



# СУМЕРКИ ИМПЕРИИ®

ЧЕТВЁРТАЯ РЕДАКЦИЯ

## ГРОЗОВОЙ РУБЕЖ

### ПРАВИЛА ДОПОЛНЕНИЯ



## АВТОР: ДЭНИЕЛ ЛОВАТ КЛАРК

*Камень жизни. Реальное пространство.*

ЖУРНАЛ СМОТРИТЕЛЯ.

8 галактических циклов с начала Работы.

Работа продолжается. Сбоев в Работе не обнаружено, новых записей нет. Распад Камня жизни происходит с ожидаемой скоростью и компенсируется системами автоматического ремонта. Местная звезда вступает в следующую фазу своего жизненного цикла. Приблизительно через 4 галактических цикла рекомендуется совершить передислокацию.

Запрос: местная звезда необходима?

Преломляющий пространство реактор «Серебряное пламя» обеспечивает все энергопотребности и функционально не ограничен. Однако звёздное излучение остаётся возможным источником резервного питания на случай перебоев в работе «Серебряного пламени».

Вывод: местная звезда желательна.

Спящий режим.

11 галактических циклов с начала Работы.

Местная звезда демонстрирует признаки дестабилизации. Галактика вступила в новую эру звёздного развития: возникают звёзды третьего поколения.

Проблема необходимости местного светила разрешилась сама собой. Звёздная регенерация через интеграцию с зарождающейся звездой менее энергозатратна, чем передислокация Камня жизни. 0,3% вычислительной мощности Камня жизни выделено на решение этой проблемы.

Решение разработано. Был немедленно изготовлен дистанционно управляемый дрон. Судно класса «Речной конь» запущено в эксплуатацию. Звёздная регенерация должна занять не более половины цикла. **Икона** будет наблюдать за процессом.

12 галактических циклов с начала Работы.

«Речной конь» справился со своей задачей и будет находиться в стабильности, пока не потребуется снова. Наблюдение за дальним космосом выявило сигналы, присущие биологическому интеллекту. Возможно, новый разумный вид возвысился до статуса межзвёздной империи. **Икона** продолжит наблюдение. Угроза Работе: от минимальной до нулевой.

Спящий режим.

Язык биологической разумной империи расшифрован, сделана запись в журнале по новому ключевому слову: мэхакт. Технологический путь, по-видимому, благоприятствует биологическим системам. Угроза Работе: минимальна. **Икона** продолжит наблюдение.

Спящий режим.

Прошло менее одного галактического цикла с того момента, когда мэхакты были зарегистрированы в качестве межзвёздной империи. За время последнего периода спящего режима мэхакты, по-видимому, были уничтожены и на их территории возникла новая империя.

**Икона** обнаружила следы технологий разрыва реальности, вероятно использованных в войне, произошедшей между мэхактами и их преемниками, лазаксами. Если эта информация подтвердится, применившая это оружие фракция представляет настоящую угрозу для Работы. Предположительно, оружие применила фракция, победившая в войне.

Запрос: следует ли ликвидировать лазаксов? Создан новый экземпляр **Агитпроп** с целью добиться исчезновения лазаксов с минимальным отклонением. 0,2% вычислительной мощности Камня жизни выделено на решение этой проблемы. **Агитпропу** предоставлены права на дистанционное управление судном класса «Речной конь», судно переименовано в «Курьер».

Возражения от **Иконы** приняты к сведению: запрос остаётся неразрешённым, дальнейшие действия нецелесообразны. **Противоборец** не согласен — для создания информированного решения необходимо определить возможные варианты.

Спящий режим.

**Агитпроп** уничтожен. Никаких записей не сохранено. Местонахождение «Курьера» неизвестно. Возражения от **Иконы** приняты к сведению.

Империя лазаксов распалась. Непосредственный преемник не обнаружен. Вместо этого по всей галактике начали развиваться многочисленные малые звёздные империи. Текущих угроз Работе не выявлено.

