

Вы пробуждаетесь от векового сна, скрытого под завесой небытия, в тёмных глубинах мира династии Нимрота. Вокруг вас слышны тихие шаги легионеров, вновь оживлённых к жизни в этот час пробуждения. Поверх осколков скрытых знаний и древних тайн, вы осознаёте, что будущее распределяется от вас — лорда Некронов.

Каким вы являетесь в этот миг? Гениальным тактиком, способным предвидеть движения врага задолго до того, как они воплотятся в действительности? Ваш ум проходит словно остриё меча сквозь лабиринты логики, связывая нестандартные подходы и манёвры в единой симфонии победы.

Или же вы хранитель тайных знаний, за долгие века накопивший понимание древнейших технологий наравне с силой самых таинственных артефактов? Ваши металлизированные пальцы могут управлять этим чрезвычайным наследием, преобразовывая его в ключевые стратегические преимущества.

А может быть, вы воплощение мощи звездной ярости, способной подавлять оппонентов под натиском космической энергии, словно космический шторм? Ваши способности позволяют испытывать миры на прочность, огибая их суровые условия и подталкивая дальше, чем когда-либо раньше.

Время выбирать свою судьбу, закрывая древние двери тайных залов и выходя на свет будущего. Династия Нимрота ждет своего вождя, достойного права соперничать с самыми мощными фракциями галактики. Вы вновь пробуждаетесь, чтобы вернуть былое величие своему народу.

(Выберите 3 из 8 восьми характеристик, первая характеристика назначается автоматический)

Пояснения к характеристикам (вдруг кто не знает)

Вечная война — искусство командования легионами на поле брани, мастерское планирование кампаний, глубокое постижение сути битв и стратегии.

Доблесть — непревзойденное мастерство воина, способного сокрушить врага в личной схватке.

Дипломатия — искусство убеждать и завоевывать доверие, проникновение в суть намерений противника, обладать эмпатией даже в мире бескрайнего холода.

Интрига — умение создавать замысловатые планы, предвосхищать хитрости оппонентов, действовать из тени, оставляя за собой лишь незримые следы.

Управление — эффективное распоряжение ресурсами, строительство нового на руинах старого, поддержание хозяйства на грани возможного.

Технологии — глубокие знания в области технологий, исследование и внедрение новых изобретений, прорывы в понимании галактического наследия.

Династия Нимрота

Характеристики:

- Война: +3

- Экономика: +1

- Дипломатия: -2

- Технологии: -1

Доблесть +5

Описание:

Вы, фаэрон династии Нимрота, — воплощение гнева и разрушения, как громкий раскат молний на пороге войны. Ваше мощное механическое тело излучает яркую силу, олицетворяя бескомпромиссную ярость и стремление к завоеваниям. Каждое ваше пробуждение — это зов к битве, которому невозможно противостоять, когда вы ведёте свои легионы к славе.

В дни Войны в Небесах амбиции вашей династии разгорались, как пламя, пожирающее врагов в ударе неумолимого натиска. Ваши стратегические ухищрения и тактика заставляли дрожать даже самых стойких врагов, пленённых бурей вашей неотвратимой мощи. Каждый шаг — кирпичик в монументе победам, каждый павший — кусок вашей вечной легенды.

Но вот теперь, вы пробуждаетесь в мире, где хаос изменил ход событий, и привычные пути завоеваний стерты временем. Несмотря на это, вы — блестящий стратег, способный адаптироваться к новому ландшафту галактической борьбы. Ваша агрессивная натура теперь должна преобразиться в инструмент выживания, прокладывая путь к возвеличению вашей династии среди руин прошлого.

## 1. Мудрость Веков

Характеристики:

- Дипломатия: +2

- Интрига: +2

- Война: -1

- Экономика: -1

Описание:

Вы обладаете глубокой мудростью и познанием, накопленным за многие тысячелетия. Ваша способность предвидеть и анализировать события позволяет находить решения, недоступные многим другим. В искусстве дипломатии и интриг вы бесподобны, искусно плетя сеть союзов и интриг. Тем не менее, из-за сосредоточения на сложных дипломатических и политических маневрах, ваша династия может недооценивать прямые конфликты, что иногда приводит к снижению военной готовности. Кроме того, ваш фокус на исторических стратегиях может отвлекать от экономических новшеств и развития.

