

ПРЯНОСТЬ ДОЛЖНА ПОСТУПАТЬ

# ДЮНИА

ВОЙНА, ДИПЛОМАТИЯ И ПРЕДАТЕЛЬСТВО



ИКСИАНЦЫ  
И ТЛЕЙЛАКСУ



**ДОПОЛНЕНИЕ**

## ВВЕДЕНИЕ

Это дополнение посвящено всем игрокам, которые сами пытались придумать, какие новые фракции можно было бы добавить в «Дюну». Создавая эту игру, мы следовали нескольким неписанным правилам:

1. Момент начала игры совпадает с началом событий оригинальной саги. Все основные персонажи живы, все фракции находятся в соответствующих обстоятельствах.
2. Игрок, действуя от лица фракции, должен получить возможность почувствовать себя лидером этой фракции. Для этого каждая фракция должна быть уникальной и поощряющей стратегическое мышление.
3. Каждая партия должна ощущаться как альтернативный сценарий событий и при этом сохранять дух книги.
4. Каждая партия должна отличаться от предыдущей.

Надеемся, что новые фракции — Иксианцы и Тлейлаксу — отвечают этим требованиям.

*Команда разработчиков Future Pastimes*

## ФРАКЦИИ

Иксианцы и тлейлаксу — неотъемлемые участники галактической экономики. Некогда королевский Дом Верниусов, правящий планетой Икс, был одним из богатейших Домов в Империи. Но он оказался лакомым кусочком для тлейлаксу, а Император поддержал вторжение, направив на планету Икс своих сардаукаров. Только много лет спустя объединённые силы иксианцев и их сторонников Атрейдесов смогли освободить планету. С тех пор иксианцы и тлейлаксу остаются смертельными врагами.

Иксианцы доминируют в производстве техники любых габаритов — вплоть до титанических хайлайнеров для Гильдии Космогации. Тлейлаксу — мастера более тонких технологий, настоящих чудес: они возвращают слепым зрение и создают клонов погибших близких. Обе фракции — замкнутые общины, охраняющие свои секреты и требующие от своих членов полного подчинения. Иксианцы используют труд генетически изменённых людей — субоидов, а тлейлаксу выращивают клонов по своим секретным генетическим технологиям.

## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

### РАЗРАБОТЧИКИ СТУДИИ FUTURE PASTIMES:

Билл Эберли, Джек Киттредж, Грег Олотка,  
Питер Олотка, Джек Рида

### УЧАСТНИКИ ТЕСТИРОВАНИЯ:

Иэн Аллен, Брэд Джонсон, Чарльз Хильдбрандт,  
Билл Дайер, Рэй Феррелл, Фил Петри,  
Леонард Ландри, Стюарт Лэпвуд

### ТЕХНИЧЕСКИЕ КОНСУЛЬТАЦИИ:

Брайан Герберт, Кевин Дж. Андерсон,  
Байрон Меритт

### ОСОБАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ:

Роберту Бланку, Крису Таунли

### ПРОДЮСЕР ОТ GENUINE ENTERTAINMENT:

Джо ЛеФави

[www.GF9GAMES.com](http://www.GF9GAMES.com)

Game Design © Gale Force Nine 2023.

DUNE © 2023 Legendary. Все права защищены.

Gale Force Nine is a Battlefront Group Company

### ПРОИЗВОДСТВО:

Питер Симунович,  
Джон-Пол Бризиготти

### ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН:

Кейси Дэвис, Виктор Пеш

### ИЛЛЮСТРАЦИИ:

Илья Барановский



[museumofsciencefiction.org](http://museumofsciencefiction.org)

В сотрудничестве с музеем  
Научной Фантастики



Иксианцев возглавляет принц Ромбур Верниус, обладающий отвагой, острым умом и кибернетическим телом.

Иксианцы — технократы, производственные мощности и технологии которых не знают равных. Вершина их инженерных достижений — тайная мобильная крепость на Арракисе, незаметная из космоса. Она передвигается с поражающей скоростью, причём вместе со своим гарнизоном!

