



СУТІНКИ ІМПЕРІЇ[®]

ЧЕТВЕРТЕ ВИДАННЯ

ПРОРОЦТВО КОРОЛІВ

ПРАВИЛА ДОПОВНЕННЯ



За всі роки дослідження галактики вона ще жодного разу не бачила, щоб осушували океан.

«Аріс Векс» вийшов на орбіту годину тому, і відтоді Хіарі Омар не відходила від оглядового ілюмінатора корвета. Під нею лежала сіра планета, на якій вирували пилові бурі та пінілися чорні моря. На її безплідних попелястих рівнинах нічого не росло — лише в насичених мінералами водах боролися за виживання найпростіші рослини. Це, мабуть, найнудніший світ з усіх, де побувала Хіарі. Утім, вона пододала весь цей шлях від Історичного інституту Йорда, за Ворота Креусса, повз пульсар Торалі та вглиб Шалерійського квадранту, щоб опинитися саме тут.

І не вона одна.

— Докторко Омар.

Вона здригнулася, почувши глибоке бурчання, потім обернулася і всміхнулася.

— Дарруку. Перепрошую, не помітила вас.

Гаканський посол на мить заплющив очі та схилився в дружньому привітанні.

— Вибачайте, що потривожив ваші роздуми, але інша команда спостерігачів збирається повечеряти. Приєднається до нас?

— За хвилику, — відповіла Хіарі. — Хочу подивитися ще трохи. Даррук кивнув:

— Це видовище вражає. Якщо дозволите, трохи побуду з вами. Вона відійшла вбік, звільняючи місце біля ілюмінатора. Ставши біля неї, інопланетянин почав розглядати кораблі, що зависли в космосі над планетою.

Кілька місяців тому дослідники з Креусса знайшли в забутих сховищах на Мекатол-Рексі архіви — чудом уцілілі магнітні пластини, у яких згадувався світ під назвою Ахерон, ворота Ікста. Сподіваючись стати першовідкривачами легендарного райського світу й потім пожинати плоди його відкриття, привиди Креусса відправили величезну армаду в цей забутий куточок галактики. Поки решта Галактичної ради лише готувалася наполягти на включенні до складу експедиції представників різних рас, розвідники Креусса вже шукали спосіб обійти ненаситну Сингулярність Манона та потрапити в стародавню туманність, невідому навіть цим тасмичним чужинцям. Саме в той час, коли Хіарі забрали з її квартири в Нью-Моско й доставили на корвет Баронату, надійшла звістка, що експедиція виявила Ахерон і сенсори зафіксували дещо дивне на оні найбільшого океану планети.

Тепер між чіткими обрисами срібних корпусів двох дредноутів привидів Креусса висів тороїд завбільшки з космічний док. Хіарі спостерігала, як невидимі гравітаційні поля тягнуться до океану в сотнях кілометрів унизу, висмоктуючи воду у звисту водовертів завищирихи з кілометр. Океан здійснювався вгору, покинув межі атмосфери, пройшов крізь тороїд і вибухнув яскравою льодовою хмарою, що безупинно розросталася, поступово криваючи планету.

— Як нерозумно. — Цього разу Хіарі не обернулася. Вона впізнала булькотливий голос Мігуна Ту, дослідника із Джол-Нарських університетів. Він увійшов до оглядового відсіку в скафандрі. За ним слідувала сувора жінка з синьо-сірою шкірою в офіційній уніформі. Командорка Тілліан Ден Маршан Старша була капітанкою «Аріс Векс» та офіційною спостерігачкою від Баронату.

Мігун указав маніпулятором на тороїд:

— Будь-яке розумне створіння, здатне подорожувати в космосі, може відправитися і під воду. Навіщо марнувати стільки енергії, щоб вилучити весь океан? — Осушення, схоже, вразило почуття чужинця, що мешкав у подібному середовищі.

Тілліан похитала головою:

— Не хвилюйтеся, досліднику. Це аж ніяк не марнування.

— Що ви маєте на увазі? — запитала Хіарі.

Представниця Баронату подарувала їй ледь помітну самовдоволену усмішку:

— Це зарозумілість, докторко. Отак демонструвати свою силу, перебудовуючи планету, щоб досягнути своєї цілі. І я це схвалюю.

За два тижні шатл летів над оголеним морським дном. Через ілюмінатор у своїй каюті Хіарі бачила, як річки мулу течуть пустищами, повільно заповнюючи брудом глибокі западини. Підхоплюючи сухий намул, уже почали здійматися пилові бурі.

Удаліні їй вдалося розгледіти обриси скель, що виростали з морського дна. Відступивши, вода відкрила велике підводне плато завдовжки сотні кілометрів. На його вершині стояли великі споруди, з'єднані доріжками з гладкого чорного каменю, які розходилися від круглого диска в центрі плато. Використовуючи набір сенсорів «Аріс Векс», Мігун підрахував, що диск має п'ять кілометрів у діаметрі й неймовірно щільний.

— Те, що диск не розвалився під власною вагою, наводить на думку, що це може бути якийсь екзотичний матеріал. Можливо, навіть геть з іншого виміру, — заворожено бурмотів він.

Мігун обурювався тим, що не зможе досліджувати самотійно, а Хіарі — що її позбавили можливості обстежити споруди, розкидані по дну океану. Господарі ввічливо, але твердо наполягли на тому, щоб спостерігачі залишилися на орбіті. Тож вони могли хіба стежити, як кораблі Креусса опускаються до руїн.

Після п'яти днів дослідники Креусса знайшли... дещо.

«Аріс Векс» перебував на дальньому краю Ахерона, коли гравітаційні сенсори корабля зафіксували потужний сплеск активності. Щось значно більше за планету розтягувало тканину часопростору. Коли корвет знову опинився на орбіті над містом, диск зник, поглинутий ідеальною сферою нескінченної темряви. Це була червоточина. Червоточина діаметром у п'ять кілометрів, похована під забутим морем.

Група спостерігачів виступила єдиним фронтом, пригрозивши доповісти своїм урядам і повернутися з флотами, якщо привиди Креусса й далі перешкоджатимуть їм досліджувати планету. Привиди поступилися. Менше ніж за добу з «Аріс Вексом» зістикувався шатл. У ньому ледве вистачило місця для всіх двадцяти п'яти офіційних спостерігачів. Хіарі свідомо вибрала тісне сидіння поруч із Дарруком, щоб уникнути товариства лицемірного Дормера з братства Їнь та Н'ссіки з Клубка Налу, яка викликала в неї тривогу. Утім, попри тісні й незручні умови жоден зі спостерігачів навіть і не думав відмовлятися від участі в експедиції.

Шатл наближався до краю плато. Він обігнув одну з веж, яка здійснювалася зі схилу скелі. Хіарі нервово ковтнула. Перебуваючи на орбіті, вона й не усвідомлювала, наскільки величними виявляться ці масивні чорні кам'яні споруди. Вони скидалися на храми, призначені навіювати трепет... або жах.

Щойно Хіарі відігнала від себе цю шалену думку, як Даррук глухо загарчав:

— Не подобається мені це місце.

