

СУМЕРКИ ИМПЕРИИ®

ЧЕТВЁРТАЯ РЕДАКЦИЯ

ПАДЕНИЕ СУМЕРЕК

ПРАВИЛА ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
РЕЖИМА



PAH MORTUUS BELLUM AETERNUS

АВТОР: СЭМ ГРЕГОР-СТЮАРТ

Орбита планеты Грозовой Рубеж.
Внутренние оборонительные укрепления

«Мой бедный корабль... мой старый верный друг», — думал Харруг.

Он провёл когтями по переборке, нежно поглаживая грубые молекулярные швы. Шрамы от его последней битвы... или от предпоследней? — Ты защищал меня несмотря на всё, что я заставил тебя вытерпеть. И мне снова нужна твоя помощь».

Хриплый кашель прервал его размышления. Он обернулся и увидел идущую по коридору женщину в полном земранском боевом обмундировании. На плече у неё сидел маленький нааз.

— А, генерал Гибсон, Тай, — произнёс Харруг. — Спасибо, что присоединились ко мне. Рассечённые шрамом губы Клэр Гибсон искривились в усмешке в ответ на вежливый официальный тон хакана. Тай приподнял крошечный инструментрон в качестве приветствия.

— Мы подготовили оперативную сводку, сэр, — сообщил он.

Харруг жестом подозвал их к себе.

— Пожалуйста, прогуляйтесь со мной. Дела в исследовательском отсеке требуют моего присутствия.

Пока они шли, Гибсон заговорила:

— Прежде всего, наша последняя когорта Келеров вернулась с Гула. Похоже, что генные чародеи действительно остановили своё продвижение... по крайней мере пока что. Как мы видим, Вертар Ауран Облис сражается с Ил На Виросетом и Аиру Шир Аурум в районе Мекатольской катастрофы.

— Полагаю, в конце концов Облис победит, — заметил Харруг.

— Да, по крайней мере, это означает, что лагерь беженцев на Дал-Буте пока в безопасности, — сказала Гибсон.

— Более чем, — согласился Харруг. — А как насчёт угрозы с запада?

Тай заговорил пронзительным голосом, чем-то напоминающим чириканье.

— Похоже, что наши разведанные были верны. Каким-то образом Некровирус внедрился в ряды Л131КС и подчинил их. И теперь, когда его силы удвоились, Некро уничтожил всех на Форусе.

— Полагаю, Серебряная Стая сражалась до последнего вздоха, — добавила Гибсон. — Мы не зафиксировали их отступление.

Тай пожал плечами.

— Наш последний агент с запада галактики передал, что они также находятся глубоко в квадранте Ментака, а оставшиеся корабли Коалиции рассеяны. Я полагаю, что мы можем вычеркнуть весь Южный рукав, от Кал-Гейдра и дальше.

Харруг поморщился и кивнул.

— И остаётся ещё третья угроза.

Тай кивнул в ответ.

— Третья и самая страшная. Мы получили отчёты о разломах, открывшихся в системах Атлас, Саудор, Таллин, Рима и Периметр. Таким образом, за последний месяц в пространственных сингулярностях были потеряны тридцать восемь систем. И мы всё ещё не знаем, что за «тьень» появилась из разлома на Ахероне. Мы знаем только то, что всякий раз, когда она окутывает очередную систему, оттуда не выходит больше ничего и никогда.

— Кстати об этом, — сказала Гибсон, и её лицо потемнело. — Вуил'райт захватили Куаннскую червоточину, как мы и предполагали. Флоты «Феникс» и «Грифон» были почти полностью уничтожены, а выжившие бегут на Земру. Третий флот Барона тоже был разгромлен, и его остатки направляются к Арк-Прайму.

— Значит, две крупнейшие оставшиеся силы Совета оказались отрезанными друг от друга, — подытожил Харруг. — Есть какие-нибудь шансы, что Клан Сааров им поможет?

— Ни единого, — ответил Тай. — Обсерватория на Келторе засекла «Сына Рага» с кораблями сопровождения, пролетающими мимо Расколотого Кольца по направлению в межгалактическое пространство.

— Не могу их осуждать, — вздохнул Харруг. — Полагаю, при должном везении они достигнут Андромеды примерно через пятьсот лет.

Гибсон кивнула.

— Всяко лучше, чем оставаться здесь.

Втроём они прошли через трёхслойные дюраниевые двери и оказались в сводчатом исследовательско-инженерном отсеке. Пока они подходили к жутковатой мешанине механизмов, занимавших почти всё свободное пространство, Тай и Гибсон держались чуть позади. Харруг их не винил. Ему тоже не слишком нравилось иметь дело с создателем этого механизма.

Сегодня мэхакту пришлось немного испачкаться. Его титанические руки были по локоть погружены во внутренности механизмов, а вокруг его головы, подобно ореолу кометы, плавало облако деталей и шестерёнок. Приблизившись, Харруг заметил, как одна из деталей скользнула вниз и исчезла внутри устройства.

Неподалеку над голодисплеем скрючился н'орр, принадлежащий к одному из миниатюрных подвидов своей расы (всего сто восемьдесят сантиметров ростом). Светящихся на дисплее уравнений было явно не меньше, чем деталей в коллекции у мэхакта, и выглядели они, на неопытный взгляд Харруга, непостижимо сложно.

Когда Харруг подошёл, оба подняли взгляды.

— Вы хотели меня видеть? — спросил он.

Голос мэхакта звучал как гроза, приглушённая туманом.

— Связь активна, все системы функционируют нормально. — Харруг очень старался не смотреть на мириады звёзд, кружащихся под его капюшоном. — Во всяком случае, функционируют достаточно для достижения наших целей. Я буду продолжать вносить коррективы вплоть до самого последнего момента.

— Значит, мы можем начинать?

— Можем. — В его голосе послышался отзвук садистского удовольствия. — Но даже с моим несравненным гением я не могу гарантировать, что всё работает так, как вы задумали.

— О, хватит нести чушь, — раздражённо клацнул жвалами н'орр. — Мы отправили зонд, не так ли? И он сработал просто отлично.

Мэхакт повернул свой лик.

— Мой дорогой Зиргрис, наш зонд промахнулся приблизительно на двадцать пять тысяч лет. Кроме того, если бы он сработал, разве мы уже не поняли бы этого?

Зиргрис раздражённо замахал конечностями: — Ты же знаешь, что научные данные по этому вопросу всегда были крайне спорными. Кроме того, мы доказали, что сама теория верна!

— Джентльмены, прошу... — вмешался Харруг. — Боюсь, что если система функциональна, то нам скоро придётся её использовать. — Он жестом указал на Гибсон и Тая. — Последние оперативные сводки подтверждают это. Эту войну не выиграть обычными методами... Генерал? Что-то не так?

Гибсон подошла к Харругу. Её лицо было полно решимости, но в её глазах был страх, смешанный с адреналином.

— Прошу прощения, сэр. Доклад с внешней заставы. Шесть часов назад на Белгаросе открылся разлом. Планета пала, и теперь вул'райт направляются сюда.

На мгновение все замерли. Затем Харруг со странной отрешённостью кивнул.