#### ЛИДЕРЫ



Тлейлаксу, управляемые Советом Мастеров, владеют технологией аксолотль-баков, позволяющей создавать гхол — генетические копии людей. Тлейлаксу возрождают павших солдат и отправляют в стан врага смертельно опасных лицеделов под видом их лидеров.

Другие фракции испытывают отвращение к тлейлаксу из-за того, что те наживаются на смерти и регенерации, и презирают за неестественно низкий рост и острые зубы — но терпят их за незаменимые генетические технологии.

#### ЛИДЕРЫ



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

В этом разделе описано, как добавить компоненты дополнения «Иксианцы и Тлейлаксу» в игру «*Дюна. Война, дипломатия и предательство*».

Перед подготовкой к игре проделайте следующее:

**2 новых набора фракций:** добавьте их к остальным.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** карты из этого дополнения помечены особым символом, чтобы вы могли отличить их от карт из базовой игры.



Состав набора фракции:  
1 ширма фракции  
1 лист фракции  
1 маркер игрока  
5 больших жетонов лидеров  
20 малых жетонов отрядов  
1 карта союза  
У Иксианцев также есть жетон тайной мобильной крепости.

**14 карт уловок:** замешайте эти карты в колоду уловок.

**1 карта Пряности:** замешайте карту «Песчаная форель» в колоду Пряности.

**11 карт предателей:** добавьте эти карты в колоду предателей. Помните, что перед игрой из колоды нужно убрать карты лидеров фракций, не участвующих в игре.

**2 карты предсказаний:** добавьте эти карты в колоду предсказаний Бене Гессерит.

**Жетоны технологий:** используйте вариант игры с жетонами технологий, как описано далее, или уберите их в коробку.

## ЖЕТОНЫ ТЕХНОЛОГИЙ



АКСОЛОТЛЬ-БАКИ



ХАЙЛАЙНЕРЫ



ПРОИЗВОДСТВО  
ПРЯНОСТИ

## КОНТРОЛЬ НАД ЖЕТОНАМИ ТЕХНОЛОГИЙ

Жетоны технологий показывают, что фракция контролирует определённую индустрию. Игрок держит этот жетон в открытую перед ширмой. Если вы побеждаете в бою фракцию, у которой есть жетон технологии, вы забираете его и кладёте перед своей ширмой (если у проигравшего несколько жетонов технологий, выберите, какой забрать).

Контроль над всеми 3 жетонами технологий при определении победителя считается контролем над 1 крепостью (например, если вы в одиночку контролируете *Арракин*, *Карфаг* и 3 жетона технологий, вы побеждаете). Союзники НЕ делят контроль над этими жетонами; чтобы жетоны считались крепостью, контроль над всеми 3 должен быть строго у одного игрока.

## ЖЕТОНЫ ТЕХНОЛОГИЙ В НАЧАЛЕ ИГРЫ

По умолчанию в начале игры Тлейлаксу получают жетон «Аксолотль-баки», Иксианцы — жетон «Хайлайнеры», а Фримены — «Производство Пряности».

Если какие-либо из этих фракций не участвуют, после изначального передвижения бури перемешайте их жетоны технологий и раздайте случайным образом фракциям без жетонов по очерёдности хода.

### ПРИМЕР РАЗДАЧИ ЖЕТОНОВ ТЕХНОЛОГИЙ

Допустим, в игре участвуют 4 фракции: Иксианцы, Дом Атрейдесов, Гильдия Космогации и Фримены. В начале игры Иксианцы получают «Хайлайнеры», Фримены — «Производство Пряности», а жетон «Аксолотль-баки» достаётся Дому Атрейдесов, поскольку эта фракция ходит раньше других фракций, у которых нет жетонов.