Сан Сінасса, представник привидів Креусса, відправлений наглядати за спостерігачами, звернувся до них із місця пілота:

— Схожі споруди ми знайшли по всьому морському дні. Мабуть, тут була ціла цивілізація.

— Я хотіла б отримати доступ і до деяких інших місць, — сказала Хіарі. — Щоб мати ясніше уявлення про їхню культуру...

— Мені дуже шкода, — відповів Сінасса, — але деякі наші групи дослідників зазнали нападу, коли обстежували руїни. Занадто небезпечно відпускати вас одну.

Спостерігачі здивовано подивилися на Сінассу. Роха Варіш примружила свої зелені очі, а її супутник-нааз Коул заліз їй на плечі, щоб ліпше все роздивитися.

— На них напали? Хто?

— Поки що невідомо, — заспокоїливо сказав Сінасса. — Однак обов'язково повідомимо вам, коли з'ясуємо. О, ворота вже близько.

Шатл летів угору ущелиною, яка вела вглиб плато. Тепер він піднявся над краєм урвища, відкривши очам спостерігачів величезну дугу червоточини — чорної сфери, оточеної заломленим світлом. До неї було ще далеко, але вона вже затуляла краєвид з передніх оглядових ілюмінаторів. Спостерігачі замовкли.

— Через неї можна пролетіти бойовим кораблем класу «Мурманіфік», — нарешилі прошепотіла Тілліан.

— А ви... — почала Хіарі. — Можете пролетіти через неї?

Привид Креуса кивнув, усім своїм виглядом виказуючи гордість.

— Наші команди прибули туди три години тому. Приготуйтеся.

Шатл пришвидшився, прямуючи до цілковито чорної поверхні. Хіарі вчепилася в підлокітники свого сидіння, відчуваючи, ніби її розриває, тягнучи в усі боки одночасно. На мить, а може, і на цілу вічність, вона осліпла й оглухла, занурившись у повне ніщо.

Потім відчуття повернулися. Шатл виринув з червоточини... Тепер вони летіли над містом.

Велетенським містом, як зрозуміла Хіарі. Шатл тримався досить високо, тож вона бачила щільні ряди величезних, справді циклопічних споруд, що тягнулися в усі боки аж до обрію. Чорний камінь, як на Ахероні. А вище...

Тьмяне світло червоного карлика не могло затьмарити яскравого диска, який простягався від одного краю неба до іншого. Один із спостерігачів ахнув:

— Це... це галактика?

— Ми так вважаємо, — сказав Сінасса. — Наші науковці намагаються визначити місцезонашування цього світу, але за попереднім аналізом він щонайменше за п'ятдесят тисяч світлових років від Ахерона, майже перпендикулярно площині галактики.

— ...святі глибини, — пробурмотів Мігун. Хіарі здалося, ніби вона відчуває те саме.

Шатл облетів центр міста, а потім приземлився на дворі споруди, яка була величезною навіть за мірками навколишніх будівель. Хіарі думала, що зможе розпізнати елементи стародавнього галактичного стилю у гігантському зикураті, але таке вона бачила вперше — віяла високих лез, що прикрашали вершину, наче жахлива корона.

«Опануйте себе, докторко Омар, — суворо подумала вона. — Не варто приписувати людські емоції чужорідним культурам... Як першокурсниця!»

Утім, виходячи з шатла, вона не могла позбутися тривожного передчуття. Дворик був вимощений тим самим чорним каменем, бездоганно припасованим і місцями засипаним хвилястими дюнами пілу. Нижній рівень зикурату здіймався над ними на добру сотню метрів. Маленькі кораблі привидів Креуса скупчилися навколо єдиного видимого вхо-

ду — доволі великої арки, через яку міг вільно пролетіти їхній шатл. Креусські техніки метушилися неподалік, встановлюючи сканери й запускаючи безпілотні літальні апарати. Вони не звертали ніякої уваги на новоприбулих.

Щойно група переступила поріг й опинилася в схожому на пещеру коридорі, Хіарі відчула, як по її шкірі пробігли мурашки. Даррук примружився:

— Тут зовсім немає пілу.

— Приголомшливо, — сказав Мігун. — Мабуть, тут досі діє якийсь статичне поле!

Сінасса кивнув:

— Наші передові групи повідомляють про ще неймовірніші знахідки всередині. Якщо дозволите, я проведу вас глянути на них.

Команда повільно просувалася вглиб будівлі. Коридори, якими вони йшли, поступово звужувалися, але склепінчасті стелі все ще залишалися високо над головами спостерігачів. Коли природне світло згасло, вони зрозуміли, що зсередини йде слабе блакитне світіння — хоча ніхто не міг сказати, звідки воно походить.

Хіарі почала помічати на стінах і колонах різьблені орнаменти — гострі геометричні фігури із золотою інкрустацією. У якийсь момент вона відійшла вбік і дістала свій інтелектор, щоб просканувати кілька орнаментів, поки Сінасс ввічливо не попросив її повернутися до групи.

— Упевнена, що ці барельєфи зображають спіралі ДНК, — прошепотіла Хіарі Дарруку. — Схоже, там навіть указані генетичні коди, якщо я правильно тлумачу їхню мову.



Що далі вони заходили, то холоднішим ставало повітря. Приблизно через пів години інтелектор Хіарі повідомив їй, що вони спустилися більше ніж на сто метрів нижче рівня землі. Дихання тепер виходило хмаринкою пари. Вона вже збиралася запитати Сінассу, скільки їм ще йти, коли перед ними раптово відкрився прохід.

Спостерігачі опинилися на балконі, з якого було видно бездонний колодязь діаметром приблизно кілометр. Балкон тягнувся по краю колодязя, а вузькі містки через рівні проміжки вели до колони, підвішеної в центрі, мов механічний сталактит. Колона була покрита різними механізмами, трубопроводами, комунікаційними магістралями та вмонтованими електросхемами. Усі вони простягалися по стелі високо вгору, потім спускалися по стінках колодязя і зникали в глибині.

— Як бачите, — сказав Сінасса, — це, найпевніше, центр споруди. Саме тут ми й будемо працювати. — Він указав на кількох привидів Креусса, які перетнули містки й тепер зібралися навколо колони. — Ми знайшли щось схоже на великі стазис-капсули, вмонтовані в колону. Якщо бажаєте подивитися...

Сінасса попрямував до найближчого містка. Більша частина групи спостерігачів пішла за ним, тихо й схвильовано перемовляючись між собою. Хіарі побачила, як віннранська ксеноархеологиня Тоала Тоалдар, її колишня колега в кількох експедиціях до зірок Міріст, записує кімнату на власний громіздкий інтелектор. Вона хотіла піти за нею, але Даррук поклав важку лапу на плече Хіарі:

— Можна вас на хвилинку, докторко Омар?

Він указав на стіну позаду. Хіарі побачила, що серед комунікаційних магістралей на стінах вирізані письмена.

— Поки ми не занурилися надто глибоко, скажіть, чи можна це розшифрувати?

Хіарі придивилася уважніше.

— Гадаю, я могла б... — вона почала переглядати файли на своєму інтелекторі. — Так! Схоже на долазакський діалект. Ми знайшли подібне в руїнах Віри-Пікс III.