## 2. Живучесть Неугомонных

Характеристики:

- Война: +2

- Доблесть: +1

- Технологии: -1

#### Описание:

Ваша династия известна своей невероятной стойкостью и выносливостью в сражениях. Ваши войска никогда не отступают и способны выдерживать самые ожесточенные битвы, благодаря чему вы имеете значительное преимущество на поле боя. Живучесть проявляется не только в физической стойкости, но и в моральной — ваши воины черпают силу из веры в свои убеждения и традиции. Однако, это постоянное сосредоточение на военной мощи отвлекает от внедрения новых технологий и инноваций, необходимых для долгосрочного роста и развития вашей династии.

### 3. Эхо Забытого Шёпота

#### Характеристики:

- Интрига: +3
- Доблесть: -1
- Война: -1

#### Описание:

Вы, лорд тайных путей, искусно водите вашу династию через лабиринт интриг, воздействуя на чужие планы тонкими шепотами за кулисами. Каждое ваше действие — это шаг в сторону превосходства в сетях тайных знаний. Вы можете разрушать альянсы врагов и манипулировать политическими картами, не оставляя следов. Однако, постоянные манипуляции и сфера влияния на столь скрытом уровне привели к подрыву доблести и прямолинейности в вашей династии. Более того, чрезмерная зависимость от интриг может вести к недооценке открытых вооруженных конфликтов, что временами ослабляет вашу военную мощь.

### 4. Мастер Иллюзий

#### Характеристики:

- Интрига: +2
- Технологии: +1
- Война: -1

#### Описание:

Вы, как лорд обмана, создаёте вокруг себя атмосферу тайны и иллюзий. Ваши враги часто видят лишь то, что вы хотите им показать, что делает вас мастером в манипуляциях и скрытых рычагах управления. Это особое искусство позволяет вашей династии вести успешные тайные операции, включая технологические кражи и разведывательные миссии. Однако, эта замкнутость на тайных манипуляциях отвлекает ресурсы от военной подготовки и дисциплины, что может ограничивать вашу способность вести открытые и продолжительные военные кампании.

### 5. Хранитель Золотого Века

#### Характеристики:

- Управление: +3
- Технологии: +1
- Интрига: -2

#### Описание:

Вы стоите во главе процветающего королевства, являясь архитектором его непрерывного роста и развития. Ваша сила заключается в искусности управления ресурсами и стратегическому планированию. Под вашим руководством династия достигает огромных успехов в экономике, создавая благосостояние и увеличение технологических возможностей. Однако, столь глубокое сосредоточение на управлении и внешнем развитии может приводить к снижению внимательности к интригам и внутренним раздорам, делая династию уязвимой к скрытым угрозам и саботажу.

### 6. Глашатай Вечной Бури

#### Характеристики:

- Война: +3
- Доблесть: +1
- Управление: -2

#### Описание:

Вы, как воплощение бесконечной бури, ведёте свою династию к величию через постоянные завоевания и военную экспансию. Ваши последователи вдохновлены вашей страстью и безоговорочной решимостью в битвах, что делает ваше военное влияние неоспоримым. Ваша доблесть и боевой дух на поле боя снискали вам уважение и страх ваших врагов. Однако, подобная концентрация на военных действиях может негативно сказаться на внутренних аспектах управления. Ресурсы и внимание, необходимые для поддержания мощного боевого аппарата, могут ослабить управленческие способности, что может привести к нестабильности и экономическим трудностям.

### 7. Инноватор Будущего

#### Характеристики:

- Технологии: +2
- Управление: +1
- Война: -1

#### Описание:

Ваши достижения в науке и технологиях делают вас ведущей фигурой новой эпохи. Вы идёте вперёд, стремясь внедрять передовые разработки и исследовать неизвестные горизонты. Под вашим руководством ваша династия не только использует технологии для внутреннего развития, но и активно применяет их в своей стратегии, создавая защитные и наступательные артефакты. Однако, ваш фокус на научных достижениях может приводить к игнорированию

военных навыков, в результате чего силы могут оказаться недостаточно гибкими в условиях активных конфликтов.