Если в игре не участвуют ни Иксианцы, ни Тлейлаксу, ни Фримены, перемешайте жетоны технологий и положите их лицевой стороной вниз на маркер бури. После передвижения бури и определения очерёдности хода первый игрок берёт случайный жетон, затем второй игрок, затем третий.

## ДОХОД ОТ ЖЕТОНОВ ТЕХНОЛОГИЙ

Каждый жетон технологии, который вы контролируете, может принести вам дополнительную Пряность. Она кладётся на жетон; вы получаете её в конце текущей фазы.

**АКСОЛОТЛЬ-БАКИ:** если хотя бы 1 игрок, включая вас, бесплатно восстанавливает отряды в фазе восстановления, положите на жетон по 1 Пряности из хранилища за каждый жетон технологии под вашим контролем (кроме случая, когда бесплатно восстанавливают отряды только Тлейлаксу).

**ХАЙЛАЙНЕРЫ:** если хотя бы 1 игрок, включая вас, высаживает отряды из резерва вне планеты, положите на жетон по 1 Пряности из хранилища за каждый жетон технологии под вашим контролем (кроме случая, когда высаживает отряды только Гильдия Космогации).

**ПРОИЗВОДСТВО ПРЯНОСТИ:** если хотя бы 1 игрок, включая вас, берёт субсидию КООАМ, положите на жетон по 1 Пряности из хранилища за каждый жетон технологии под вашим контролем (кроме случая, когда субсидии КООАМ получает только Бене Гессерит).

Текст на жетоне технологии указывает, в какой фазе он срабатывает и какая фракция не активизирует получение Пряности.

### ПРИМЕРЫ ДОХОДА ОТ ЖЕТОНОВ ТЕХНОЛОГИЙ

Вы контролируете только жетон «Производство Пряности». Даже если субсидию КООАМ получают и Дом Атрейдесов, и Дом Харконненов, вы получаете только 1 Пряность. Вы кладёте жетон Пряности на жетон технологии и забираете себе эту Пряность в конце фазы субсидий КООАМ. Остальные жетоны технологий работают так же: вы получаете Пряность за количество жетонов, а не за количество игроков, выполняющих условие.

Если вы контролируете жетоны технологий «Аксолотль-баки» и «Хайлайнеры», вы получите 2 Пряности, если Дом Атрейдесов воспользуется бесплатным восстановлением. Положите эту Пряность на жетон «Аксолотль-баки» и заберите её в конце фазы восстановления.

Если в фазе высадки и переброски Дом Харконненов высадит отряды из резерва на планету, положите 2 жетона Пряности на соответствующий жетон технологии и получите их в конце фазы. Таким образом, 2 жетона технологий принесут вам 4 Пряности в течение раунда.

## ДОБАВЛЕНИЯ К УСЛОЖНЁННОМУ РЕЖИМУ

### НОВЫЕ ЭФФЕКТЫ КАРТЫ «КАРАМА»:

**Тлейлаксу.** Вы можете запретить игроку восстанавливать отряды и/или лидера в фазе восстановления.

**Иксианцы.** В фазе высадки и переброски вы можете осуществить обычную переброску, а также перебросить тайную мобильную крепость на расстояние до 2 территорий.

## ОПИСАНИЕ ФРАКЦИЙ

### ТЛЕЙЛАКСУ

Закрытое фанатичное ксенофобское общество, управляемое Советом Мастеров. Их терпят за незаменимые генетические технологии и при этом ненавидят и презирают. Но тлейлаксу верят, что однажды достигнут мирового господства.

**СТРАТЕГИЯ:** в начале игры у вас нет отрядов на планете и очень мало Пряности. Но после первых боёв другие фракции начнут восстанавливать свои отряды и ваши запасы резко пополнятся. Вам нужно выжидать, наблюдая, как другие вступают в бой, накапливая Пряность и подстерегая момент, когда ваши лицеделы смогут выйти на сцену и нанести внезапный удар. Вы также можете вступать в бой по большей части для того, чтобы отправлять отряды в аксолотль-баки и повышать шансы на раскрытие лицедела. Используйте свою способность менять лицеделов в фазе итогов, чтобы выбрать тех, кто обладает наибольшим потенциалом.