Вона почала сканувати й розбирати письмена. Варіш, Коул і Мігун також залишилися вивчити механізми на стінах. Тим же займалася командор-

ка Тілліан, яка, примружившись, оглядалася на всі боки. Шукаючи раніше розшифровані морфеми з розкопок Віри-Пікс, Хіарі почула, як Даррук розмовляє з офіцером Баронату:

— Вас теж бентежить це місце?

— Трохи, — пробурмотіла Тілліан. — Просто... в усіх легендах Ікст описано як райський сад, земля обітована. Хіба це здається вам схожим на рай?

Даррук тихо буркнув у відповідь.

За кілька хвилин важкий гуркіт скафандра сповістив про повернення Сінасси:

— Звертаюся до всіх. Будь ласка, тримайтеся основної групи...

— Одну хвилинку, — Хіарі глянула вгору. — Гадаю, я зможу це прочитати.

Усі, навіть Варіш, Коул і Мігун, зібралися навколо неї.

— Ну, продовжуйте, — сказала Тілліан. — Що там написано?

Хіарі почала зі слів, які були найближче до дверей.

— Ну, тут сказано про святилище... притулок королівської родини. Мабуть, ідеться про це місце. Далі розказується про Ікст, тобто цю планету... І ще децю про могутню імперію... яка править кожною зіркою в небі над Ікстом. Володіння...

Раптом вона підняла голову. Її обличчя посіріло.

— Сінассо. Скажіть своїм колегам негайно відійти від цієї колони.

— Ви про що? — зажадав відповіді Мігун.

Хіарі вказала на кілька букв.

— Тут написано... володіння Мегакт, королів галактики.

Оглушливий тріск луною рознісся по колодязю. Блакитне сяйво стало яскравішим. Біля колони зчинився якийсь гармидер. Хіарі могла лише розгледіти, як постаті задкують від отвору в механізмі, який почав відчинятися. Усередині було темно, виднілися тільки крихітні цятки блакитного світла на кшталт зірок.

Червоний спалах освітив приміщення. Потім ще один, і ще. Хіарі здалося, ніби вона почула крик одного зі спостерігачів. Потім з колони із шипінням вирвалися клуби пари й огорнули її.

— Треба йти звідси, — сказала Тілліан. — Сінассо?

Воїн привидів Креусса глянув на неї та кивнув.

— Мабуть, так. Я зв'яжуся з рештою передової групи...

Його голос затих. Раптом його скафандр почав здригатися. Сінасса закинув голову й завив. Червоні іскри почали просочуватися через з'єднання його скафандра, затмарюючи звичне блакитне світіння, яке випромінювали привиди Креусса.

Група почала відступати. Сінасса раптово обм'як, а з його броні полилося багряне світло. Кілька довгих миттєвостей він вивчав присутніх, а потім потягнувся до лазерної гвинтівки.

Із зливою іскор йому відірвало руку по саме плече. Даррук заревів, розвернувся й ударом знизу розрубав Сінассу складним вібролезом від пояса до плеча. Привид заверещав, з його скафандра вирвався потік енергії, а тоді він полетів через край балкона.

Гаканець не став дивитися, як падає його ворог. Він кинувся до виходу на поверхню.

— Біжімо! — наказав він.

Хіарі з рештою колег помчала коридорами. У проходах позаду все ще лунали крики, а світіння в повітрі здавалося дедалі яскравішим. Незабаром світні лінії почали обводити різьблення й орнаменти на стіні. Зикурат прокидався.

Поки вони бігли, Хіарі побачила, що Даррук тримається за руку.

— Ви поранені! — зойкнула вона.



Даррук похитав головою і прибрав долоню. З акуратного отвору в його передпліччі сочилася кров.

— Шкіряна кишеня, — прогарчав він. — Я в ній ховав клинок.

— Шкіряні кишені? Прихована зброя?

Гаканець вишкірив зуби.

— Емірати вирішили, що ліпше... — він затнувся, коли вони завернули за ріг, і приготував клинок, — направити посла з прихованими талантами.

Хіарі продовжувала бігти, але не перестала стежити за Дарруком краєм ока.

Коли вони дісталися до головної зали, на них напали. З тіней вискочили білі гладкошкірі гуманоїди. Їхні обличчя були повністю позбавлені якихось рис — ані очей, ані вух, ані носа, ані рота. Утім, вони все одно якимось відчули присутність групи й кинулися в атаку, озброєні тонкими голкоподібними лезами, що стирчали з долонь.

Даррук убив двох широкими розмашистими ударами, ухилившись від їхніх рук і розпорюючи їм животи. Інший стрибнув на Мігуна, але тільки зламав свою голку об твердий захисний костюм. Через мить гиларець активував якесь захисне поле й підсмажив гуманоїда потужним електричним зарядом.

Хіарі ухилилася від ще одного гуманоїда, блокуючи його удар своїм інтелектором і шкодуючи, що не має ніякої зброї. Варіш і Коул навіть не зупинилися. Крихітний нааз міцно тримався за роху, поки роха бігла до виходу.

Попри всі їхні зусилля, нікому б не вдалося врятуватися, якби не допомога Тілліан. Командорка вихопила свій трейзер і спокійно почала стріляти. Кожен постріл перетворював чергового гуманоїда на безформну купу плоті, що смикалася і диміла. Решта групи інстинктивно зібралася навколо Тілліан, відступаючи до виходу, а Даррук прикривав її з флангу на випадок, якщо ті створіння підійдуть занадто близько.

Вони переступили поріг й опинилися на дворі якраз у той момент, коли трейзер перегрівся й зі свистом запищав. Тілліан вилаялася і кинула його в найближче створіння, потім розвернулася і побігла. Привиди Креусса, які готували експедиційний табір, кудись зникли разом зі своїми кораблями. Однак шатл спостерігачів залишився на місці. Через ілюмінатори кабіни пілота Хіарі побачила, як Варіш і Коул готують корабель до відльоту.

Даррук і Мігун побігли по трапу, Хіарі поспішила за ними. Вона розвернулася, щоб допомогти Тілліан піднятися на борт, але побачила, як та зойкнула і спіткнулася. Один з гуманоїдів усе-таки догнав Тілліан і встромив їй голку-лезо в плече.

Не роздумуючи, Хіарі вдарила своїм інтелектором по безлікій морді створіння. Коли воно відсахнулося, докторка схопила Тілліан за руку й потягнула її по трапу. Люк із шипінням зачинився за ними обома. Потім шатл здійнявся вгору й швидко полетів геть із двору.

Мігун підхопив командорку Баронату і допоміг їй сісти на лавку, а Хіарі зняла з неї куртку.

— Наскільки все погано? — скривившись, запитала Тілліан.

— Важко сказати, — відповіла Хіарі. Рана була колотою, з неї витекло небагато крові. Однак шкіра навколо почала ставати попелясто-білою. Хіарі взяла аптечку екстреної допомоги й обробила рану протиотрутами та лікувальним герметиком. Коли вона закінчила процедуру, ця білизна встигла розтектися з плеча Тілліан униз по руці. Командорка із жахом спостерігала за власною рукою.