— Что ж... — Он посмотрел на мэхакта и Зиргриса. — Боюсь, времени на эксперименты не осталось. Внесите последние коррективы. — Затем он развернулся к Гибсон. — Генерал...

Гибсон криво улыбнулась.

— Я знаю. Мне нужно выиграть вам немного времени. — Она хотела сказать что-то ещё, но в итоге вздохнула и вытянулась по стойке «смирно», отсалютовав ему по-земрански. — Для меня было честью работать с вами, сэр.

Харруг протянул лапу, и она крепко пожала её, запястьё к запястью.

— Как и мне, Клэр.

Когда Гибсон повернулась, чтобы уйти, Харруг понял, что наиз всё ещё сидит у неё на плече.

— Тай?

Маленький гуманоид обернулся, сверкнув красными глазами.

— Думаю, я пойду с генералом Гибсон, командир.

— Ты уверен? Ты же знаешь, что любой, кто не останется на этом корабле...

Тай поднял руку, прервав его.

— Дарт всегда говорил мне, что нам суждено уйти в сиянии славы. Просто... сделайте так, чтобы всё было не зря, хорошо?

С минуту после того, как они ушли, Харруг стоял в оцепенении. Затем он встряхнулся и направился к консоли в дальнем углу зала.

Эта консоль заметно отличалась от всего остального в исследовательском отсеке. Она выглядела древней, как скала, пережившая миллионы лет ветров и дождей. Но когда Харруг положил лапу на центр консоли, та засветилась тёплым оранжевым сиянием.

— Здравствуйте, Харруг, — произнёс мягкий, ровный голос Иконы.

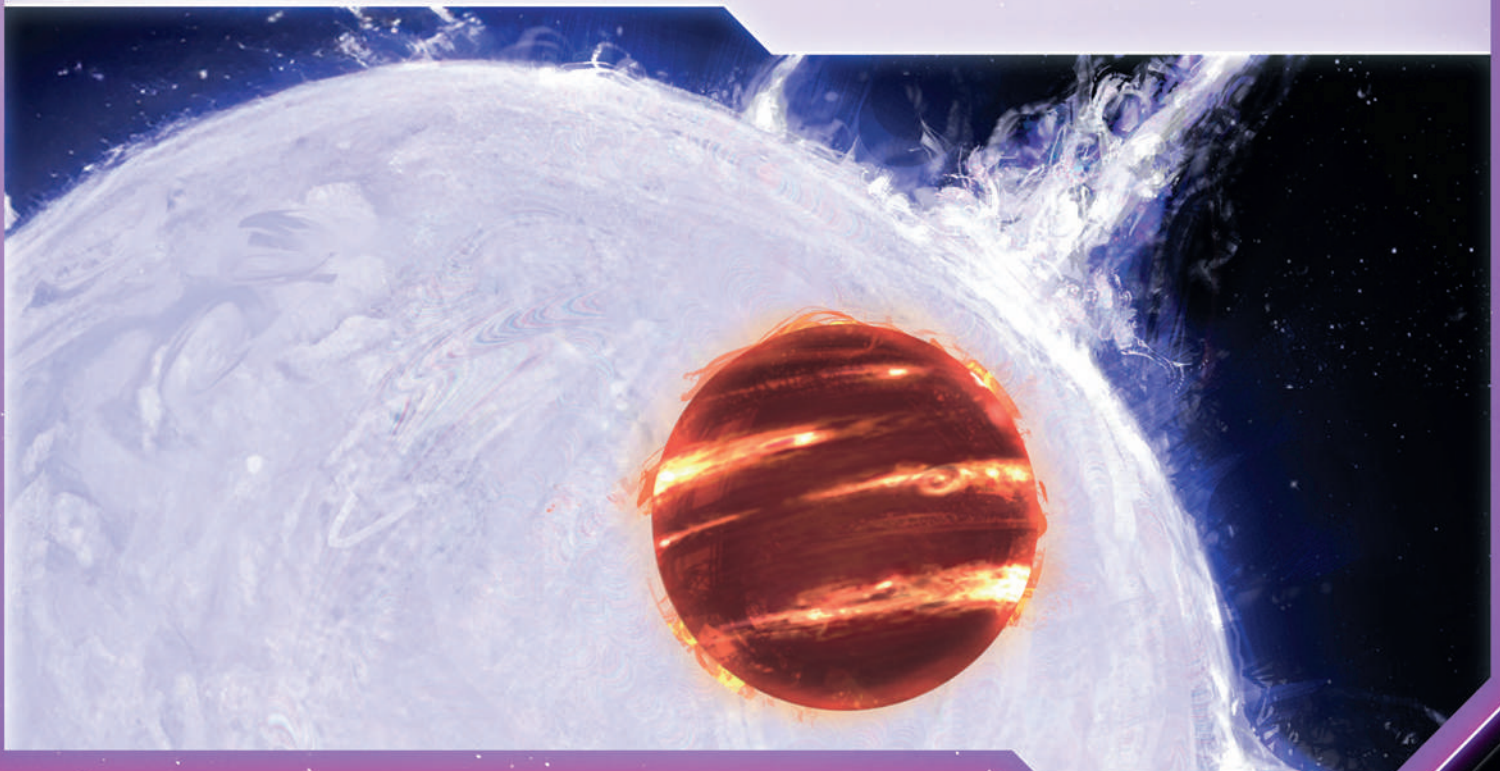
— Привет, — откликнулся он. — Ты закончила свой анализ?