### ПРАВИЛА ФРАКЦИИ

**НАЧАЛО ИГРЫ:** 20 отрядов в резерве (вне планеты).

Начальная Пряность — 5.

**БЕСПЛАТНОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ:** 2 отряда.

### ПРЕИМУЩЕСТВА

У вас лучшие генные инженеры.

**ЛИЦЕДЕЛЫ:** в начале игры вы не получаете карты предателей.

После того как остальные игроки выбрали карты предателей и вернули неиспользованные карты в колоду, перемешайте колоду и возьмите 3 верхние карты. Это будут лицеделы — шпионы, меняющие внешность. Когда другой игрок побеждает в бою, используя лидера, для которого у вас есть карта лицедела, вы можете раскрыть эту карту. В таком случае происходит следующее:

1. Этот игрок всё ещё считается победителем в бою (оставляет или сбрасывает карты уловок, помещает отряды и убитых лидеров в аксолотль-баки, получает Пряность за убитых лидеров и при возможности получает жетон технологии).
2. Если лидер-лицедел не погиб, он помещается в аксолотль-баки, но никто не получает за него Пряность.

3. Отряды, оставшиеся на территории, возвращаются в резервы своих фракций. Вы можете поместить на эту территорию свои отряды из резерва и/или с других территорий в количестве не более суммы убранных отрядов.

Не заменяйте карты лицеделов после раскрытия, пока не раскроете всех троих. Когда это произойдёт, верните эти карты в колоду предателей, перемешайте её и возьмите с верха колоды 3 новые карты.

В фазе итогов вы можете заменить 1 нераскрытого лицедела: замешайте эту карту в колоду предателей и возьмите 1 карту с верха этой колоды.

### ВОССТАНОВЛЕНИЕ:

**Технологии восстановления тлейлаксу** — вы платите в хранилище только половину стоимости (с округлением вверх) и можете восстанавливать сколько угодно отрядов и лидеров (и не дожидаться, пока все 5 окажутся в аксолотль-баках). Остальные игроки, оплачивая восстановление, отдают эту Пряность вам.

**Восстановление отрядов** — вы можете увеличить максимальное восстановление любой другой фракции до 5 отрядов. Каждый раз, когда другая фракция бесплатно восстанавливает отряд(ы) или использует карту «Гхола», вы берёте 1 Пряность из хранилища.

**Восстановление лидеров** — другая фракция может попросить вас восстановить 1 своего конкретного лидера (даже если его жетон лежит лицевой стороной вниз, то есть он погиб дважды). Вы можете согласиться и назначить цену, которую эта фракция должна будет вам заплатить. Это можно сделать, только если у фракции в аксолотль-баках менее 5 лидеров (в противном случае применяются обычные правила).

**ЗОАЛ:** боевая сила этого лидера всегда равна боевой силе вражеского лидера как в бою, так и при подсчёте получаемой за его смерть Пряности (если это карта «Герой момента», то 0).

## СОЮЗ

Ваш союзник может восстанавливать свои отряды и лидеров за половину стоимости (с округлением вверх).

## УСЛОЖНЁННЫЙ РЕЖИМ

**ГХОЛЫ:** если у вас менее 5 живых лидеров, вы можете восстанавливать погибших лидеров других игроков со скидкой вашей фракции и использовать их в боях как своих. У вас не может быть более 5 живых лидеров.

### Предыстория

На основе произведений «Дюна: Дом Атрейдесов», «Дюна: Дом Харконненов» и «Дюна: Дом Коррино» Брайана Герберта и Кевина Дж. Андерсона.

Когда-то иксианцы были одним из самых процветающих народов, но фанатичные тлейлаксу почти уничтожили их, поскольку были убеждены, что иксианцы строили мыслящие машины, нарушавшую самую принципиальную заповедь в Империи: «И не создашь ты машину по образу и подобию человеческого разума». Впрочем, была и практическая причина: тлейлаксу хотели захватить производственные мощности иксианцев, поскольку считали, что в их руках они будут служить высшей цели.