— Не знаю, що це таке, — сказала Хіарі. — Жодної реакції на ліки.

Нігті Тілліан відпали всі разом. Шкіра під ними виявилася гладкою і чистою. Торкнувшись голови, вона легко висмикнула пасмо волосся, при цьому ненароком провела рукою по вуху, яке вже почало зсихатися і зморщуватися. Тілліан довго дивилася на волосся в руці. Коли вона звела очі на Хіарі, її погляд був жорстким:

— Це якесь генне чаклунство.

Тілліан глибоко вдихнула й продовжила:

— Усе відбувається дуже швидко. Докторко Омар, послухайте мене. Повертайтеся на «Аріс Векс». Моя команда готова до того, що ми могли наратити на щось небезпечне. Скажіть їм: «Кванн». Вони виконуватимуть ваші накази. Попередьте раду.

Хіарі кивнула:

— Так і зроблю.

Тілліан повернулася до Даррука. Вона ледве тримала очі розплющеними, здавалося, її повіки злипаються назавжди.

— Тепер дайте мені вашого меча, — вона простягнула руку.

Шатл вирвався з червоточини на Ахероні й направився до флоту. Решта членів команди зібралася в кабіні пілота. Нікому не хотілося сидіти ззаду.

Ніхто не вийшов на зв'язок із шатлом. Через деякий час Хіарі увімкнула комунікатор.

— Група спостереження, викликає «Аріс Векс». Відповідайте, «Аріс Векс».

Після довгої паузи й статичних перешикоді пролунав голос лейтенанта Дрелліксіара, першого помічника на корветі:

— Групо спостереження, це «Аріс Векс». Командорко Маршанд, це ви?

— Ні, це докторка Хіарі Омар. На жаль, командорка загинула. — Хіарі глянула через плече в бік відсіку екіпажу. — Вона наказала передати код «Кванн».

— Прийнято, докторко. Чекайте координати місця зустрічі.

Інформація пройшла в навігаційні системи шатла, і Варіш зашипів:

— Що ви робите на полярній орбіті?

— За останню годину ситуація тут стала складнішою, — сказав Дрелліксіар. — Ми подумали, що ліпше не привертати до себе уваги.

— Що значить «стала складнішою»? — запитав Даррук.

— Гадаю, ви самі все побачите, — відповів Дрелліксіар.

Покинувши атмосферу Ахерона, шатл відразу потрапив у чорну порожнечу космосу. Раптом вони побачили флот привидів Креусса на орбіті над червоточиною.

По корпусах бойових кораблів Креусса бігли червоні вогники. Срібні оздоблення тепер палахкотіли гарячим темно-червоним блиском. Флот увійшов в атмосферу Ахерона, а шатл злітав усе вище. Ніхто не намагався просканувати шатл чи вийти з ним на зв'язок, немов його взагалі не існувало.

Натомість кораблі Креусса один за одним спускалися на плато та влітали у ворота.

ОГЛЯД

«Пророцтво королів» додає багато ігрових елементів до базової гри «Сутінки імперії. Четверте видання». У бій вступають сім нових фракцій, зокрема сумнозвісні генні чаклуни Мегакту, колишні правителі галактики. На передній план виходять лідери, які нададуть у розпорядження фракції свої виняткові вміння. У кривавому театрі планетарного бою механізована піхота підносить жорстокість на новий рівень. Космічна війна охопить знамениті планети по всій галактиці, а в гонитві за новими територіями будуть знайдені могутні реліквії стародавніх часів.

СИМВОЛ ДОПОВНЕННЯ

Кожна карта й планшет у цьому доповненні позначені відповідним символом, який дає змогу відрізняти ці компоненти від компонентів базової гри «Сутінки імперії. Четверте видання». Плитки систем цього доповнення мають номери від 52 до 91.



ТРИВАЛА ВІЙНА

У грі з доповненням «Пророцтво королів» стають доступними нові способи набирання переможних очок, а також спрощується досягнення деяких цілей. Насамкінець, якщо гравці хочуть збільшити тривалість партії, вони можуть використувати сторону треку ПО з 14 поділками.



ГРА З ЦИМ ДОПОВНЕННЯМ

Перед поєднанням компонентів із цього доповнення та базової гри вилучіть з базової гри такі карти засідань (у грі з цим доповненням вони не потрібні):

- ◆ Розробка надр
- ◆ Демілітаризована зона
- ◆ Священна планета Ікстів
- ◆ Галактичний сенат
- ◆ Дослідницька група: біотехнології
- ◆ Дослідницька група: кібернетика
- ◆ Дослідницька група: двигуни
- ◆ Дослідницька група: зброя
- ◆ Прихисток сенату
- ◆ Осколок трону
- ◆ Тераформування
- ◆ Корона Емфідії
- ◆ Корона Талноса

Потім поєднайте компоненти цього доповнення з аналогічними компонентами з базової гри. Додайте 4 загони мехів, 8 нових карт технологій та 1 нову карту зобов'язання до компонентів відповідних кольорів. Решту карт додайте у відповідні колоди, затасуйте плитки систем із червоним і синім зворотами у відповідні стоси плиток систем базової гри. Замініть карти стратегії «Дипломатія» і «Будівництво» з базової гри оновленими версіями з цього доповнення. Насамкінець додайте 7 нових планшетів фракцій до стосу планшетів фракцій з базової гри.



ВМІСТ ГРИ



7 планітетів фракцій



8 планітетів лідерів



2 планішети наказів



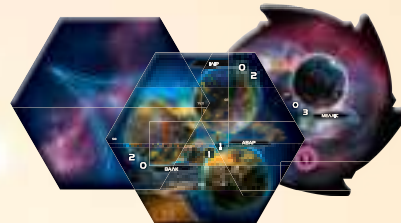
2 оновлені карти стратегій



118 пластикових фігурок
(59 фігурок у 2 кольорах)



32 пластикові фігурки мехів
(4 фігурки у 8 кольорах)



40 плиток систем і гіпершляхів



40 карт планет



74 карти розвідки (20 культурних,
20 промислових, 20 небезпечних
і 14 природодонних карт)



10 карт реліквій



20 карт дій



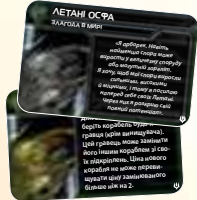
13 карт засідань



40 карт цілей



24 карти зобов'язань



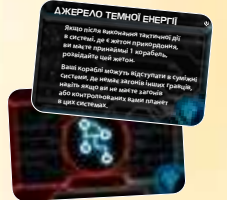
74 карти лідерів



24 карти мехів



4 карти властивостей
легендарних планет



128 карт технологій



1 жетон
планети Міраж



1 жетон
знищеної планети



13 жетонів прикріплення
(6 звичайних, 4 технологій,
1 демілітаризована
зона і 2 титани)



1 двосторонній
жетон іонного
шторму



6 жетонів
просторових розривів
(3 жетони Когорти
та 3 Некровірусу)



4 жетони гамма-
червоточин (3 звичайні
та 1 жетон привидів
Креусса)