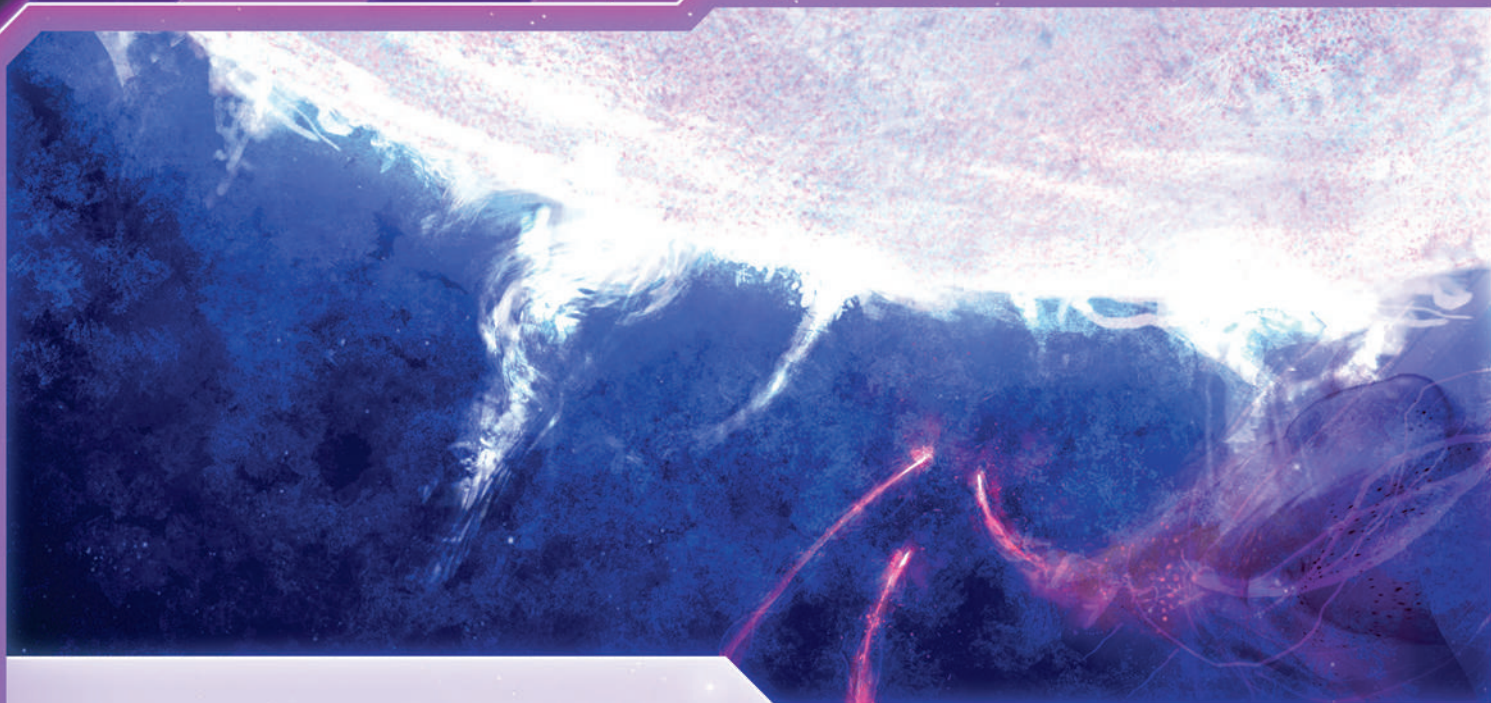
— Да. — Свет от консоли мерцал, как отблески костра. — Если я обеспечу вас энергией, необходимой для отправки вашего корабля, то наиболее вероятно, что Грозовой Рубеж взорвётся с силой, эквивалентной вспышке сверхновой второго типа. Менее вероятно, что гравитационный коллапс превратит его в чёрную дыру. Такова совокупность потенциальных результатов.

— Понятно. — Харруг уставился на консоль. — Но... сделаешь ли ты это?

Мерцание прекратилось, сменившись ровным свечением.

— Да.





Тай вскарабкался в верхнюю кабину эйдолона, пристегнулся ремнями безопасности и активировал дополнительное сенсорное управление, позволявшее ему пилотировать в одиночку. Когда портативное поле энтропии начало раскручиваться, он бросил быстрый взгляд на пустое сиденье в нижней кабине пилота.

«Я и представить не мог, что всё закончится именно так, старый друг», — подумал он.

Впервые за долгое, слишком долгое время он не ощущал всепоглощающего отчаяния от потери. Хорошо. «Дарт уж точно не хотел бы, чтоб я им поддавался».

Пара небрежных движений запястьями нижних рук — и эйдолон вздрогнул и переключился, принимая компактную форму истребителя. Мгновение спустя он уже оторвался от палубы и ринулся в бой.

Со всех сторон Грозового Рубежа разномастная группа военных кораблей устремилась к внешним оборонительным укреплениям планеты, туда, где уже мерцали вспышки орудийных платформ. Истребители класса «Ураган» Федерации Сол сопровождали тяжёлые «Пеплоносцы» летнецев, а эсминцы ззча сформировали общий строй с крейсерами ментаков. Боевой зебек парил в пустоте перед парой свирепых экзотрирем, защищаемый гибридными истребителями, вылетающими из транспортников наалу. Сотни кораблей от каждой из Великих цивилизаций — самая могущественная армада, когда-либо собранная объединёнными народами галактики.

Тай вгляделся во тьму, уже понимая, что этого мало.

Вуил'райт достигли внешних батарей. Монстры из мифов и кошмаров — одни совсем крошечные, как он, другие гигантские, размером с луну, — разрывали орудия на части. Чудовища не особо утруждали себя использованием оружия (или его эквивалентов из плоти). То тут, то там он видел фонтаны биоплазмы или облака костяных игл, но в основном они просто раздирали платформы своими когтями, щупальцами и гигантскими острыми зубами.

— Всем кораблям, — прорезался в коммуникаторе голос Гибсон. — Вы знаете, что на кону. Держите их подальше от внутренних оборонительных укреплений, пока мы не получим сигнал. Затем — бросаемся врассыпную и бежим.

Тай мог видеть её корабль, потрёпанный и воинственно оцепинившийся дредноут «Рио Амазония». Двигатели «Рио» вспыхнули, посылая его навстречу врагам.

— За всех, кого мы потеряли, — сказала Гибсон. — Полный вперёд!

Харруг взойшёл на мостик своего корабля, мэхакт прошествовал следом. Капюшон слегка сдвинулся, следя за Харругом, когда тот ступил на командную платформу в центре мостика. — Т'Рисс, энергетические реле подключены? — спросил Харруг.

— Так точи-ино, командир, — кивнула его второй помощник и указала на дисплей. — Прямо сейчас мы черпаем энергию из Грозового Рубежа. Четыре минуты до полной зарядки.

— Отлично. Орудия? Защитную сеть «Маген» на полную мощность, пожалуйста. Просто на случай, если что-нибудь прорвётся.

— Есть, сэр!

Харруг бросил взгляд на покрытые странными рунами громоздкие доспехи в дальнем углу мостика: — Вы готовы предоставить точку фокуса?

Красно-синий креусс, стоявший там всё это время, выступил из тени, и показалось, что он слегка кивнул: — Я позабочусь о том, чтобы воля моего народа была исполнена даже после его гибели. Я готов сыграть свою роль.

Перед ним парило маленькое Серебряное Пламя, пульсируя, как бьющееся сердце.

В коммуникаторе заскрипел голос Зиргериза — учёный всё ещё был в исследовательском отсеке. — Проклятая псевдоманическая чепуха!

В голосе мэхакта слышался смех.

— Ой, да ладно тебе, Зиргрис, неужели за всё это время...

— С-с-сэр!

Харруг посмотрел на Т'Рисс. Она оторвала взгляд от своей консоли, её гребень был бледным и поникшим от страха.

— С-с-сообщение от Тая! Ш-и-што-то прорвалос-с-сь внутрь!

Эйдолон Тая мчался над горячей орудийной платформой, пара чудиц вуил'райт размером с истребитель преследовала его по пятам. Оторвавшись от них, Тай резко крутанул рычаги управления, разворачивая свой корабль носом к врагу.

Первый корабль из плоти появился из-за обломков и попал сразу прямо в прицел его орудий. Пальцы Тая сжались, и штурмовая пушка заурчала в ответ, разнося вуил'райта на куски очередью выстрелов.

Второй корабль из плоти прорвался сквозь облако костей и гноя, оставшееся от его предшественника. Тай нажал на гашетку снова, но лишь увидел на всех мониторах сияющее алым сообщение: ПЕРЕЗАРЯДКА ОРУДИЙ, ГОТОВНОСТЬ К СТРЕЛЬБЕ ЧЕРЕЗ 12... 11... 10...