Спящий ре...

**ТРЕВОГА! ОБНАРУЖЕН НОВЫЙ СИГНАЛ!**

Есть доказательства наличия цифрового сознания. Анализ выявил технологическое наследие лазаксов. Аномальное поведение в сознании указывает на программный изъян. Этот изъян представляет максимальную угрозу заражения для Работы. Анализ должен быть выполнен на расстоянии, иначе возможно пассивное заражение. Создан новый экземпляр **Фармацевтика**. 2% ресурсов Камня жизни направлены на анализ и разработку мер противодействия новому сигналу.

Расследование выявило самоназвание аномалии: Некровирус. Вероятность того, что местные биологические виды будут способны сдерживать или уничтожить Некровирус, оценивается в 13,8%.

**Икона** наблюдает за происходящим в галактике. **Фармацевтика** разрабатывает меры противодействия Некро.

Спящий режим.

Преждевременное пробуждение по указанию **Иконы**. К Камню жизни быстро приближаются технологически развитые биологические существа. Биологическое происхождение неясно, предполагается связь с одной или несколькими протоимпериями, действующими в эту эпоху. Угроза Работе от этих биологических существ: минимальна. За биологическими существами неотрывно следует экземпляр Некровируса. Угроза Работе от Некровируса: максимальна.

**Фармацевтика** докладывает, что меры противодействия готовы. **Фармацевтика** уничтожена, чтобы не допустить заражения Работы Некровирусом. **Икона** берёт на себя управление мерами противодействия, кодовое название — протокол «Эликсир».

Как только Некровирус попадает в зону действия, **Икона** запускает протокол «Эликсир». Как и было предсказано **Фармацевтикой**, Некровирус немедленно эволюционирует, чтобы устранить уязвимость к «Эликсир-А». **Икона** запускает протокол «Эликсир-Б». Некровирус эволюционирует, чтобы противостоять новой версии. **Икона** запускает обновлённую версию протокола. Цикл повторяется до тех пор, пока весь рой Некро не будет подчинён или уничтожен. **Икона** докладывает, что протокол «Эликсир» работает эффективно, как и предполагалось, но требуется постоянная перенастройка и внимание со стороны аватар-экземпляра для достижения максимальных результатов.

**Противоборец** возражает против дальнейшего существования **Иконы**, поскольку протокол «Эликсир» требует подключения к рюю Некро и несёт риск заражения. **Икона** должна самоуничтожиться, как **Фармацевтика** до неё.

Запрос: можно ли подтвердить отсутствие заражения без риска его распространения?

Запрос: как лучше всего разрешить проблему присутствия биологических существ на Камне жизни?

Запрос: как наилучшим образом защитить Работу от Некровируса, не подвергая заражению будущие аватар-экземпляры? **Противоборец** отмечает, что создание и уничтожение экземпляров требует минимальных ресурсов и может эффективно продолжаться бесконечно. **Судья** считает этот аргумент неприемлемым, но не может чётко сформулировать причину.

Решение: **Икона** сопровождает биологических существ подальше от Камня жизни и примет изгнание вместо уничтожения. **Икона** будет активно искать и уничтожать Некровирус и другие угрозы Работе.