5 жетонів
сплячих Ула



20 жетонів
природоння



119 жетонів
контролю



112 жетонів
наказів



42 двосторонні
жетони товарів
і продукції



71 жетон
піхоти



71 жетон
винищувачів

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Під час приготувань до гри «Сутінки імперії» з доповненням «Пророцтво королів» дотримуйтеся повних правил приготувань, наведених у довіднику з правил базової гри, з такими додатковими змінами:

- ♦ **КРОК 3. ВІЗЬМІТЬ КОМПОНЕНТИ ФРАКЦІЇ.** Крім своїх компонентів фракції з базової гри, кожен гравець бере карту меха своєї фракції та 3 карти лідерів. Зазначені нижче фракції також беруть додаткові компоненти:
 - ❖ Привиди Креусса: 1 жетон гамма-червоточини привидів Креусса
 - ❖ Когорта вуїл'рейтів: 3 жетони просторових розривів
 - ❖ Некровірус: 3 жетони просторових розривів
 - ❖ Титани Ула: 5 жетонів сплячих Ула
 - ❖ Жаристі з Муаату: 1 плитка з надвною Муаату



Додаткові компоненти фракції привидів Креусса

- ♦ **КРОК 4. ВИБЕРІТЬ КОЛІР.** Кожен гравець бере всі компоненти вибраного кольору, а також:
 - 4 фігурки мехів
 - 1 нову карту зобов'язання
 - 8 нових карт технологій
 - 1 планшет лідерів

Кожен гравець підкладає край свого планшета лідерів під планшет фракції. Потім — з верхньої комірки до нижньої — він викладає на планшет лідерів свої карти агента, командора, героя, а також меха. Усі карти лідерів викладіть тією стороною догори, на якій у правому верхньому куті зображено символ комірки.



- ♦ **КРОК 6. СТВОРІТЬ ІГРОВЕ ПОЛЕ.** Розмістіть ядро червоточин у загальній ігровій зоні стороною з гамма-червоточиною догори. Потім покладіть 3 жетони гамма-червоточини біля ядра.

Якщо ви граєте вп'ятьох, усімох чи ввісьмох, то докладніше про створення ігрового поля див. на наступній сторінці.



Ядро червоточин

- ♦ **КРОК 7. ПОКЛАДІТЬ ЖЕТОН ОХОРОНЦІВ.** Покладіть 1 жетон прикордоння в кожну нерідну систему без планет. Покладіть решту жетонів прикордоння в коробку. Покладіть усі жетони прикріплення біля ігрового поля.



- ♦ **КРОК 8. ПЕРЕТАСУЙТЕ ЗАГАЛЬНІ КОЛОДИ.** Окремо перетасуйте колоду реліквій і кожну колоду розвідки, потім покладіть їх у загальну ігрову зону.



Реліквії

Культурні

Небезпечні

Промислові

Прикордонні

ПРИГОТУВАННЯ ІГРОВОГО ПОЛЯ

У грі вп'ятьох, усіох чи ввісьмох крок приготувань «Створіть ігрове поле» виконують трохи інакше.

ПРИГОТУВАННЯ ГРИ ДЛЯ 5 ГРАВЦІВ

Під час кроку «Роздайте плитки систем» кожен гравець отримує **3 сині** та **2 червоні** плитки. Перед кроком «Викладіть плитки систем» гравці розміщують плитки гіпершляхів так, як показано на схемі «Приготування ігрового поля».

ПРИГОТУВАННЯ ГРИ ДЛЯ 7 ГРАВЦІВ

Під час кроку «Роздайте плитки систем» кожен гравець отримує **4 сині** та **2 червоні** плитки. Перед кроком «Викладіть плитки систем» гравці розміщують плитки гіпершляхів так, як показано на схемі «Приготування ігрового поля».

Потім, перед тим як гравці почнуть розміщувати плитки систем, речник бере з невикористаних плиток систем 5 випадкових плиток — **2 червоні** та **3 сині** — і розміщує їх по 1 горілиць біля Мекатол-Рекса у вибраному ним порядку, дотримуючись звичайних правил розміщення плиток.

ПРИГОТУВАННЯ ГРИ ДЛЯ 8 ГРАВЦІВ

Під час кроку «Роздайте плитки систем» кожен гравець отримує **4 сині** та **2 червоні** плитки.

Потім, перед тим як гравці почнуть розміщувати плитки систем, речник бере з невикористаних плиток систем 4 випадкові плитки — **2 червоні** та **2 сині** — і розміщує їх по 1 горілиць біля Мекатол-Рекса у вибраному ним порядку, дотримуючись звичайних правил розміщення плиток.

ПРИГОТУВАННЯ ГІПЕРШЛЯХІВ

Для варіантів приготувань поля, описаних на цій сторінці, плитки систем з гіпершляхами завжди розміщують так, як зображено нижче. Використовуйте плитки з гіпершляхами 83A, 84A, 85A, 86A, 87A і 88A. Правила гіпершляхів описані на с. 11.



ПРИГОТУВАННЯ ІГРОВОГО ПОЛЯ



Для п'яти гравців



Для семи гравців



Для восьми гравців



МЕКАТОЛ-РЕКС



ПЕРШЕ КІЛЬЦЕ



ТРЕТЄ КІЛЬЦЕ



ГІПЕРШЛЯХ



РІДНА СИСТЕМА



ДРУГЕ КІЛЬЦЕ



ЧЕТВЕРТЕ КІЛЬЦЕ

ПРАВИЛА

У цьому розділі ви знайдете опис нових компонентів і механік.

ДОДАТКОВІ ГРАВЦІ

Це доповнення містить компоненти, які дають змогу грати із 7 та 8 гравцями. Додаткових правил немає, за винятком змін у приготуваннях до гри, зазначених на с. 9, у варіанті зі збільшеною кількістю гравців.

ЛІДЕРИ

Кожна фракція має трьох лідерів з особливими властивостями, які можна застосовувати відповідно до їхніх умов. У грі є три типи лідерів:

- ♦ **АГЕНТ:** після застосування властивості агента його карту виснажують. Агентів відновлюють разом з усіма іншими виснаженими картами під час кроку «Відновіть карти».
- ♦ **КОМАНДОР:** кожен командор має пасивну властивість. Цією властивістю можна поділитися з іншою фракцією, якщо віддати їй карту зобов'язання «Альянс».
- ♦ **ГЕРОЙ:** кожен герой має особливо потужну властивість, яку використовують один раз за гру.

Під час приготувань лідерів розміщують у відповідних комітках на планшетах лідерів. Усі карти лідерів викладіть тією стороною догори, на якій зображено символ комірки у правому верхньому куті.



Символ комірки командора

Властивості агента доступні із самого початку гри, однак властивості командора та героя **ЗАБЛОКОВАНІ**. На кожній карті командора та героя є умова, наприклад: «Ви повинні мати 3 досягнуті цілі». Якщо ціль на карті лідера досягнута, поверніть його карту. Тепер його властивість на перевернутій стороні **РОЗБЛОКОВАНА** й доступна для використання.

МЕХИ

Мехи — це високоспеціалізовані наземні війська.