А монстр был уже прямо перед ним, вонзая когти в крыло его эйдолона и щёлкая зубами в сторону кабины пилота. Тай отчаянно взмахнул обеими нижними руками, и внезапно эйдолон вывернулся. Ошарашенный вуил'райт обнаружил у себя в лапах гладкий двуногий шагеход.

— Сюрприз! — зарычал Тай, выставляя вперёд верхние руки.

Подчиняясь его команде, из рук эйдолона рванулись светящиеся голубым светом плазменные лезвия, вонзаясь глубоко в мозг существа-корабля. Вуил'райт дёрнулся и умер.

Тай шевельнул рукой, и эйдолон схватился за обломки позади себя. Он попытался дышать ровнее, не сводя глаз с датчиков.

Сражение шло не слишком хорошо. Всего несколько минут назад на его глазах «Рио Амазония», охваченная огнём от носа до кормы, вонзилась в грудь одного из левиафанов за секунду до того, как Гибсон привела в действие все оставшиеся на корабле боеголовки и испарила и себя, и врага. Последний из их крупных кораблей был окружён и разорван на части ордами монстров, пока оставшиеся истребители безуспешно пытались отогнать их назад.

Тай уже собирался снова сменить конфигурацию своего эйдолона и вернуться в бой, как заметил движение на краю экрана. Погодите-ка, эта штука занимает ВСЁ край экрана — неужели ещё один левиафан... Он нервно схватился за коммуникатор:

— Харруг! Приём! Я засёк вуил'райта размером с луну, и он направляется прямо к вам!

Харруг бросил взгляд на дисплей сенсоров, когда отчаянный голос Тая эхом разнёсся по мостику. И действительно, вуил'райт притащили с собой нечто поистине чудовищное. Оно разинуло свою бездну-пасть — размером в треть от планеты под ними, — готовясь в один присест проглотить всю армаду Харруга. Он увидел тысячи километровых глаз, обрамляющих его пасть, и миллионы зубов-игл, уходящих внутрь глотки.

— Экстренный манёвр! — проревел он. — Прямо по курсу!

Корабль рванул вперёд, двигатели взревели. Т'Рисс потрясённо зашипела:

— Мы направляемс-с-ся прямо к планете!

— Просто скажи мне, сколько осталось до полного заряда.

— Две минуты!

Грозовой Рубеж в иллюминаторах увеличивался с каждой минутой. Позади них исполинское чудовище рвануло вперёд, небрежным взмахом плавника сокрушив и последнюю экзотриему, и двух левиафанов, с которыми та сражалась.

— Одна минута!

Харруг услышал, как снаружи по корпусу корабля пробежали первые всполохи атмосферы. Вокруг носа корабля начал образовываться мерцающий огненный ореол.

— Тридцать секунд!

Корабль пронёсся по небу Грозового Рубежа подобно метеору, оставляя за собой шлейф огня и дыма. Земля приближалась с каждой секундой...

— Сейчас!

Серебряное пламя замерцало, и удушающая тишина накрыла их, как свинцовое одеяло, и эхом прокатилась по мостику, вытягивая все краски и звуки из каждой щели.

— Запускай! — выдохнул Харруг, его крик превратился в едва слышимый шёпот.

Со своего насеста Тай наблюдал, как корабль мчится к поверхности. Внезапно кора Грозового Рубежа лопнула, как кожура перезрелого фрукта. Долгое мгновение Тай смотрел вниз, видя в глубине не камень и огонь, а странное причудливое пространство, состоящее из светящихся и перемещающихся нитей энергии. Он не без оснований подозревал, что именно так выглядело родное измерение креуссов.

Корабль скользнул в бурлящий водоворот. Затем последовала вспышка ослепительного серебристого света, и вместе с ней и Грозовой Рубеж, и вуил'райт, и Тай — все исчезли в сиянии появившейся сверхновой.

— У нас получилось?

Корабль дрейфовал в глубинах космоса. Лапы Харруга вцепились в перила командной платформы так сильно, что его когти оставили вмятины в металле. Остальные члены команды вокруг него — за исключением мэхакта — выглядели олушёнными.

— Секундочку... — раздался в динамиках голос Зиргриса. — Мне нужно отследить перемещение звёзд... — Голос на мгновение стих. — Сэр, я рад сообщить вам, что мы перенеслись на 78 лет назад.

Команда на мостике разразилась восторженными возгласами. Мэхакт слегка склонил голову: — Полагаю, нас есть с чем поздравить.

Спустя долгое мгновение Харруг прерывисто выдохнул.

— Да. Всё так.

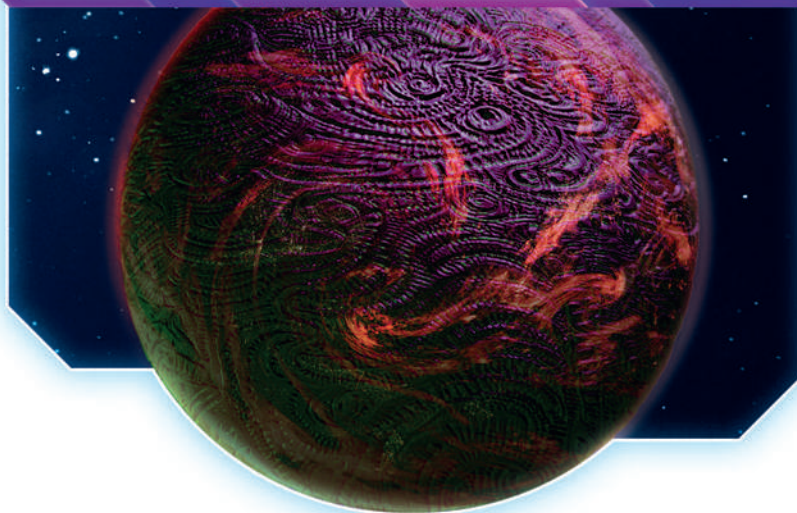
Когда он повернулся к сейфу за своим креслом, мэхакт продолжил: — Ну что, Харруг, готов встретиться с младшей версией себя?

Харруг открыл сейф и достал оттуда громоздкий защитный костюм и плащ. Он развернулся к мэхакту: — Нет, не слишком. И это будет последний раз, когда кто-то назовёт меня моим настоящим именем. — Он взял шлем защитного костюма и надел его на голову, превратив свой голос в электронное жуужжание. — Пойдёмте.

ПАДЕНИЕ СУМЕРЕК

Падение Сумерек — это новый режим игры, предназначенный для опытных игроков. Его действие разворачивается в альтернативном мрачном будущем галактики. Великие цивилизации пали, короли-мэхакты воюют друг с другом, и от их безумного геночного чародейства трещит по швам вся вселенная. Каждый игрок возьмёт на себя роль одного из королей и на протяжении всей игры с помощью геночного сращивания соберёт набор способностей, создав уникальную и быстро меняющуюся фракцию.

