применять такие эффекты, поскольку не участвуют в сражениях напрямую.

БАЗОВАЯ ВЕРСИЯ

- «*Боевой топтер*» (карта Империи) — пока ходят другие игроки, военачальник не считается обладателем отрядов в гарнизоне, поэтому он не может их потерять.
- «*Голос*» (карта Империи) — вы можете отметить ячейку на планшете военачальника.
- «*Квисатц Хадерах*» (карта Империи) — эта карта не позволяет союзнику отправить агента на планшет военачальника, а также военачальнику — на планшет другого военачальника.
- «*Планы внутри планов*» (карта цели) — военачальник может учитывать влияние во фракции на своём планшете вместо фракции на поле с таким же символом.
- «*Требование уважения*», «*Дань победителю*» (карты сражения) — эти карты бесполезны для военачальника (по возможности сразу отдайте их союзнику).
- «*Человек ли ты?*» (карта Империи) — поскольку военачальник не может потерять отряд, он должен сбросить карту, если может.



«БЕССМЕРТИЕ»

Военачальники не убирают карты из своей стартовой колоды и не добавляют в неё 2 карты «*Эксперименты*».

Военачальники отсутствуют на треке исследования и треке Тлейлаксу. Когда военачальник применяет такой эффект, активированный союзник продвигается по треку и получает соответствующие награды.

Считается, что у военачальника столько же генетических маркеров, сколько у союзника из его команды, который дальше продвинулся по треку (это правило действует даже при активации другого союзника).

Когда военачальник получает образец, он кладёт в аксолотль-баки отряд из запаса активированного союзника.

Если военачальник хочет купить карту с рынка тлейлаксу или применить эффект, требующий потратить образцы, он тратит образцы, принадлежащие активированному союзнику.

Если вы играете до 11 очков, положите маркеры ПО союзников на деление «0». Военачальники всё ещё начинают с 4 ПО.

- «*Теневые соглашения*» (карта заговора/цели) — эта карта бесполезна для военачальника в качестве карты цели, поскольку он не активирует союзников, когда наступает конец игры.



«РАСЦВЕТ ИКСИАНЦЕВ»

При подготовке перемешайте жетоны контрактов иксианцев и раздайте по 2 жетона каждому союзнику. Каждый из них оставляет себе 1 жетон, а другой даёт своему военачальнику. Тот в свою очередь оставляет себе 1 из этих жетонов, а другой убирает в коробку.

Когда военачальник получает переговорщика, он берёт отряд из запаса активированного союзника. Когда военачальник покупает жетон технологии, он может получить скидку, пользуясь переговорщиками активированного союзника.

У военачальников нет транспортников, но они могут продвигать транспортник активированного союзника. Когда военачальник возвращает транспортник, все награды получает активированный союзник (при этом считается, что отряды наняли и тот и другой игроки).

Если игрок получает дивиденды на треке поставки, ВСЕ другие игроки получают по 1 солярию (в правилах дополнения указано, что по 1 солярию получают соперники, но в партии с 6 участниками это касается и союзников, и военачальников).

У военачальников нет собственных дредноутов, но они могут снаряжать дредноуты для активированного союзника (так же, как обычные отряды).

Внедрение и подобные эффекты позволяют военачальнику отправлять агента в ячейки на поле, занятые агентами других игроков из любой команды.

- **«Мемокодеры»** (жетон технологии) — военачальник может учитывать влияние во фракции на своём планшете вместо фракции на поле с таким же символом.
- **«Спутники-шпионы»** (жетон технологии) — поскольку влияние военачальника во фракции на поле равно наивысшему влиянию среди его союзников в этой фракции, ему сложно получить много ПО благодаря этой технологии. Но всегда можно купить её, а затем удалить жетон этой технологии, потратив Пряность, чтобы получить 1 ПО.
- **«Чаумурки»** (жетон технологии) — если команды набрали равное количество ПО, побеждает команда с этим жетоном технологии.



Эпический режим

О, это будет долгая игра — скорее всего, не менее 3 часов. Но, надеемся, по-настоящему эпическая!

Сформируйте колоду конфликта из 10 карт — 5 карт уровня II и 4 карты уровня III из «Восстания», а также «Экономическое превосходство» из «Расцвета иксианцев».

Если хотите, можете включить и другие карты конфликта из «Расцвета иксианцев», но тогда не на всех картах будут боевые символы.

Военачальники не убирают карты из стартовых колод и не добавляют карту «Контроль над Пряностью».

Во время подготовки к игре и союзники, и военачальники берут по 1 карте интриги.

НОВЫЕ СИМВОЛЫ



Карта Муад'Доба — карты с этим символом составляют стартовую колоду данного военачальника.



Карта Шаддама — карты с этим символом составляют стартовую колоду данного военачальника.



Командная награда — каждый игрок в вашей команде получает 1 солярий, 1 Пряность, 1 воду или возможность отправить 1 шпиона.



Обмен — выберите союзника или военачальника из вашей команды. Каждый из вас может отдать другому любое количество карт интриг/Пряности/воды/соляриев (несколько типов выбрать нельзя).



Подкрепление — наймите 3 отряда и распределите их любым образом между союзниками в вашей команде. Эти отряды можно разместить в зоне конфликта.

ЯЧЕЙКИ НА ПОЛЕ ДЛЯ 6 ИГРОКОВ И ПЛАНШЕТАХ ВОЕНАЧАЛЬНИКОВ



Власть над пустыней

Символ агента: Фримены

Ячейка конфликта

Получите 1 влияние во фракции Фрименов. Возьмите 1 карту и получите 1 Пряность.



Военная поддержка

Символ агента: Император

Стоимость: 2 Пряности

Получите 1 влияние во фракции Великих Домов. Наймите 3 отряда и распределите их любым образом между союзниками в вашей команде. Эти отряды можно разместить в зоне конфликта.



Закалённые воины

Символ агента: Фримены

Ячейка конфликта

Стоимость: 1 вода

Получите 1 влияние во фракции Фрименов. Наймите 2 отряда.



Запретные технологии

Символ агента: Фримены

Стоимость: 2 Пряности

Получите 1 влияние во фракции Периферийных миров. Возьмите 1 карту интриги, возьмите 1 карту и удалите 1 карту.



Карфаг

Символ агента: Город

Ячейка конфликта

Наймите 1 отряд и возьмите 1 карту интриги.



Несметное богатство

Символ агента: Император

Получите 1 влияние во фракции Императора. Получите 3 солярия.



Оружейник

Символ агента: Ландсраад

Стоимость: 8 соляриев, если ни у кого нет оружейника, или 6 соляриев, если оружейник есть хотя бы у 1 игрока.

Вы можете отправить агента в эту ячейку только 1 раз за игру. Возьмите фишку оружейника; вы можете использовать её только 1 раз. Положите жетон бонуса оружейника на поле. С этого момента вы получаете 2 меча каждый раз, когда раскрываете карты.



Экономическая поддержка

Символ агента: Император

Получите 1 влияние во фракции Великих Домов. Получите 1 Пряность. Выберите игрока из вашей команды. Каждый из вас может отдать другому любое количество карт интриг/Пряности/воды/соляриев (несколько типов выбрать нельзя).



Экспедиция

Символ агента: Фримены

Получите 1 влияние во фракции Периферийных миров. Возьмите жетон контракта (если их не осталось, получите 2 солярия).



Эрг Хаббанья

Символ агента: Торговля Пряностью

Ячейка конфликта

Стоимость: 1 вода

Получите 2 Пряности и всю бонусную Пряность, накопившуюся в ячейке. Возьмите 1 карту.