## 8. Архитектор Знаний

Характеристики:

- Технологии: +2
- Интрига: +1
- Дипломатия: -1

Описание:

Каждое ваше действие продиктовано стремлением к увеличению знаний и технологическому превосходству. Ваши исследования простираются по множеству областей, от алхимии до новейших форм магии и техники. Вы используете эти знания для усиления династии, опираясь на тайные разработки и инновации. Однако, ваша одержимость знаниями и технологиями может ослабить ваше дипломатическое влияние, так как вы недостаточно уделяете внимание политическим связям и отношениям.

\*\*\*

Вы пришли в себя, оглядывая массивные стены, окружённые загадками и древними символами. Здесь, в сердцевине векового мрака, лежат бесчисленные воспоминания. Тесно обретаясь среди теней былинных легенд, когда-то вы избрали именно это место для покоя. Ваше место в этом мире вновь обрело значение, напоминая о выбранной вами судьбе.

(Выберите гробницу, которую вы построили в своём коронном мире)

### 1. Гробница "Клинок Вечности"

Описание:

Гробница "Клинок Вечности" — это мощная крепость, посвящённая военному могуществу и стратегическому командованию. Здесь покоятся древние воины Некронов, дремлющие в ожидании пробуждения, чтобы повести миллионы искусных и беспощадных воинов в новый поход. Гробница окружена неприступными оборонительными структурами, наполненными смертоносными машинами и оружием древнего происхождения. Воины обучены использовать уникальные тактики, превращая каждое сражение в стратегический триумф.

### 2. Гробница "Забытые Ресурсы"

Описание:

"Забытые Ресурсы" — мир, посреди которого концентрированы неисчерпаемые запасы минералов и редких материалов, некогда питавших целые империи. Это великолепие ресурсов делает эту гробницу неподвластной времени. В тишине спят управляющие, присматривающие за мощными фабриками и низвергающими линии производства, которые только ждут пробуждения, чтобы снабжать вновь рождающуюся армию.

### 3. Гробница "Кодекс Знаний"

Описание:

Гробница "Кодекс Знаний" — это технологический маяк, пронизанный артефактами и запечатанными тайнами цивилизованных эпох Некронов. Остатки династии, что сохранили лишь обрывки былого великолепия технологий, заключены тут в безопасной зоне. Эти технологии обещают пробуждение, полное чудес поэтапного размораживания и активации продвинутых устройств, отреставрированных патриархами-технариями.

#### 4. Гробница "Закрытая Завеса"

Описание:

"Закрытая Завеса" — мир, что исчез из всех возможных карт и сенсоров. Людская память не удержала ни одной крупницы информации о нем — настолько велика его скрытность. Эта гробница — обитель теней, скрытая лабиринтом иллюзий и фальшивых путей. Здесь Некроны спят, защищённые от обнаружения завесой технологий и магии, ожидая момента, когда смогут вновь подняться без обнаружения и неожиданным кошмаром обрушиться на своих врагов.

#### 5. Гробница "Горнило Судьбы"

Описание:

"Горнило Судьбы" — это подходящий оплот силы, сочетая военные, ресурсные и технологические аспекты. Она стоит как памятник былой мощи династии, собрав весь арсенал для нового восхождения. Несмотря на свою открытость для вражеских вторжений из-за минимализации скрытности, эта гробница защищена передовыми технологиями и отчаянными войсками. В случае атаки искусные защитные системы автоматически пробуждают дремлющих Некронов и дают старт готовой к войне машине.

\*\*\*

Ваши глаза загораются, чувствуя, как тишина окутывает вас таинственными шорохами и отголосками неведомого времени. Всё вокруг кажется незнакомым, и это время, вероятно, станет вашей новой реальностью. Древние механизмы медленно оживают, порождая ощущение, что неизвестное будущее зовёт вас к действию, раскрывая события, которые пока скрыты от вашего взора.

(Выберите время вашего пробуждения)

#### Эра Раздора (M25-M30)

Описание:

Эра Раздора, или период M25-M30, — это время глубоких потрясений и нескончаемых конфликтов. Человечество ослаблено и истощено, сталкиваясь с неисчислимыми угрозами. Пробуждающиеся династии Некронов, выбравшиеся из пугающего сна, вдруг оказываются на пороге стратегического обновления.

Ожидаемые Опасности:

##### 1. Хаос и Аномалии:

- В период роста варп-штормов Некроны сталкиваются с пространственными и временными

нарушениями, влияющими на их технологии и открывающими непредвиденные вызовы со стороны противников.