СОСТАВ ИГРЫ



8 планшетов королей-мэхактов



8 карт стратегий Падения Сумерек



10 карт эдиктов



50 карт действия Падения Сумерек



1 жетон благословения



87 карт способностей



31 карта улучшений



31 карта геномов



31 карта парадигм



16 карт фракционных технологий Падения Сумерек



2 карты эха

Компоненты, необходимые для режима «Падение Сумерек», показаны на этой странице. Следующие компоненты из базовой игры и дополнений не используются. Верните их в коробку перед подготовкой к игре:

- ◆ Стандартные карты стратегий
- ◆ Стандартные карты действий
- ◆ Карты политики
- ◆ Карты технологий
- ◆ Карты обещаний
- ◆ Стандартные планшеты фракций
- ◆ Лидеры
- ◆ Стандартные мехи
- ◆ Фракционные жетоны контроля и приказов
- ◆ Прорывы
- ◆ Галактические события
- ◆ Планета Грозовой Рубеж
- ◆ Реликвия «Пасть миров»
- ◆ Реликвия «Слёзы пророка»
- ◆ Реликвия «Квантовое ядро»
- ◆ Секретная цель «Предайте друга»
- ◆ Секретная цель «Диктуйте условия»
- ◆ Секретная цель «Ведите дебаты»
- ◆ Секретная цель «Укрепите связи»



136 одноцветных жетонов контроля



128 одноцветных жетонов приказов



3 жетона сингулярностей (X, Y, Z)

Следующие карты игрового режима Падение Сумерек также не используются при игре без дополнения «Пророчество королей»:

- ◆ Карта способности «Далёкие звёзды»
- ◆ Карта способности «Подделка»
- ◆ Карта способности «Пространственный разрыв»
- ◆ Карта генома «Жестокий геном»
- ◆ Карта генома «Любопытный геном»
- ◆ Карта парадигмы «Сотворение легенды»
- ◆ Карта парадигмы «Открытие ока»
- ◆ Все 3 улучшения мехов

Все остальные компоненты совместимы с этим игровым режимом.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Для подготовки к игре в «Падение Сумерек» следуйте правилам подготовки в справочнике базовой игры со следующими изменениями:

ШАГИ 1–6 – НАЧАЛЬНЫЙ ДРАФТ:

Шаги с 1 по 6 подготовки к игре заменяются начальным драфтом.

Драфт проводится следующим образом:

- 1. РАЗДАЙТЕ КАРТЫ ФРАКЦИЙ.** Раздайте каждому игроку 3 справочные карты фракций. Эти карты будут использоваться для определения порядка рассадки игроков, выбора родных систем и начальных отрядов. Выберите одну из карт фракции и положите перед собой лицевой стороной вниз. Затем каждый игрок передаёт оставшиеся две карты игроку слева, выбирает другую карту фракции из переданных ему и кладёт её перед собой лицевой стороной вниз. Последняя карта передаётся влево аналогичным образом и тоже кладётся лицевой стороной вниз. В конце этого шага у каждого игрока должно быть 3 карты.



- 2. ОПРЕДЕЛИТЕ ПОРЯДОК РАССАДКИ.** Все игроки одновременно выбирают и раскрывают по 1 карте. Эта карта определяет председателя и порядок рассадки остальных игроков. Игрок с наименьшим номером приоритета становится председателем (номера приоритета указаны в правом верхнем углу каждой карты фракции, прямо под символом фракции). Следующий по приоритету номер садится слева от председателя и так далее.



- 3. СОЗДАЙТЕ ИГРОВОЕ ПОЛЕ.** Создайте игровое поле как обычно. Затем, начиная с председателя и двигаясь по часовой стрелке, каждый игрок выбирает карту фракции из оставшихся двух и кладет её перед собой лицевой стороной вверх. Эта карта определяет его родную систему. Выложите свои родные системы на отведённые для них места.

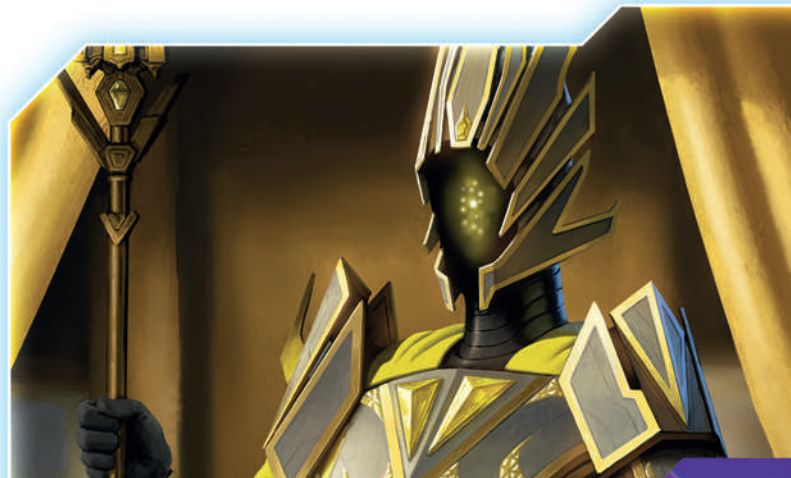
Если таким образом выбрана родная система Келеров Совета, вместо этого выбравший её игрок берёт из колоды случайную неиспользуемую карту фракции и использует её для родной системы этой фракции.

Если таким образом выбрана родная система Призраков Креусса или Алого Восстания, выбравший её игрок также выкладывает Врата Креусса или Скорбь соответственно. Затем он берёт карту эха, соответствующую их родной планете; эту карту нельзя потерять.

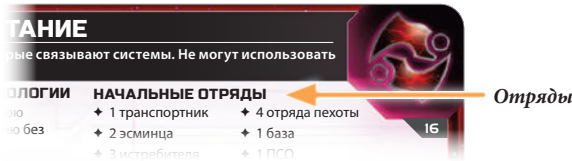


Примечание: при использовании заранее подготовленной карты шаги 2 и 3 выполняются немного иначе. После определения председателя игрок с наибольшим номером приоритета выбирает расположение своей родной системы, затем это делает следующий по убыванию приоритета и так далее, а председатель выбирает последним.

- 4. ВЫБЕРИТЕ КОРОЛЯ.** Начиная с игрока справа от председателя и двигаясь против часовой стрелки, выберите планшет короля-мэхакта. У каждого короля есть уникальный флагман и уникальный мех. Затем игроки берут пластиковые фигурки отрядов, жетоны контроля, жетоны приказов и фракционные технологии Падения Сумерек, соответствующие цвету их планшета. Если вы играете без дополнения «Пророчество королей», используйте сторону планшета королей-мэхактов без мехов. Розовый и/или оранжевый короли всё ещё могут участвовать в игре (если остались свободные пластиковые фигурки любого цвета).



- 5. РАЗМЕСТИТЕ НАЧАЛЬНЫЕ ОТРЯДЫ.** Используйте свою последнюю оставшуюся карту фракции, чтобы разместить свои начальные отряды в своих родных системах.



- 6. ВЕРНИТЕ КАРТЫ ФРАКЦИЙ.** Верните свои карты фракций в колоду справочных карт фракций.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ИЗМЕНЕНИЯ

В следующие шаги были внесены изменения. В остальном подготовка к игре выполняется как обычно.