Тлейлаксу понимали, что не могут захватить планету Икс одними своими силами, но им поступило неожиданное предложение от Императорского Дома Коррино. Граф Хасимир Фенринг, известный на всю галактику ассасин и друг принца Шадамма Коррино IV, обещал помочь тлейлаксу, если те с помощью своих познаний в химии, биологии и генетике создадут синтетическую Пряность. Чтобы закрепить договорённость, Фенринг представил перед Императором учёного тлейлаксу — Хайдара Фена Адждидику и его амбициозные планы.

*Императору Элруду Коррино IX был отвратителен вид и природа этого посланца, но принц Шаддам и Фенринг убедили его выслушать тлейлаксу. Разумеется, едва услышав о возможности создания синтетической Пряности, Элруд тут же вспомнил о своей неприязни к иксианскому графу Доминику Верниусу, а также о более эффективных иксианских хайлайнерах, из-за которых Империя недополучила огромную сумму налогов. Решение было принято: имперские сардаукары присоединились к армии тлейлаксу под видом их солдат. Тем временем, сам того не зная, Элруд медленно умирал от яда, который ему подмешивал Фенринг, вступивший в сговор с будущим императором Шаддамом. Если бы совместный план Фенринга, Коррино и тлейлаксу сработал, они бы уничтожили Дюну и стали контролировать единственный источник Пряности в Империи. Однако этому не суждено было сбыться. Тлейлаксу не смогли создать замену Пряности, их суррогат привёл к потере двух кораблей Гильдии Космогации. Более того, принц-киборг Ромбур Верниус, повстанцы, а также союзные силы Атрейдесов во главе с герцогом Лето смогли отбить планету Икс. Шаддам IV, конечно же, отрицал вовлечённость Империи в эти события.*

## ИКСИАНЦЫ

Принц-киборг Ромбур из Дома Верниусов возглавляет иксианцев — технократов, производственные мощности и секретные технологии которых не знают равных.

**СТРАТЕГИЯ:** большая часть ваших отрядов — жалкие субоиды, которых не заставишь драться в полную силу. Более того, у вас нет регулярного источника Пряности. Но тайная мобильная крепость позволяет быстро добираться до выбросов Пряности в пустыне и перебрасывать находящиеся в ней отряды на большое расстояние. Наконец, вы не просто знаете карты уловок на аукционе, но и можете ограниченно управлять ими: убирать нежелательные карты и заменять на свои.

### ПРАВИЛА ФРАКЦИИ

**НАЧАЛО ИГРЫ:** 6 отрядов (3 киборга и 3 субоида) в тайной мобильной крепости. Остальные отряды — в резерве (вне планеты). Начальная Пряность — 10.

**БЕСПЛАТНОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ:** 1 отряд (либо субоид, либо киборг).

### ПРЕИМУЩЕСТВА

Вам доступны продвинутые технологии и средства производства.

**НАЧАЛО ИГРЫ:** вместо того чтобы раздать игрокам карты уловок, возьмите по 1 карте за каждого участника, изучите их и оставьте себе 1. Невыбранные карты перемешайте и раздайте другим игрокам.

**АУКЦИОН:** после проверки лимита карт уловок возьмите из колоды уловок на 1 карту больше, чем будет выставлено на аукцион. Изучите эти карты, уберите 1 из них на верх или под низ колоды уловок лицевой стороной вниз, а остальные перемешайте и выложите лицевой стороной вниз на аукцион.

### КИБОРГИ И СУБОИДЫ

**КИБОРГИ:** 7 ваших отрядов — это киборги, которые в бою считаются за 2 отряда, могут быть переброшены на 2 территории вместо 1

и собирают по 3 Пряности вместо 2. Киборги высаживаются по обычным правилам и стоимости, но их восстановление стоит 3 Пряности за каждого. Вы можете восстановить несколько киборгов за раунд.