## 2. Доминион Эльдар:

- Эльдары, хоть и пребывающие в упадке, остаются непримиримыми врагами. Их еще сохранившаяся мощь требует осторожности от Некронов, особенно в вопросах контроля над древними артефактами и мирами.

## 3. Появление Сланееш:

- Под конец эры пробуждение Сланееш создаёт новый виток космических изменений, заполняя варп искажениями и непредсказуемым хаосом.

### Ожидаемые Возможности:

#### 1. Разделение человечества:

- Бесконечные внутренние конфликты разрывают человечество, оставляя множество миров незанятым. Некроны могут проникать в эти пространства практически без сопротивления, расширяя своё присутствие.

#### 2. Ослабление Эльдар:

- Спад Доминиона Эльдар открывает возможность проникновения в зоны, оставленные без контроля, и позволяет Некронам извлекать из них ресурсы и древние технологии.

#### 3. Преимущество перед другими династиями:

- Поскольку большинству династий Некронов ещё предстоит пробудиться, их более активные собратья получают стратегическое преимущество, могут увеличивать своё влияние и территорию практически без конкуренции среди своих.

### Заключение:

Эра Раздора (M25-M30) становится идеальным сценарием для амбиций вновь пробуждённых династий Некронов. Пока Империя ещё не основан, и Эльдары переживают внутренние кризисы и потери, активные лорды Некронов успешно используют хаотичный фон и спящие династии для усиления своего присутствия и продвижения своей некогда могущественной империи.

## Эра Забвения (M35-M40)

### Описание:

Эра Забвения, охватывающая период M35-M40, характеризуется возрастающим упадком знаний и технологий в галактике. Эта эпоха является временем глубоких перемен и кризисов, когда многие архивы и технологии теряются или превращаются в легенды. Пробуждающиеся династии Некронов начинают активно расширять своё влияние и оспаривать утерянные территории.

### Ожидаемые Опасности:

#### 1. Империя:

- Несмотря на технологический упадок, и постоянные восстания. Это время, когда у Империи действительно есть ресурсы и возможность бороться с появляющимися угрозами.

## 2. Восстановление Старых Врагов:

- Некоторые древние враги Некронов, такие как остатки расы Эльдар, начинают восстанавливать свои силы. Хотя их влияние всё ещё ограничено, они представляют значительную опасность, особенно в стратегически важных областях.

## 3. Искупительные Крестовые Походы:

- Империя начал новые крестовые походы, чтобы восстановить контроль над утраченными мирами, что приводит к случайным столкновениям с Некронами, которые могут препятствовать их экспансии.

### Ожидаемые Возможности:

#### 1. Беззащитные Проникновения:

- Утрата знаниевого базиса делает многие миры Империи лёгкой добычей для Некронов, способных втихаря проникать и устанавливаться на соответствующих позициях, минимально взаимодействуя с локальными угрозами.

#### 2. Открытие Древних Гробниц:

- Многие системы содержат долго спавшие гробницы Некронов, которые теперь оказываются открытыми для пробуждения и использования. Это создаёт преимущества в численности и мощи.

#### 3. Стратегические Завоевания:

- С учётом растущего хаоса и технологической разрухи, Некроны могут завоевывать ключевые системы, которые позволяют им захватывать целые регионы с минимальным сопротивлением.

### Заключение:

Эра Забвения (M35-M40) — это время перехода, когда галактика погружается в ещё более глубокий хаос и разруху. Некроны, обладая продвинутыми технологиями и сохранившимися знаниями, находятся в выгодной позиции для экспансии и укрепления своих позиций. Воспользовавшись слабостью соперников и внутренними проблемами Империи, они стремительно движутся к восстановлению своего бывшего могущества и доминирования в галактике.

### Эра Пробуждения (M41-M42)

#### Описание:

Эра Пробуждения, охватывающая период M41-M42, знаменует собой время значительных изменений для Некронов и всей галактики. В этот период большинство династий Некронов пробуждаются, возвещая начало новой эпохи для древних машин. Возвращение Безмолвного Царя знаменует возможность объединения Империи Некронов и усиление их позиций в галактике.

#### Ожидаемые Опасности:

### 1. Конфликты между Династиями:

- Пробуждение многих династий может привести к внутренним трениям и сражениям за контроль над стратегическими территориями, особенно в условиях неурегулирования границ.