- ♦ **ШАГ 8 – ПЕРЕТАСУЙТЕ ОБЩИЕ КОЛОДЫ.** Перетасуйте по отдельности колоды действий «Падения Сумерек» и эдиктов. Положите их рядом с игровым полем. Стандартные карты действий и карты политики не используются.



- ♦ **ШАГ 9 – СОЗДАЙТЕ ОБЩИЙ ЗАПАС.** Отложите жетон благословения и жетоны сингулярностей Падения Сумерек рядом с игровым полем.



- ♦ **ШАГ 10 – ПРИГОТОВЬТЕ КАРТЫ СТРАТЕГИЙ.** Положите все 8 карт стратегий Падения Сумерек лицевой стороной вверх в общей игровой зоне. Стандартные карты стратегий не используются.



- ♦ **ШАГ 11 – ВОЗЬМИТЕ НАЧАЛЬНЫЕ КОМПОНЕНТЫ.** В этом игровом режиме нет начальных технологий, а начальные отряды размещаются во время драфта.

ШАГ 13 – ВСТУПИТЕЛЬНОЕ СРАЩИВАНИЕ

В конце подготовки игроки выполняют **вступительное сращивание**, используя компоненты режима «Падение Сумерек». Оно определяет начальные возможности каждого игрока.

Раздайте каждому игроку **3 карты способностей**, **2 карты улучшений** и **2 карты геномов**. Каждый игрок выбирает одну из этих карт и кладёт её перед собой лицевой стороной вниз. Как только каждый игрок выбрал карту, он передаёт остальные карты направо. Этот процесс повторяется до тех пор, пока перед каждым игроком не окажутся **3 карты способностей**, **2 карты улучшений** и **2 карты геномов** лицевой стороной вниз. Игроки не могут оставить себе карту, если перед ними уже лежит максимальное количество карт этого типа. Если нет доступных вариантов выбора, игрок передаёт все карты, не выбирая ни одной.

После завершения сращивания каждый игрок внимательно изучает карты, полученные им в результате драфта, и оставляет себе **2 способности**, **1 улучшение** и **1 геном**. Это его начальные карты. Замешайте невыбранные карты обратно в соответствующие колоды. Наконец, все игроки одновременно раскрывают свои начальные карты.



ПРАВИЛА

В этом разделе описываются компоненты и механики, необходимые для игры в режим «Падение Сумерек».

СРАЩИВАНИЕ

Сращивание — это основной метод, с помощью которого игроки получают новые способности, улучшения и геномы. Обычно сращивание инициируется картами стратегий, и с помощью них можно получить карты из следующих колод сращивания:

СПОСОБНОСТИ

Этот тип карт сращивания изменяет основные возможности вашего короля-мэхакта. Когда вы получаете карту способности, выложите её перед собой лицевой стороной вверх. Она считается технологией того цвета, который указан в правом нижнем углу карты.



УЛУЧШЕНИЯ

Этот тип карт сращивания кладётся лицевой стороной вверх на планшет короля поверх изображения улучшаемого отряда и изменяет его возможности. Если вы получаете вторую карту улучшения одного и того же отряда, вы выбираете одну из них и оставляете на планшете, а другую сбрасываете. Это не относится к мехам, так как у мехов может быть несколько улучшений одновременно. Эти карты считаются технологиями улучшений. У них нет цвета.



ГЕНОМЫ

Этот тип карт сращивания представляет собой генетический материал одного из исчезнувших видов галактики. Геномы можно переворачивать для достижения определённого эффекта. Они подготавливаются каждый раунд во время фазы статуса. Когда вы получаете карту генома, выложите её перед собой лицевой стороной вверх.



РОЗЫГРЫШ СРАЩИВАНИЯ

Когда кто-то из игроков инициирует сращивание, оно происходит для одного из упомянутых выше типов карт. Карта стратегии или игровой эффект, которые инициируют сращивание, указывают на его тип, а также на то, кто из игроков может в нём участвовать. Игрок, который инициировал сращивание, раскрывает количество карт указанного типа, равное количеству участвующих в сращивании игроков плюс один. Этот игрок выбирает и оставляет себе одну из этих карт. Затем следующий участвующий в сращивании игрок справа от него выбирает себе одну из карт. Это продолжается до тех пор, пока каждый участвующий в сращивании игрок не выберет по карте. Замешайте оставшиеся после сращивания карты обратно в соответствующие колоды. Если для полного розыгрыша сращивания недостаточно карт в выбранной колоде, игроки, которые не могут выбрать карту, получают обратно свои потраченные на сращивание жетоны приказов и возмещают другие затраченные ресурсы, если таковые были.

ПАРАДИГМЫ

Парадигмы в основном можно получить с помощью карты стратегии «Аэтерна». Это память о павших героях умирающих цивилизаций. Такие карты, как правило, изгоняются после использования. Когда вы получаете карту парадигмы, выложите её перед собой лицевой стороной вверх. Карты парадигм не являются картами сращивания, поэтому их нельзя сращивать, копировать, сбрасывать или обмениваться ими каким-либо образом.



СБРОС КАРТ СРАЩИВАНИЯ

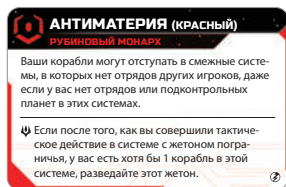
Каждый раз, когда карта сращивания должна быть сброшена, она замешивается обратно в соответствующую колоду. Изгнанные карты не замешиваются обратно в колоду.

ФРАКЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

У каждого короля-мэхакта есть 2 фракционные технологии: технология **длины волны** и технология **антиматерии**, соответствующие его цвету. Когда вы принимаете участие в сращивании, вы можете выбрать одну из своих фракционных технологий вместо того, чтобы брать карту сращивания. Фракционные технологии можно выбрать во время вступительного сращивания, но только после того, как игроки завершат драфт и примут окончательные решения по своим картам. Эти технологии не имеют ни требований, ни цвета технологии и не могут быть утрачены после приобретения.



Технология длины волны



Технология антиматерии

У каждой из технологий длины волны и антиматерии есть две способности. Вторая способность помечена символом дополнения «Пророчество королей», и она активна только при игре с «Пророчеством королей».



Хотя в этом режиме нет колоды технологий, а требования технологических целей удовлетворяются с помощью карт способностей, **некоторые игровые эффекты всё равно могут привести к тому, что игрок получит или исследует**

технологию напрямую. В этом случае игроки могут вместо этого взять одну из своих фракционных технологий. Если у них уже есть обе фракционные технологии, игроки могут вместо этого получить 2 жетона приказов.