**СУБОИДЫ:** 13 ваших отрядов — это субоиды.

Они высаживаются по обычным правилам и стоимости, но в бою каждый отряд считается за половину отряда.

При выставлении значения на диске боя вы можете остановить диск на линии между одним значением и другим. После того как вы понесли потери, вы можете заменить выживших субоидов на киборгов, потерянных в этом бою (если вы теряли киборгов и если у вас остались субоиды). См. пример на с. 10.

В остальном субоиды подчиняются обычным правилам.

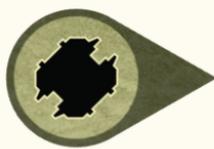
Если при переброске в группе субоидов есть хотя бы 1 киборг, эту группу можно перебросить на 2 территории (иначе — на 1).



КИБОРГ



СУБОИД



ТАЙНАЯ МОБИЛЬНАЯ  
КРЕПОСТЬ

**ТАЙНАЯ МОБИЛЬНАЯ КРЕПОСТЬ:** после передвижения бури в первом раунде поместите вашу тайную мобильную крепость на любую территорию, кроме другой крепости (стрелка при этом должна указывать на сектор на этой территории). Эта крепость учитывается при определении победителя и защищает отряды от бурь и червей.

В последующих раундах перед определением количества секторов передвижения маркера бури на дисках боя, если вы контролируете тайную мобильную крепость, можете перебросить её на расстояние до 3 территорий. Вы можете остановиться на любой территории, кроме крепости. Когда вы перебрасываете крепость с территории, через территорию или на территорию, где есть Пряность, вы можете прямо на ходу собирать по 2 Пряности за каждый отряд в тайной мобильной крепости (по 1 разу в раунд для каждой такой территории).

Только вы можете высаживать отряды напрямую в тайную мобильную крепость и перебрасывать её. Другие игроки должны сначала перебросить или высадить отряды на территорию, куда указывает стрелка (включая *Полярную Впадину*), а затем осуществить 1 переброску, чтобы оказаться внутри тайной мобильной крепости.

## СОЮЗ

После того как ваш союзник покупает карту уловки на аукционе, он может сразу сбросить её и взять верхнюю карту колоды уловок.

## УСЛОЖНЁННЫЙ РЕЖИМ

**ТЕХНОЛОГИЯ:** 1 раз за фазу аукциона, перед тем как игроки начнут делать ставки, а Дом Атрейдесов изучит карту, вы можете взять в руку эту карту и положить вместо неё карту из руки (не работает с картами, выложенными Домом Ричезов).

**БОЕВАЯ СИЛА СУБОИДОВ:** боевая сила субоида всегда 0.5. Вы не можете тратить Пряность, чтобы увеличивать их боевую силу.

## ИКСИАНЦЫ

Я играю за Иксианцев, на территории, где происходит бой, у меня 2 киборга и 6 субоидов. Я выставляю 6 на диске боя. Как считаются мои потери?

**Ответ:** вы должны потерять отряды с совокупной боевой силой 6. Эффективнее всего будет потерять 2 киборгов (4) и 4 субоидов (2). Тогда у вас останется 2 субоида и вы, пользуясь преимуществом, сможете отправить их в аксолотль-баки вместо 2 киборгов.

Могут ли Бене Гессерит высадить советницу, когда Иксианцы высаживают отряды напрямую в тайную мобильную крепость?

**Ответ:** да.

Если кто-то использует против Иксианцев карту «Карам» во время боя, как рассчитывается сила их особых отрядов?