### 2. Ответ Империи:

- Возрастающая активность Некронов вызывает ответные действия Империи, которые ведут крупномасштабные военные операции по удержанию миров и воспрепятствованию экспансии Некронов.

### 3. Усиление Чужих Фракций:

- Возвращение Безмолвного Царя вызывает беспокойство не только среди людей, но и Больших Инопланетных Фракций, таких как Эльдары и Тираниды, которые могут вести себя более активно в борьбе с Некронами.

### Ожидаемые Возможности:

#### 1. Объединение Под Лидером:

- Возвращение Безмолвного Царя создаёт уникальную возможность объединения династий Некронов под единой властью, что позволяет более эффективно распоряжаться ресурсами и координировать действия по завоеванию.

#### 2. Технологическое Преимущество:

- Пробуждение древних знаний и технологий даёт Некронам значительное преимущество перед менее развитыми фракциями, открывая путь к завоеванию и укреплению позиции.

#### 3. Расширение Границ:

- Объединение под началом Безмолвного Царя позволяет Некронам выстроить мощную империю, захватывая далёкие миры, и совместно планировать стратегический рост.

### Заключение:

Эра Пробуждения (M41-M42) характеризуется стремительными и неизбежными переменами. Большинство династий Некронов пробудилось, и Безмолвный Царь возглавляет их, создавая возможность для выдающегося объединения древней цивилизации. Воспользовавшись этой возможностью, Некроны находятся на пути возврата своего былого величия, сталкиваясь с новыми вызовами и оттачивая стратегическую задумку восстановления Империи Некронов.

\*\*\*

В каком состоянии оказалась планета, на которой вы проснулись? Какие следы оставило время на её поверхности, и какие секреты хранят её пейзажи? Возможно, это мир, где цивилизации давно исчезли, оставив лишь руины былого величия. Или же это живописный край, где природные силы царствуют во всей своей мощи. Ваше пробуждение — это начало знакомства с новым миром, полным загадок и возможностей.

(Выберите в каком состоянии находится ваш коронный мир при пробуждении)

### 1. Пустынная Планета Без Опасностей:

Планета представляет собой обширный пустынный мир, характеризующийся суровым климатом и безжизненными ландшафтами. Здесь отсутствуют значительные природные ресурсы, что делает её малоинтересной для большинства фракций. Температуры сильно колеблются между днём и ночью, создавая атмосферные явления, наблюдаемые лишь в эпицентрах магматических полей. Эта планета предлагает небольшие возможности для добычи ископаемых и практически не имеет стратегической ценности, оставаясь в стороне от крупных конфликтов и поисковых операций.

## 2. Планета с Небольшой Фракцией и Потенциалом:

Этот мир населён небольшой, но организованной фракцией, которая уже заняла некоторые стратегические позиции. Хотя планета оснащена умеренными ресурсами, такими как редкие минералы и энергоносители, её население готово дать отпор любому, кто посягнёт на их чуждые интересы. Стоит отметить, что фракция обладает определёнными технологиями и подвижными силами, которые могут затруднить быстрое установление контроля. Вложения времени и усилий могут окупиться благодаря возможностям для долгосрочного использования имеющихся ресурсов.

## 3. Планета с Богатыми Ресурсами и Уникальными Артефактами:

Этот обширный и плодородный мир является настоящим кладёзем ресурсов и уникальных объектов, привлекающих внимание крупных галактических фракций. Планета богата не только полезными ископаемыми, но и содержит артефакты древних цивилизаций, которые могут предоставить ключ к новым технологиям или пониманию варп-тонкостей. Однако за планетой следят несколько могущественных фракций, а на её поверхности закреплены их консорциумы. Споры за власть и ресурсы здесь неизбежны, и любая попытка установить влияние требует готовности к масштабным конфликтам и политическим интригам.

(Голосование в комментариях в формате плана например:

План Вечной войны:

1. Живучесть Неугомонных, Глашатай Вечной Бури, Хранитель Золотого Века.

2. Гробница "Клинок Вечности"

3. Эра Забвения (M35-M40)

4. Планета с Небольшой Фракцией и Потенциалом

В комментарии напишите свой план, тот который получит более всего лайков в итоге победит

Так же предлагайте отдельно подходящие имена для фаэрона)

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: идёт перевод

<http://tl.rulate.ru/book/120914/5068114>