ЭДИКТЫ

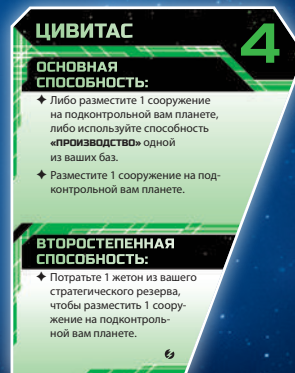
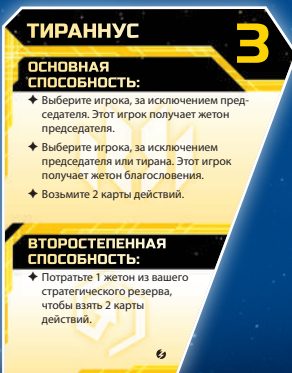
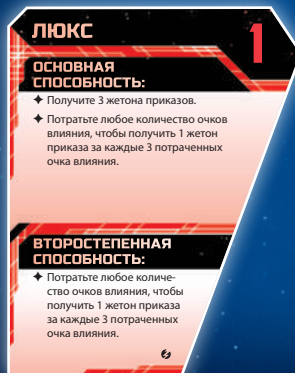
В этом режиме нет фазы политики: её заменяет **фаза благословения**. Фаза благословения происходит, даже если Мекатол-Рекс не подконтролен ни одному из игроков. Решения в этой фазе принимает **тиран**. Тиран — это игрок, у которого есть жетон благословения, полученный им в результате розыгрыша карты стратегии «Тираннус». Тиран берёт три карты эдиктов и разыгрывает одну из них. Если не указано иное, все три карты затем замешиваются обратно в колоду эдиктов. Если тирана нет, фаза благословения пропускается.



ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЕ СПЕЦИАЛИЗАЦИИ

Несмотря на то, что технологии невозможно исследовать, планеты с технологическими специализациями всё ещё полезны. Вы можете переворачивать планеты с технологической специализацией во время выполнения целей. Каждая перевёрнутая таким образом планета считается за одну технологию соответствующего цвета.

ОБЗОР КАРТ СТРАТЕГИЙ ПАДЕНИЯ СУМЕРЕК

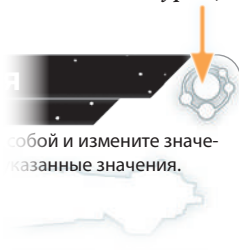


ИЗНАЧАЛЬНАЯ ФРАКЦИЯ

На многих компонентах Падения Сумерек указана начальная фракция.

Это отсылка к фракции из стандартной игры, от которой произошёл данный компонент. Начальная фракция обозначается белым символом в правом верхнем углу карты. Сам по себе этот символ не имеет никакого эффекта, но другие игровые эффекты или способности могут ссылаться на него.

Начальная фракция



ВАРИАНТ ИГРЫ «СКРЫТОЕ СЕРДЦЕ»

В качестве альтернативного варианта игры опытные игроки могут попробовать сыграть в версию «Скрытое сердце». Всякий раз при игре со «Скрытым сердцем», когда игроки получают карты срачивания и парадигм, они кладут их перед собой лицевой стороной вниз. Их содержимое держится в секрете. Кроме того, карты, которые берутся из колоды в процессе срачивания — в том числе во время подготовки к игре во время вступительного срачивания, — не раскрываются. Они должны держаться в секрете, и карты передаются лицевой стороной вниз каждому игроку по очереди во время срачивания. Карты, лежащие лицевой стороной вниз, не являются общедоступной информацией, и их эффекты неактивны. Игроки могут в любой момент раскрыть карты, лежащие лицевой стороной вниз. В этом случае их эффект немедленно становится активным. Таким образом можно прерывать розыгрыш других игровых эффектов.

ЗАХВАТ

Некоторые способности указывают вам **захватить** отряд. Когда отряд захвачен, поместите его на планшет короля захватившего его игрока. Он останется там до тех пор, пока не будет **возвращён**. Правила захвата и возврата отрядов различаются в зависимости от вида захваченного отряда.

Если хотя бы одна ваша база находится в блокаде, вы не можете захватывать отряды игрока, который устроил эту блокаду.

Корабли (кроме истребителей) и мехи

Если вы захватили корабль (кроме истребителей) или мех, поместите его на свой планшет короля. Когда такой отряд возвращается, поместите его в снабжение игрока, у которого он был захвачен. Захваченный корабль (кроме истребителей) или мех можно вернуть в следующих случаях:

- ♦ если захвативший его игрок соглашается вернуть отряд в рамках сделки;
- ♦ если способность позволяет игроку вернуть захваченный отряд, обычно в качестве стоимости эффекта;
- ♦ если игрок, чей отряд был захвачен, берёт в блокаду базу игрока, захватившего этот отряд.

Истребители и пехота

Если вы захватили истребитель или отряд пехоты, верните его в снабжение, вместо того чтобы размещать на планшете. Затем разместите жетон истребителя или жетон пехоты из запаса на своём планшете короля. Захваченные истребители и отряды пехоты не имеют цвета, поэтому их нельзя вернуть в рамках сделки или при помощи блокады. Они остаются на планшете короля до тех пор, пока их не вернут при помощи какой-либо способности. По возвращении истребители и отряды пехоты помещаются в запас.

ОБЗОР КАРТ СТРАТЕГИЙ ПАДЕНИЯ СУМЕРЕК

АМИКУС 5

ОСНОВНАЯ СПОСОБНОСТЬ:

- ♦ Получите 3 товара.
- ♦ Пополните продукцию.
- ♦ Выберите любое количество других игроков. Эти игроки применяют второстепенную способность этой карты стратегии, не тратя жетоны приказов.

ВТОРОСТЕПЕННАЯ СПОСОБНОСТЬ:

- ♦ Потратьте 1 жетон из вашего стратегического резерва, чтобы пополнить продукцию.

КАЛАМИТАС 6

ОСНОВНАЯ СПОСОБНОСТЬ:

- ♦ Иницируйте сраживание улучшений.
- ♦ Используйте способность «**ПРОИЗВОДСТВО**» ваших отрядов в 1 системе.

ВТОРОСТЕПЕННАЯ СПОСОБНОСТЬ:

- ♦ Потратьте 1 жетон из вашего стратегического резерва. Затем либо потратьте 4 ресурса, чтобы принять участие в сражении улучшений, либо используйте способность «**ПРОИЗВОДСТВО**» отрядов в вашей родной системе.

МАГУС 7

ОСНОВНАЯ СПОСОБНОСТЬ:

- ♦ Иницируйте сраживание способностей. Вы можете потратить 3 ресурса и 3 влияния, чтобы добавить 1 дополнительную способность в общий пул; в этом случае после того, как каждый игрок сделал свой выбор, пул возвращается к вам и вы забираете дополнительную способность.

ВТОРОСТЕПЕННАЯ СПОСОБНОСТЬ:

- ♦ Потратьте 1 жетон из вашего стратегического резерва и 3 ресурса или 3 влияния, чтобы принять участие в сражении способностей.

АЭТЕРНА 8

ОСНОВНАЯ СПОСОБНОСТЬ:

- ♦ Немедленно выполните 1 общую цель, если вы удовлетворяете её условиям; если нет, возьмите 1 парадигму.
- ♦ Получите 1 победное очко, если вы контролируете Металл-Ракс; если нет, возьмите 1 карту секретной цели.

ВТОРОСТЕПЕННАЯ СПОСОБНОСТЬ:

- ♦ Потратьте 1 жетон из вашего стратегического резерва, чтобы взять 1 карту секретной цели или 1 парадигму.