**Ответ:** если против вас в бою использовали карту «Карам», а вы при этом играете за фракцию с особыми отрядами (киборги, федайкины или сардаукары) и уже выставили на диске боя больше боевой силы, чем теперь можете себе позволить, то вам нужно уменьшить значение на диске боя до максимума ваших ослабленных отрядов. Например, у вас в бою 2 киборга и 4 субоида ( $2 + 2 + 0.5 + 0.5 + 0.5 + 0.5 = 6$ ), и вы выставили на диске боя 5.5. Если против вас разыграют «Караму», максимальная боевая сила, которую могут дать ваши отряды, снизится до 4 ( $1 + 1 + 0.5 + 0.5 + 0.5 + 0.5 = 4$ ). Тогда вы обязаны снизить значение на диске боя до 4.

Если вам не нужно менять значение после применения против вас «Карамы» (то есть вы изначально выставили значение в пределах нового максимума), вы всё равно будете нести потери по-другому. Например, у вас в бою 4 субоида и 2 киборга, вы при этом выставили 2 на диске боя, а против вас разыграли «Караму». Вы укладываетесь в новый максимум сил (4), но должны потерять 2 киборгов, или 4 субоидов, или 1 киборга и 2 субоидов. Если бы «Караму» против вас не разыграли, вы могли бы потерять всего 1 киборга, которого тут же можно было бы вернуть на поле, отправив вместо него в аксолотль-баки субоида (преимущество фракции Иксианцев).

## ТЛЕЙЛАКСУ

Каков порядок событий в боях, где применяются и предатели, и лицеделы?

**Ответ:** сначала раскрывается предатель, затем объявляется победитель, и только потом раскрывается лицедел.

Может ли игрок выкупить у вас лидера-гхолу (в усложнённом режиме)?

**Ответ:** игрок может попросить вас об этом, а вы можете отказать или назвать цену. Если игрок выкупит у вас этого лидера (т. е. восстановит по вашему преимуществу), вы сможете восстановить другого лидера любой фракции (чтобы у вас снова было 5 живых лидеров).

# КСИАНЦЫ И ТЛЕЙЛАКСУ

Может ли лидер Дома Атрейдесов, получивший бонус Квисатц Хадераха, быть лицеделом?

**Ответ:** да.

Получается, что у Тлейлаксу нет предателей?

**Ответ:** верно. При этом по эффективности лицеделы не отличаются от предателей (учитывая преимущества фракции Тлейлаксу).

## КАРТЫ ПРЯНОСТИ

Как действует карта «Песчаная форель»?

**Ответ:** по сути, её эффект можно описать как противоположность Схождению. Если на момент появления этой карты уже заключены союзы, они расторгаются. Более того, при следующем появлении карты «Шай-Хулуд» Схождение НЕ происходит. Если после этого «Шай-Хулуда» появляется ещё один, Схождение происходит, если же появляется карта территории, то выброс Пряности удваивается.

## КАРТЫ УЛОВОК

Если речь идёт об особой карте, то нужно ли Бене Гессерит при использовании «Голоса» уточнять, какую именно особую карту они хотят заставить или запретить разыгрывать?

**Ответ:** да. Пример применения «Голоса»: «Ты не можешь использовать особую карту "Удар артиллерии", если она у тебя есть».

Если Иксианцы участвуют в игре, получают ли Харконнены дополнительную карту уловки во время подготовки?

**Ответ:** да.

Защищает ли карта «Щит» от карты «Ядовитый клинок»?

**Ответ:** нет. А вот «Щит-искатель» — да.

## КАРТЫ ПРЕДАТЕЛЕЙ

Как действует карта предателя «Герой момента»?

**Ответ:** если другой игрок использует в бою против вас карту «Герой момента», вы можете раскрыть эту карту предателя и сразу выиграть бой. То есть она действует как обычная карта предателя, но вы можете использовать её несколько раз против разных игроков, поскольку «Герои момента» не уникальны. Разумеется, после первого раскрытия этой карты все будут знать, что она у вас есть, и станут осторожнее!

## ТАЙНАЯ МОБИЛЬНАЯ КРЕПОСТЬ

Может ли тайная мобильная крепость быть переброшена в сектор с бурей, а также из него или через него?

**Ответ:** нет.

Мы собрали воедино все эффекты карты «Карам» на преимущества всех фракций.

ОБЫЧНЫЙ РЕЖИМ		ЭФФЕКТ КАРТЫ «КАРАМА»
БЕНЕ ГЕССЕРИТ	Предсказание	Нет эффекта.
	Сопровождение	Запрещает бесплатно высаживать 1 отряд.
	Голос	Запрещает использовать «Голос».
ГИЛЬДИЯ КОСМОГАЦИИ	Оплата высадки	Пряность за высадку уходит в хранилище.
	3 способа высадки	Запрещает осуществлять высадку отрядов с территории на территорию и в резерв.
	Особые цены	Отменяет скидку.
ДОМ АТРЕЙДЕСОВ	Особое условие победы	Нет эффекта.
	Аукцион	Запрещает изучать выходящую на аукцион карту.
	Переброска	Запрещает изучать карту Пряности.
ДОМ ХАРКОННЕНОВ	Бой	Запрещает изучать часть боевого плана.
	Предатели	Нет эффекта.
	Уловки	Запрещает брать вторую карту при победе в аукционе.
ИКСИАНЦЫ	Аукцион	Запрещает изучать карты и убирать 1 из них.
	Переброска киборгов и субоидов	Запрещает переброску более чем на 1 территорию.
	Киборги в бою	Считаются за 1 отряд.
	Субоиды в бою	Не могут заменять погибших киборгов.
ИМПЕРАТОР ТЛЕЙЛАКСУ	Тайная мобильная крепость	Запрещает переброску и сбор Пряности.
	Аукцион	Пряность за карты уходит в хранилище.
	Лицеделы	Запрещает заменять карту лицедела в фазе итогов. Другие эффекты лицеделов не отменяются.
ФРИМЕНЫ	Восстановление	Максимум 3 отряда. Нет скидки. Не получаете Пряность за бесплатное восстановление. Оплата других игроков за восстановление уходит в хранилище. Запрещает восстанавливать лидеров раньше времени.
	Зоал	Нет эффекта.
	Высадка	Нет эффекта.
ФРИМЕНЫ	Переброска	Запрещает переброску более чем на 1 территорию.
	Шаи-Хулуд	Отряды уничтожаются.
	Особое условие победы	Нет эффекта.

УСЛОЖНЁННЫЙ РЕЖИМ		ЭФФЕКТ КАРТЫ «КАРАМА»
БЕНЕ ГЕССЕРИТ	Щедрость КООАМ	Запрещает получать субсидии КООАМ.
	Карам	Запрещает использовать бесполезные карты в качестве карт «Карам».
	Советницы	Запрещает бесплатно высаживать 1 отряд.
	Воины	Должны оставаться советницами.
	Внедрение	Нельзя перевернуть отряды на сторону советницы.
ГИЛЬДИЯ КОСМОГАЦИИ	Бой	Отряды должны оставаться советницами.
	Высадка и переброска в любое время	Запрещает менять очерёдность хода (нужно разыграть, когда игрок пытается её поменять).
	Квисатц Хадерах	Не добавляет 2 боевые силы и может предать.
ДОМ АТРЕЙДЕСОВ	Захваченные лидеры	Запрещает захватывать лидера.
ДОМ ХАРКОННЕНОВ	Технология	Запрещает заменять карту уловки.
	Боевая сила субоидов	Нет эффекта.
ИМПЕРАТОР ТЛЕЙЛАКСУ	Сардаукары	Считаются за 1 отряд.
ФРИМЕНЫ	Гхолы	Запрещает восстанавливать лидера другого игрока в этом раунде.
	Власть над бурей	Запрещает изучать карту бури.
ФРИМЕНЫ	Песчаные черви	Запрещает размещать дополнительных червей в этом раунде.
	Устойчивость к буре	Все отряды погибают в буре.
	Федайкины	Считаются за 1 отряд.
	Бой	Обязывает оплачивать отряды Пряностью (нужно разыграть до выставления значения на диске боя).