Кожен гравець починає гру зі своєю картою меха. Мехів виготовляють аналогічно іншим загонам, і вони доступні з початку гри.

Мехи — особливий вид наземних військ. Їх можна перевозити, і вони можуть брати участь у наземних боях. На картах мехів зазначені параметри та властивості, особливі для кожної фракції.

Деякі карти мехів мають властивість «Розгортання». Вона дає змогу розміщувати загони на полі альтернативним способом. Цю властивість можна використовувати лише для розміщення загону з ваших підкріплень. Кожну властивість розгортання можна застосувати лише один раз у відповідний період гри.

ЗАХОПЛЕННЯ

Деякі властивості наказують вам **ЗАХОПИТИ** загін. Коли загін захоплений, його кладуть на планшет фракції того гравця, що захопив його. Він лишається там, поки не буде **ПОВЕРНЕНИЙ**. Правила захоплення і повернення загонів відрізняються залежно від типу захопленого загону.

Якщо принаймні одна ваша база перебуває під блокадою, ви не можете захоплювати загони гравця, який влаштував цю блокаду.

КОРАБЛІ (КРІМ ВИНИЩУВАЧІВ) І МЕХИ

Якщо ви захопили корабель (крім винищувачів) або меха, то розмістіть його на своєму планшеті фракції. Коли такий загін повертають, то його розміщують у підкріпленнях того гравця, у якого його захопили. Захоплений корабель (крім винищувачів) або меха можна повернути такими способами:

- ♦ якщо гравець, який захопив загін, погоджується повернути його в рамках угоди;
- ♦ якщо властивість дає змогу гравцеві повернути захоплений корабель, зазвичай як плату за ефект;
- ♦ якщо гравець, чий загін захопили, бере в блокаду базу гравця, який захопив цей загін.

ВИНИЩУВАЧІ ТА НАЗЕМНІ ВІЙСЬКА

Якщо ви захопили винищувач або загін наземних військ, поверніть його в підкріплення, а не розміщуйте на своєму планшеті фракції. Потім розмістіть жетон винищувача або жетон загону наземних військ із запасу на своєму планшеті фракції. Захоплені винищувачі й загони наземних військ не мають кольору, тому їх не можна повернути в рамках угоди чи завдяки блокаді. Вони залишаються на планшеті фракції, поки їх не повернуть за допомогою будь-якої властивості. Після повернення винищувачі та загони наземних військ розміщують у запасі.

ЛЕГЕНДАРНІ ПЛАНЕТИ

Чотири планети в цьому доповненні вважають **ЛЕГЕНДАРНИМИ ПЛАНЕТАМИ**, що позначено відповідним символом.

Символ легендарної планети на Прайморі



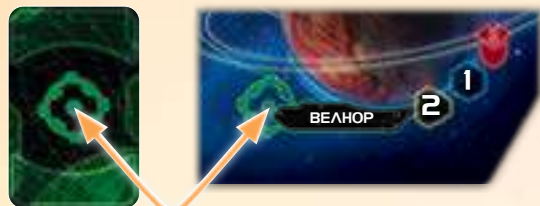
Здобувши контроль над легендарною планетою, покладіть перед собою карту властивості цієї планети. Властивості легендарних планет унікальні. Використовувати їх можна наприкінці свого ходу. Якщо ви здобули контроль над легендарною планетою, а її карта властивості виснажена, то вона залишається виснаженою.



Карта планети Праймор і карта її легендарної властивості

РОЗВІДКА

Коли ви здобуваєте контроль над планетою, яку ще не контролює інший гравець, то ви **РОЗВІДУЄТЕ** цю планету. Для цього візьміть верхню карту тієї колоди розвідки, тип якої відповідає типу цієї планети, і застосуйте ефект карти. Потім скиньте цю карту, якщо тільки вона не є фрагментом реліквії або не має властивості «Прикріплення» (див. нижче). Планети, які не мають певного типу, **не можна** розвідувати.



Промислова планета

Гравці, які мають технологію «Джерело темної енергії», можуть розвідувати жетони прикордоння. Коли ви розвідуєте жетон прикордоння, то скидаєте його й береде верхню карту колоди розвідки прикордоння.



Жетон прикордоння

Здобувши контроль над кількома планетами одночасно, виберіть, у якому порядку їх розвідувати. Спершу візьміть карту розвідки для першої вибраної планети, застосуйте її ефект і лише після цього переходьте до наступної планети.

ПРИКРІПЛЕНІ КАРТИ

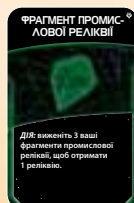
Узявши карту розвідки з властивістю «Прикріплення», прикріпіть її до карти розвіданої планети, підклавши карту розвідки під карту планети. Потім покладіть відповідний жетон прикріплення на плитку системи з цією планетою. Тепер ця планета модифікована — завдяки карті розвідки змінилися її числові значення і з'явилися нові властивості. Прикріплена карта залишається на місці навіть тоді, коли інший гравець здобуває контроль над цією планетою.



Жетон прикріплення сфери Дайсона

РЕЛІКВІЇ ТА ФРАГМЕНТИ РЕЛІКВІЙ

Узявши карту розвідки із фрагментом реліквії, покладіть її горілиць перед собою. На карті зазначено, що три фрагменти реліквії **одного типу** можна вигнати, щоб отримати реліквію — карту з потужною властивістю. Отримавши реліквію, візьміть верхню карту з колоди реліквій і покладіть її горілиць перед собою.



Фрагмент реліквії

Фрагменти реліквії можна обмінювати в рамках угоди.

ВИГНАННЯ

Якщо властивість вимагає, щоб ви **ВИГНАЛИ** компонент, то вилучіть цей компонент із гри й покладіть у коробку.

ЯДРО ЧЕРВОТОЧИН

Ядро червоточин — це особливий регіон галактики, де сходяться кілька червоточин. Це двостороння плитка системи: на **НЕАКТИВНІЙ** стороні показана тільки гамма-червоточина, а на **АКТИВНІЙ** — три червоточини. Ядро вважають частиною ігрового поля, і на початку гри воно неактивне. Тобто його вважають суміжним лише з плитками з гамма-червоточиною.



Неактивно



Активно

Коли будь-який гравець уперше розміщує загін у ядрі червоточин — або переміщує загін туди, або здобуває контроль над планетою на цій плитці (Мелліс), — то ядро стає активним, і цю плитку перевертають активною стороною догори. Активне ядро вважають суміжним із плитками, на яких є альфа-, бета- або гамма-червоточини.

ГІПЕРШЛЯХИ

У грі вп'ятьох чи всімох під час приготувань ігрового поля використовують плитки з гіпершляхами (див. «Приготування ігрового поля» на с. 9). Кожна безперервна лінія, що проходить через одну чи кілька плиток систем — це **ГІПЕРШЛЯХ**. Плитки систем, з'єднані гіпершляхом, вважають суміжними для всіх ігрових цілей.



Завдяки гіпершляхам плитку системи з червоним контуром вважають суміжною з двома плитками систем із жовтим контуром.

Плитки гіпершляхів поліпшують баланс у початковому розташуванні. Отже, гравці **не отримують додаткових товарів** за те, що займають певну позицію на початку гри.