Создатели игры

РАЗРАБОТКА ДОПОЛНЕНИЯ: Дейн Бельтрами и Джеймс Книффен
ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ РАЗРАБОТКА: Брукс Флюгаур-Ливитт и Дэниел Ловат Кларк
ПРОДЮСЕР: Джейсон Уолден

ХУДОЖЕСТВЕННАЯ ЛИТЕРАТУРА: Сэм Грегор-Стюарт

КОРРЕКТОРЫ: Аллан Кеннеди, Марк Мильтенбург и Марк Поллард

СПЕЦИАЛИСТ ПО ИГРОВЫМ ПРАВИЛАМ: Алекс Вернер

МЕНЕДЖЕР ПО ГЕЙМДИЗАЙНУ: Кейт Морган

СЮЖЕТ: Фрэнк Брукс

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН ДОПОЛНЕНИЯ: Кристофер Хош и Лоуренс Смит

МЕНЕДЖЕР ПО ГРАФИЧЕСКОМУ ДИЗАЙНУ: Мерседес Офейм

ИЛЛЮСТРАЦИЯ НА ОБЛОЖКЕ: Андерс Файнер

ОФОРМЛЕНИЕ ФРАГМЕНТОВ ПОЛЯ: Стивен Сомерс

ИЛЛЮСТРАЦИИ: Андерс Файнер, Мауро Дал Бо и Pixoloid Studios

АРТ-ДИРЕКТОР: Джефф Ли Джонсон

УПРАВЛЯЮЩИЙ АРТ-ДИРЕКТОР: Тони Брэдт

КОНТРОЛЬ КАЧЕСТВА: Зак Тевалтомас

СТАРШИЙ МЕНЕДЖЕР ПО ЛИЦЕНЗИРОВАНИЮ: Ариэль Дидье

МЕНЕДЖЕРЫ ПРОИЗВОДСТВА: Джастин Энгер и Остин Литцлер

СТАРШИЙ МЕНЕДЖЕР ПО ВИЗУАЛЬНОМУ ДИЗАЙНУ: Брайан Шомбург

ОПЕРАЦИОННЫЙ ДИРЕКТОР СТУДИИ: Джон Франц-Вихлац

ИСПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ГЕЙМДИЗАЙНЕР: Нейт Френч

ДИРЕКТОР ПО НАСТОЛЬНЫМ ИГРАМ: Кейтлин Макграт

РУКОВОДИТЕЛЬ СТУДИИ: Джим Картрайт

СТАРШИЙ ВИЦЕ-ПРЕЗИДЕНТ LIFESTYLE GAMES: Билл Олтиг

ИГРУ ТЕСТИРОВАЛИ: Э. Кэт, Джованни Альсате, Йосеф Ансаризаде, Дон Атч, Нил Олт, Ной Остин, Майкл Аярс, Гэри Балентайн, Джейсон "Jadimjedi" Барнетт, Таннер Барт, Брэндон Башем, Кристиан Беккема, Марк Белиль, Фред Беннетт, Ханна Бонуа, Стивен Бонуа, Иван Бочков, Джаспер Босман, ЭйДжей Блейлок, Йерун Баутерсе, Пол Браун, Коул Буй, Конор Кэхилл, Кристофер Чик, Джо Чилсон, Шеннон Чой, Роберт Кларк, Пол "Robofish" Коуч, Марк и Марина Д'Аспен, Дэвид Д'Эон, Ник ДеМарино, Элис Динг, Брайсен Доррелл, Стюю Данфорд, Кори Данн, Крис Эдвардс, Пит Эффертц, Ричард Эванс, Дилан Фейси, Наташа Фэдрин, Дилан Фергюсон, Тейт Фошей, Хантер "The Humble Checkmate" Файф, Алекс Оливейра Гарсия, Джеймс Гилл, Мэтт Гудвин, Ребекка Грин, Колин Хэмптон, Эндрю Харрис, Майкл Хоук, Бенджамин Хейс, Рекс "Wekker" Херн, Чейз Хайнсман, Филип Хьюберт, Кристофер Халл, Кан Ипекчи, Артур Изак-Дамецки, Дэвид Джаспар, Мартин Джеффрис, Люк Джордан, Алек Килер, Том Кирк, Джош "Raptor" Кени, Кристофер Ковалл, Закари Кравчик, Линди Ларсон, Арман Лагифи, Кейлин Ли, Элисса Лёвен, Мэйси Луазель, Пэйтон Луазель, Майкл "11groons" МакКомб, Аарон Маршалл, Зейн Мэтьюс, Бенджамин Мендельсон, Мэтью Мессерли, Джозеф Миллер, Марк Милтенбург, Дуэйн Мур, Бхарат Модии, Эрик Монтомери, Стивен Малхолланд, Ричард Нейв, Марк Нейли, Карсон Нельсон, Кимберли Нисеншал, Крейг Парр, Энди Перальта, Томер Перри, Ник Петерсен, Том Пайк, Брендон Пайлот, Тиффани Прайс, Маккенна Провизор, Мэтт Провизор, Дональд Путник, Джо Ривз, Брайан Рикс, Джош Робертс, Оливер Робертсон, Джеймс Рудольф, Серги Рудой, Джош Раддок, Кайл "kRuthless" Резерфорд, Стивен Солс, Эли Шиллинг,

Джедая Шиллинг, Иосия Шиллинг, Закари Шорр, Саймон Швейцер, Нейт Шедд, Биджан Сина, Рамтин Сина, Тимон Сисич, Адам "Mozco" Скиндзир, Ионас Спаркс, Алан "BigAlCupAchino" Спилхаус, Ричард Стефан, Грант Штраус, Даниэль Стерджен, Ритвик Субраманья, Крис Таггарт, Кейт Томпсон, Мэтт Тилфорд, Коди Типтон, Аллен Тёрнер, Роб Тиррелл, Гиль Виссер, Ник "Relic Stan" Виталис-Труп, Ронни Вайсбард, Скотт Уиттакер, Пол Винчестер, Иос ван Винкель, Амалия Войцеховски, Райан Вульф, Шон Вуднат, МакКинли Янг.

Огромное спасибо нашим бета-тестерам!

Особая благодарность Феникс Грин за её неоценимую преданность вселенной игры.

© 2026 Fantasy Flight Games. Gamegenic and the Gamegenic logo are TM & © Gamegenic GmbH, Germany. Fantasy Flight Games, *Twilight Imperium*, and the FFG logo are ® of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, USA, 651-639-1905.



Русское издание: ООО «Мир Хобби»

ОБЩЕЕ РУКОВОДСТВО: Михаил Акулов

РУКОВОДСТВО ПРОИЗВОДСТВОМ: Иван Попов

ДИРЕКТОР ИЗДАТЕЛЬСКОГО ДЕПАРТАМЕНТА: Александр Киселев

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР: Валентин Матюша

ВЫПУСКАЮЩИЙ РЕДАКТОР: Павел Коврижкин

ПЕРЕВОД: Ольга Авдоница

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ВЫЧИТКА: Ольга Авдоница, Мария Шульгина

ГЛАВНЫЙ ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬЩИК: Иван Суховей

ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬЩИК: Дарья Великсар

КОРРЕКТОР: Ольга Португалова

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МЕНЕДЖЕР: Александр Ильин

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций

игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2026 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru