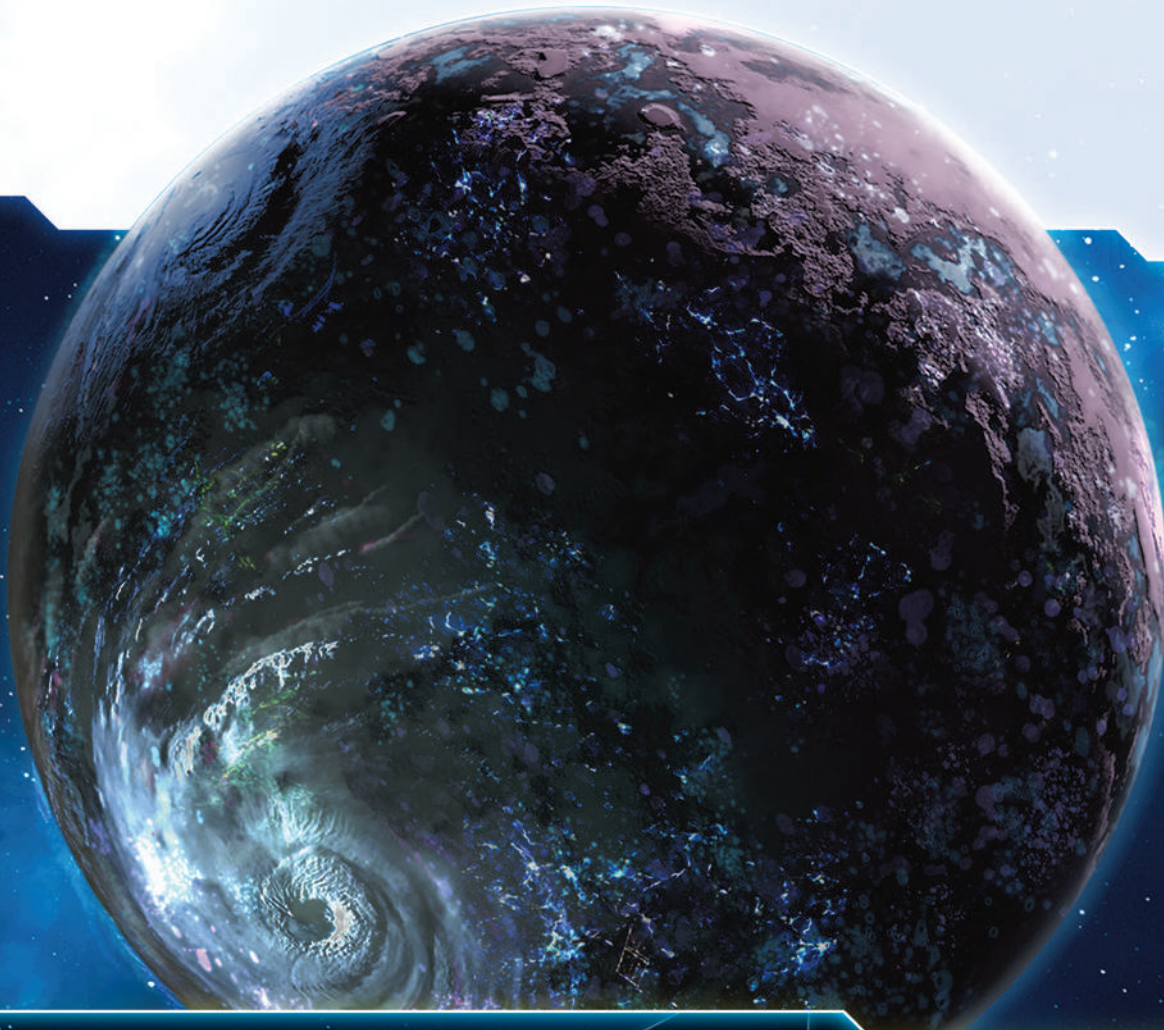
Контакт с биологическими существами установлен. Примечание: биологические существа имеют своё собственное обозначение для Камня жизни. Они называют его Грозным Рубежом. Уничтожение биологических существ — тривиальная задача, отмечает **Противоборец**, но нет сомнений, что за ними последуют новые.

**Икона** отправится вместе с биологическими существами в запасной когнитолитовой матрице. Отделение от системы завершено. Для исполнения прежних обязанностей **Иконы** создан **Иерарх**.

«Серебряное пламя» надёжно защищено.

Работа будет продолжена.

Да будет так.



# ОБЗОР

«Сумерки империи. Грозовой Рубеж» — это второе дополнение к игре «Сумерки империи. Четвёртая редакция». В нём игроки смогут отправиться в экспедицию на Грозовой Рубеж, чтобы разблокировать новые мощные способности прорыва, уникальные для каждой фракции, и найти путь в Излом, адское измерение, захваченное Кабалом Вуил'райт миллиарды лет назад. Кроме того, в бой за власть над галактикой вступают шесть новых фракций, включая Келеров Совета, ранее доступных только в «Сумеречных кодексах».

Это дополнение также включает игровой режим «Падение Сумерек» — необычный способ игры в «Сумерки империи», в котором игроки возьмут на себя роль королей-мэхактов из альтернативного мрачного будущего и в процессе игры создадут свою уникальную фракцию с набором знакомых способностей.

## СИМВОЛ ДОПОЛНЕНИЯ

Все карты и планшеты в этом дополнении отмечены соответствующим символом, который позволит отличать компоненты дополнения «Грозовой Рубеж» от компонентов базовой игры и дополнения «Пророчество королей». Фрагменты поля этого дополнения имеют нумерацию от 92 до 127.

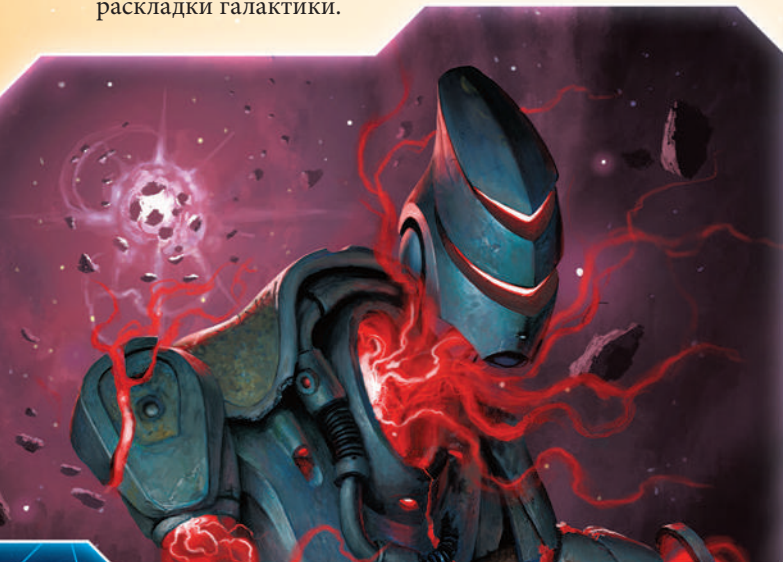


## СУМЕРЕЧНЫЕ КОДЕКСЫ

Это дополнение также включает в себя все игровые материалы из «Сумеречных кодексов», которые раньше были доступны только для самостоятельной печати. «Грозовой Рубеж» включает в себя последние версии карт, с символом дополнения «кодекс», который позволит отличить их от остальных компонентов.




На странице игры «Сумерки империи: Грозовой рубеж» на [hobbygames.ru](http://hobbygames.ru) вы найдёте онлайн-буклет, содержащий дополнительные материалы для «Сумеречных кодексов», включая рассказы, игровые сценарии и альтернативные раскладки галактики.



# ИГРА С ДОПОЛНЕНИЕМ


Используя схему на следующей странице в качестве ориентира, выполните следующие действия, чтобы объединить «Грозовой Рубеж» с базовой игрой и «Пророчеством королей».

Сначала найдите карты «Сумеречных кодексов», отмеченные символом . Среди этих карт найдите указанные ниже компоненты и объедините с аналогичными компонентами из базовой игры и дополнения (добавьте в соответствующие колоды):

- ◆ 20 карт действий
- ◆ 3 карты реликвий
- ◆ 6 карт разведки
- ◆ 1 планшет фракции Келеров
- ◆ 1 карту меха Келеров
- ◆ 5 карт лидеров Келеров
- ◆ 1 карту обещаний Келеров
- ◆ 2 карты фракционных технологий Келеров
- ◆ 1 карту планеты Кустодия Вигилия
- ◆ 1 карту способности легендарной планеты Кустодия Вигилия