Плитки гіпершляхів **не вважають** плитками систем. На них не можна розмішувати загоны, і вони не можуть стати ціллю ефектів чи властивостей.

ДОДАТКОВО ПРО ІГРОВЕ ПОЛЕ

Граючи з доповненням, ви можете урізноманітнити приготування ігрового поля за допомогою одного з таких варіантів.

ПОПЕРЕДНЬО ПІДГОТОВЛЕНІ ІГРОВІ ПОЛЯ

Замість звичайних приготувань ігрового поля можете вибрати одну з готових схем розміщення плиток, наведених на с. 13–15.

АЛЬТЕРНАТИВНІ ГІПЕРШЛЯХИ

Якщо ви граєте **всімох** чи **ввисьмох**, то можете використовувати альтернативні варіанти розкладання гіпершляхів і нестандартні форми ігрового поля (див. нижче), щоб забезпечити збалансованіші початкові позиції для всіх гравців. У такому разі крок приготувань «Створіть ігрове поле» змінюється так, як описано в цьому розділі.

ПРИМІТКА. Через наявність гіпершляхів заповнення кілець плитками систем відрізняється від звичайного варіанту. Не забувайте про нестандартну форму кожного кільця і враховуйте, що кожне кільце треба заповнити до кінця, перш ніж переходити до заповнення наступного кільця.

ПРИГОТУВАННЯ ПОЛЯ ДЛЯ СІМОХ ГРАВЦІВ

Під час кроку «Роздайте плитки систем» кожен гравець отримує **3 сині** та **2 червоні** плитки. Перед кроком «Викладіть

плитки систем» гравці розміщують плитки з гіпершляхами так, як показано на схемі «Варіант приготування ігрового поля з альтернативними гіпершляхами для семи гравців», використовуючи плитки гіпершляхів **83В, 84В, 85В, 86В, 88В та 90В**.

ПРИГОТУВАННЯ ПОЛЯ ДЛЯ ВОСЬМИ ГРАВЦІВ

Під час кроку «Роздайте плитки систем» кожен гравець отримує **3 сині** та **2 червоні** плитки. Перед кроком «Викладіть плитки систем» гравці розміщують плитки з гіпершляхами так, як показано на схемі «Варіант приготування ігрового поля з альтернативними гіпершляхами для восьми гравців», використовуючи плитки гіпершляхів **83В, 85В, 87А, 88А, 89В та 90В**.

ВЕЛИКА ГАЛАКТИКА

Граючи **вшістьох**, ви можете провести партію на більшому ігровому полі. Для цього приготуйте мапу галактики з чотирма кільцями, використавши всі плитки як із базової гри «Сутінки імперії», так і з доповнення «Пророцтво королів». У такому разі крок приготувань «Створіть ігрове поле» змінюється так, як описано нижче.

ПРИМІТКА. Через велику кількість ресурсів й очок впливу у варіанті «Велика галактика» ми радимо гравцям використовувати трек переможних очок із 14 поділками.

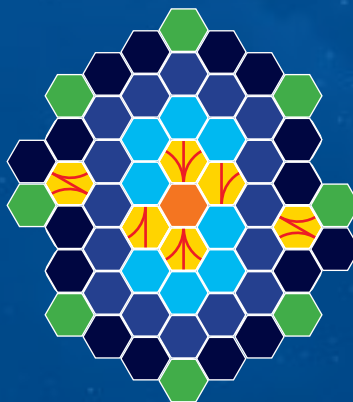
ПРИГОТУВАННЯ ПОЛЯ ДЛЯ ШЕСТИ ГРАВЦІВ

Під час кроку «Роздайте плитки систем» кожен гравець отримує **6 синіх** та **3 червоні** плитки.

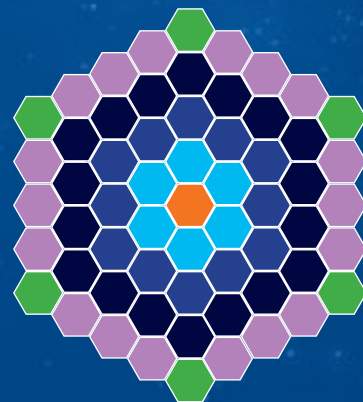
АЛЬТЕРНАТИВНІ ГІПЕРШЛЯХИ ТА ПРИГОТУВАННЯ ВЕЛИКОЇ ГАЛАКТИКИ



Приготування ігрового поля
з альтернативними гіпершляхами
для семи гравців



Приготування ігрового поля
з альтернативними гіпершляхами
для восьми гравців



Приготування
великої галактики
для шести гравців



МЕКАТОЛ-РЕКС



ПЕРШЕ КІЛЬЦЕ



ТРЕТЄ КІЛЬЦЕ



ГІПЕРШЛЯХ



РІДНА СИСТЕМА



ДРУГЕ КІЛЬЦЕ



ЧЕТВЕРТЕ КІЛЬЦЕ



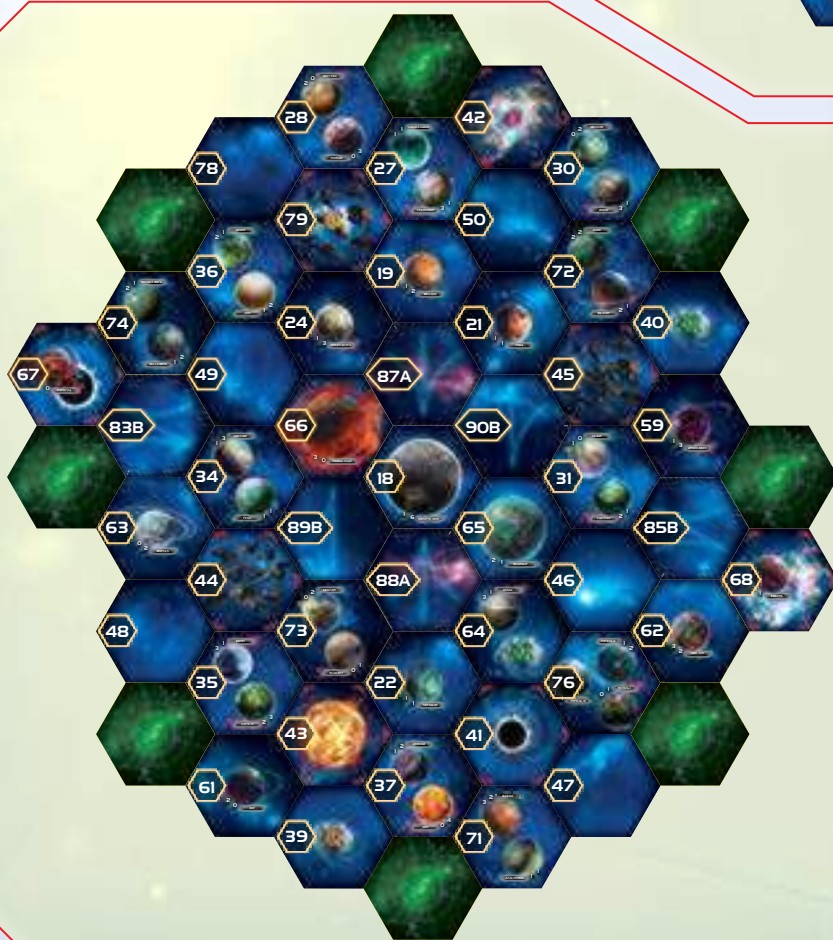
13

ПРИГОТУВАННЯ ГАЛАКТИКИ ДЛЯ П'ЯТИ ГРАВЦІВ (З ГІПЕРШЛЯХАМИ)



ПРИГОТУВАННЯ ГАЛАКТИКИ ДЛЯ ШЕСТИ ГРАВЦІВ

ПРИГОТУВАННЯ ГАЛАКТИКИ ДЛЯ СЕМИ ГРАВЦІВ (З ГІПЕРШЛЯХАМИ)



ПРИГОТУВАННЯ ГАЛАКТИКИ ДЛЯ ВОСЬМИ ГРАВЦІВ (З ГІПЕРШЛЯХАМИ)

РОЗ'ЯСНЕННЯ

Цей розділ містить роз'яснення умов виконання ефектів, взаємодій компонентів і нюансів, які часто забувають. Якщо у гравців виникли запитання, їм варто звернутися до цього розділу або переглянути правила онлайн.

ГРАВІТАЦІЙНІ РОЗЛОМИ

- ✦ Додавайте бонус +1 до значення польоту за кожен гравітаційний розлом, через який ви переміщуєтеся, але для кожного розлому треба виконати свій кидок.

ЖЕТОНИ ПРИКОРДОННЯ

- ✦ Під час приготувань покладіть жетон прикордоння в кожну нерідну систему без планет (зокрема аномалії).

ЖЕТОНИ ПРОСТОРОВИХ РОЗРИВІВ

- ✦ Якщо базу з підкладеним під нею жетоном просторового розриву знищують, цей жетон вилучають з поля.
- ✦ Некровірус може використовувати власні жетони просторових розривів, якщо копіює карту технології Когорти вул'рейт «Просторовий розрив II».

ЗАГОРОДЖУВАЛЬНИЙ ВОГОНЬ

- ✦ Крок «Загороджувальний вогонь» можна виконати навіть тоді, коли винищувачі суперника не беруть участі в бою.

ЗАХОПЛЕНІ ВИНИЩУВАЧІ Й ПІХОТА

- ✦ Якщо ви захопили винищувач або загін піхоти, поверніть його в підкріплення. Потім покладіть жетон винищувача чи загону піхоти на свій планшет фракції.

МЕХИ

- ✦ Карти мехів не вважають картами технологій.

РЕЛІКВІЇ

- ✦ Реліквії не можна обмінювати в рамках угоди, однак **фрагменти** реліквій обміняти можна.

РОЗВІДКА

- ✦ Якщо планета не має певного типу, її не можна розвідати.
- ✦ Якщо властивість указує вам розвідати жетон прикордоння, ви можете це зробити навіть тоді, коли не маєте технології «Джерело темної енергії».

ЦІЛІ

- ✦ Ви можете досягти будь-якої кількості цілей з указівкою «Фаза засідання» під час тієї ж фази засідання.
- ✦ Ядро червоточин і рідна система привидів Креусса розміщуються на краю ігрового поля в контексті досягнення цілей.

ЯДРО ЧЕРВОТОЧИН

- ✦ Якщо ядро червоточин повинно стати активним після того, як корабель перемістився в нього на кроці «Переміщення» тактичної дії, воно активується лише після завершення цього кроку.

ТВОРЦІ ГРИ

АВТОР ДОПОВНЕННЯ: Дейн Бельтрамі

АВТОР БАЗОВОЇ ГРИ: Крістіан Т. Петерсен

ПРОДЮСЕР: Джейсон Волден

СЮЖЕТ: Сем Грегор-Стюарт

ТЕХНІЧНІ ОПИСИ: Джеймс Кніффен

РЕДАКТОР: Адам Бейкер

КОРЕКТОРИ: Марк Поллард, Марк Мілтенбург та Сара Садлер

МЕНЕДЖЕР З РОЗРОБЛЕННЯ: Кріс Вайнбреннер-Пало

ІДЕЇ СЮЖЕТУ: Даніель Ловат Кларк, Метт Ньюман та Сем Грегор-Стюарт

ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН ДОПОВНЕННЯ: Шон Бойк і Тоуджер Муа

МЕНЕДЖЕР З ГРАФІЧНОГО ДИЗАЙНУ: Крістофер Гош

ОБКЛАДИНКА: Андерс Файнер

ІЛЮСТРАЦІЇ ПЛИТОК: Стівен Сомерс

ІЛЮСТРАЦІЇ: Крісті Баланеску, Андерс Файнер, Аврора Фолні, Том Гарден, Томаш Єдрушек, Алекс Кім, Скотт Шомбург і Стівен Сомерс

АРТДИРЕКТОР: Джефф Лі Джонсон

ГОЛОВНИЙ АРТДИРЕКТОР: Тоні Бредт

СКУЛЬПТОР: Кевін Ван Слоун

ГОЛОВНИЙ СКУЛЬПТОР: Корі Девор

КЕРІВНИК СКУЛЬПТОРІВ: Деррік Фукс

КОНТРОЛЬ ЯКОСТІ: Ендрю Джанеба та Зак Тевалтомас

МЕРЕДЖЕРИ ВИРОБНИЦТВА: Джастін Енгер та Джейсон Глоу

КРЕАТИВНИЙ ДИРЕКТОР: Браян Шомбург

СТАРШИЙ МЕНЕДЖЕР ПРОЕКТУ: Джон Франц-Віхлач

ВИКОНАВЧИЙ ДИЗАЙНЕР ГРИ: Нейт Френч

КЕРІВНИК СТУДІЇ: Кріс Гербер

Особлива подяка Майклу Бомхолту, Скотту Льюїсу, Ендрю Мандерсону, Метту Мартенсу, Максу Філіппі, Нейту Шедду та Клейтону Тредгіллу за їхній неоцінний внесок. І ще раз дякуємо всім нашим бета-тестерам.

© 2020 Fantasy Flight Games. Gamegenic та логотип Gamegenic — це TM і © Gamegenic GmbH, Німеччина. Fantasy Flight Games, *Twilight Imperium* та логотип FFG — це ® Fantasy Flight Games. Компанія Fantasy Flight Games розташована за адресою: 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, США, 651-639-1905. Реальні компоненти можуть відрізнятися від зображених.

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

КЕРІВНИК ВИДАВНИЦТВА: Олександр Ручка

КЕРІВНИК ПРОЕКТУ: Володимир Рибаків

ВИПУСКОВА РЕДАКТОРКА: Олена Журба

ПЕРЕКЛАДАЧ: Святослав Михаць

РЕДАКТОР: Сергій Лисенко

ДИЗАЙН І ВЕРСТКА: Артур Патрихалко

Українське видання © 2026 Geekach LLC. Україна, 03124, Київ, бул. Вацлава Гавела, буд. 4.
www.geekach.ua • info@geekach.com.ua