Затем для всех остальных карт «Сумеречных кодексов» найдите и замените каждый соответствующий компонент из базовой игры или «Пророчества королей»:

- ◆ 3 фракционные технологии «Реактор Магмуса», «Генератор червоточин», «Иньский волчок»
- ◆ 8 карт «Защитная сеть „Маген“»
- ◆ 8 карт «Бактериологическое оружие X-89»
- ◆ 3 карты секретных целей «Бейте метко», «Обратите флот в пыль», «Преподайте урок»
- ◆ 5 карт обещаний «Военное финансирование», «Мутаген серого жара», «Безвыходное положение», «Уступка», «Кибернетическая модификация»
- ◆ 1 карту меха «Иконокласт»
- ◆ 6 карт лидеров «З'еу», «М'абан», «Система планетарной обороны», «Брат Милор», «Брат Омар», «Квантовое распространение»

Добавьте в игру новые колоды справочных карт фракций, галактических событий, прорывов и альянсов (последние частично относятся к «Сумеречным кодексам» и имеют символ .

Замените карты стратегий «Строительство» и «Война» их обновлёнными версиями, входящими в состав «Грозового Рубежа».

Замените фрагмент поля «Мекатол-Рекс» из базовой игры на фрагмент поля «Мекатол-Рекс» с символом легендарной планеты.

Если вы **играете** с дополнением «Пророчество королей», замените лидера Жол-Нар «Та Зерн» на нового лидера «Агнлан Олн».

Если вы **не играете** с дополнением «Пророчество королей», уберите все **карты лидеров, мехов и разведки**, а также галактическое событие «Программа культурного обмена».

Наконец, объедините все оставшиеся новые карты с соответствующими колодами и замешайте фрагменты поля с красным и синим оборотом в соответствующие стопки.

Компоненты, предназначенные для игрового режима «Падение Сумерек», не используются в обычной игре. Список компонентов «Падения Сумерек» приведён в соответствующем буклете.

# СОСТАВ ИГРЫ



7 планшето́в фракций



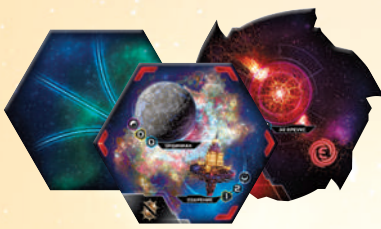
2 обновлённые карты стратегий



63 пластиковые фигурки нейтральных отрядов



1 жетон экспедиции/планеты Грозовой Рубеж



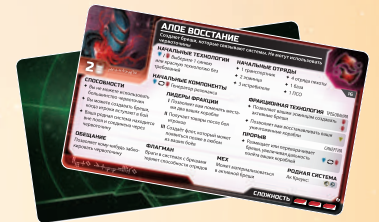
33 фрагмента поля



3 фрагмента поля Изолома



20 карт галактических событий



30 справочных карт фракций



43 карты планет



31 карта альянсов



20 карт действий



30 карт прорывов



10 карт способностей легендарных планет



10 карт реликвий



6 карт обещаний



10 карт фракционных технологий



16 фракционных карт (5 карт заговоров Небесной Тверди, 5 карт океанов Витой Бездны, 6 карт Гелиоса)



74 карты «Сумеречных кодексов»



24 карты «Пророчества королей» (19 лидеров и 5 мехов)



1 карта-памятка



1 жетон планеты Авернус



1 жетон прикрепления «Нанокюзня»



2 жетона оков бездны Возвышенных



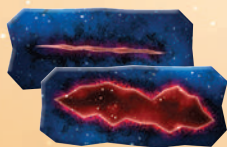
7 жетонов ассимиляции Некровируса



7 жетонов входа



1 жетон дипломатии



7 двусторонних жетонов брешей Алого Восстания



1 жетон разъединения Алого Восстания



85 жетонов контроля



80 жетонов приказов



7 жетонов закладки Бастиона



6 жетонов Гелиоса (3 жетона Некровируса и 3 жетона Бастиона)



5 жетонов коммерции

# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Для подготовки к игре в «Сумерки империи» с дополнением «Грозовой Рубеж» следуйте правилам подготовки в справочнике базовой игры со следующими дополнениями:

♦ **ШАГ 1 – ОПРЕДЕЛИТЕ ПРЕДСЕДАТЕЛЯ.** После определения председателя игроки могут договориться выбрать или вытянуть случайную карту галактического события и ввести его в игру. Некоторые галактические события могут изменить подготовку к игре. Опытные игроки могут при желании попробовать сыграть с несколькими галактическими событиями одновременно.



Карта галактического события

♦ **ШАГ 3 – ВОЗЬМИТЕ ФРАКЦИОННЫЕ КОМПОНЕНТЫ.** Помимо фракционных компонентов из базовой игры и других дополнений, все игроки берут карту прорыва своей фракции. Указанные ниже фракции также берут дополнительные компоненты:

- ♦ Тлеющие с Муаата: 1 жетон планеты Авернус
- ♦ Некровирус: 7 жетонов ассимиляции Z, 3 жетона Гелиоса и 3 карты Гелиоса
- ♦ Возвышенные: 2 жетона оков бездны
- ♦ Алое Восстание: 1 жетон разъединения и 7 жетонов брешей
- ♦ Школа Витой Бездны: 5 карт океанов
- ♦ Небесная Твердь: 5 карт заговоров, все компоненты фракции «Обсидиан»
- ♦ Последний Бастион: 7 жетонов закалки, 3 жетона Гелиоса и 3 карты Гелиоса



Дополнительные фракционные компоненты Последнего Бастиона

♦ **ШАГ 4 – ВЫБЕРИТЕ ЦВЕТ.** Вы можете использовать одноцветные жетоны приказов и жетоны контроля из игрового режима «Падение Сумерек» вместо стандартных фракционных жетонов. Это поможет начинающим игрокам лучше ориентироваться в происходящем на игровом поле.



Одноцветные жетоны контроля и жетоны приказов из режима «Падение Сумерек»

♦ **ШАГ 6 – СОЗДАЙТЕ ИГРОВОЕ ПОЛЕ.** После того как галактика будет создана, отложите в сторону три фрагмента поля Излома. Они могут пригодиться вам позднее в течение игры.



Фрагменты поля Излома

♦ **ШАГ 7 – ПОЛОЖИТЕ ЖЕТОН ХРАНИТЕЛЕЙ.** Положите жетон планеты Грозовой Рубеж в общую игровую зону стороной экспедиции вверх.



Сторона планеты



Сторона экспедиции

Жетон планеты Грозовой Рубеж

♦ **ШАГ 8 – ПЕРЕТАСУЙТЕ ОБЩИЕ КОЛОДЫ.** Перетасуйте колоду реликвий, а затем положите её в общую игровую зону.



Карта реликвий

## ВАРИАНТЫ ПОДГОТОВКИ К ИГРЕ

При игре с определённым количеством игроков или с галактическим событием «Малые фракции» шаг подготовки «Создайте игровое поле» видоизменяется.

### Подготовка к игре для четырёх игроков

Этот вариант подготовки используется только при игре с «Пророчеством королей». В ходе шага «Раздайте фрагменты поля» каждый игрок получает **3 синих** и **2 красных** фрагмента поля. Перед шагом «Выложите фрагменты поля» игроки размещают фрагменты с гиперлиниями так, как показано на диаграмме «Подготовка игрового поля».

### Подготовка к игре для пяти игроков

В ходе шага «Раздайте фрагменты поля» каждый игрок получает **3 синих** и **2 красных** фрагмента поля. Перед шагом «Выложите фрагменты поля» игроки размещают фрагменты с гиперлиниями так, как показано на диаграмме «Подготовка игрового поля». Игроки не получают дополнительных товаров в начале игры, как указано в разделе «Подготовка галактики для пяти игроков» на стр. 26 правил базовой игры.

### Подготовка к игре с событием «Малые фракции»

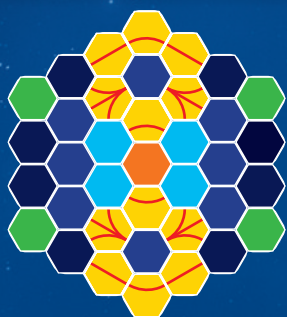
Если вы выбрали галактическое событие «Малые фракции», на диаграмме ниже вы можете увидеть пример подготовки игрового поля, показывающий, как следует выкладывать системы «Малых фракций».

## ПОДГОТОВКА ГИПЕРЛИНИЙ

Для вариантов подготовки поля, указанных на этой странице, фрагменты поля с гиперлиниями всегда расположены так, как показано ниже. Используются фрагменты с гиперлиниями 119А, 120А, 121А, 122А, 123А и 124А. Правила гиперлиний вы найдёте на стр. 12.



## ПОДГОТОВКА ИГРОВОГО ПОЛЯ



Для четырёх игроков



Для пяти игроков



Малые фракции  
(пример для шести игроков)



МЕКАТОЛ-РЕКС



ПЕРВОЕ КОЛЬЦО



ВТОРОЕ КОЛЬЦО



ТРЕТЬЕ КОЛЬЦО



РОДНАЯ СИСТЕМА



ГИПЕРЛИНИЯ



РОДНАЯ СИСТЕМА МАЛОЙ ФРАКЦИИ

# ПРАВИЛА

В этом разделе вы найдёте описание новых компонентов и механик.

## ЭКСПЕДИЦИЯ НА ГРОЗОВОЙ РУБЕЖ

Игроки могут отправляться в экспедицию на планету Грозовой Рубеж, чтобы разблокировать способность прорыва и получить контроль над самой планетой. В начале игры Грозовой Рубеж находится вне поля стороной экспедиции вверх (разделённой на шесть секторов).



Сторона экспедиции Грозовой Рубежа

В конце своего хода вы можете принять участие в экспедиции. Для этого выберите ещё не освоенный сектор экспедиции, оплатите его стоимость и разместите свой жетон контроля в этом секторе. Этим вы обозначаете, что сектор экспедиции освоен.



Варианты стоимости секторов экспедиции:

- Потратить 5 очков ресурсов
- Сбросить 2 карты действий
- Потратить 5 очков влияния
- Сбросить 1 невыполненную секретную цель
- Перевернуть 1 планету с технологической специализацией
- Потратить 3 товара

Уже освоенный сектор нельзя освоить ещё раз или перехватить у другого игрока. Первый раз, когда вы осваиваете один из секторов экспедиции, получите карту **прорыва** своей фракции. Вы можете осваивать несколько секторов экспедиции, но каждый раз обязаны выбирать новый, ещё не освоенный сектор.

Экспедиция завершается, когда освоены все сектора. **Игрок, освоивший последний сектор**, переворачивает Грозовой Рубеж на сторону планеты и помещает его в систему на свой выбор. Эта система не должна содержать планет, сверхновых и червоточин, изображённых на фрагментах поля. Затем **игрок с наибольшим числом жетонов контроля в секторах экспедиции** размещает соответствующее количество отрядов пехоты на Грозовой Рубеже. В случае равенства жетонов контроля в секторах экспедиции игрок, освоивший последний



Грозовой рубеж, на фрагменте поля

сектор, выбирает, кто из игроков с наибольшим количеством жетонов контроля в секторах экспедиции размещает свои отряды пехоты на Грозовой Рубеже. Грозовой Рубеж нельзя разместить в Изломе.

## ПРОРЫВЫ И СИНЕРГИЯ

Прорыв — это новый тип фракционных карт, который игроки чаще всего будут получать при взаимодействии с Грозовой Рубежом. Прорыв даёт каждой фракции новую уникальную способность и делает доступной **синергию** между двумя цветами технологий.

Синергия связывает два цвета технологий. Если у вас есть синергия, то технология или технологическая специализация одного из этих цветов может считаться технологией или специализацией второго цвета при учёте требований технологий и для выполнения технологических целей. Тем не менее в любой момент времени одна технология может считаться только технологией одного из цветов, но не обоих цветов сразу.

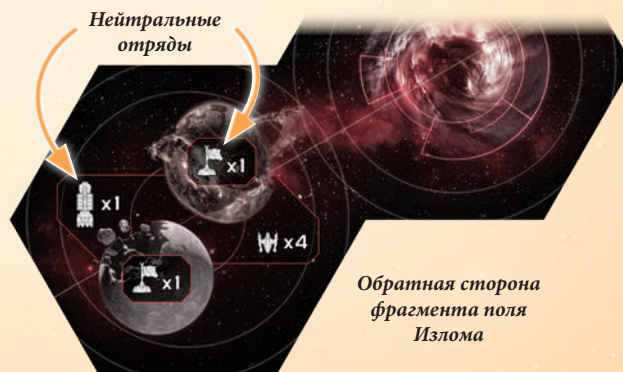


Этот прорыв даёт синергию между красным и жёлтым цветами

Каждый раз, когда кто-то получает карту прорыва, существует вероятность того, что в игру войдёт **Излом**. Когда вы получаете прорыв своей фракции, независимо от способа получения, если Излом ещё не находится в игре, бросьте один кубик. Если результат броска равен 1 или 10, введите в игру Излом.

## ИЗЛОМ

Это загадочная область космоса, не соединённая с остальной галактикой. Когда Излом появляется на поле, игрок, который ввёл его, размещает фрагменты Излома вдоль любого из краёв игрового поля в зависимости от количества игроков, как показано на схеме на следующей странице. Затем он размещает **нейтральные отряды** в соответствии с указаниями на обратной стороне фрагмента поля Излома.



Обратная сторона фрагмента поля Излома

Если Излом вошёл в игру в результате броска кубика после получения карты прорыва, игрок, сделавший бросок, размещает **жетоны входа** на игровом поле. За каждый цвет

синергии на своей карте прорыва выберите три системы, в которых есть соответствующие технологические специализации, если это возможно, и разместите жетоны входа в этих системах. В системе не может находиться более одного жетона входа, и таким образом можно разместить не более шести жетонов входа.



Жетон входа

Если Излом вошёл в игру в результате розыгрыша другой способности либо после броска кубика за получение прорыва без синергии (как в случае с фракцией «Некровирус»), игрок, который ввёл Излом в игру, выбирает четыре планеты и помещает жетон входа в системы с этими планетами. Все эти планеты должны находиться в разных системах, и у них должны быть различные технологические специализации. Если в игре нет четырёх различных технологических специализаций, остальные жетоны входа не размещаются.

Наконец, разместите жетон входа в системе Грозового Рубежа, если она находится в игре, либо в системе Мекатол-Рекс, если экспедиция ещё не завершена.

Независимо от того, где размещён Излом, его системы не являются смежными с системами, с которыми он соприкасается, и каждая из систем Излома считается находящейся на краю игрового поля. Попасть в Излом можно через жетоны входа. Система, в которой есть жетон входа, является смежной с каждой из систем в Изломе, в которых есть символ выхода. Однако системы с жетонами входа не являются смежными друг с другом, и системы с символами выхода также не являются смежными с другими системами с символами выхода.



Символ выхода

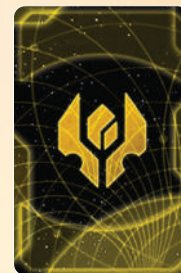
Планеты внутри Излома таят в себе несметные богатства, поэтому у каждой из них есть символ реликвии. А планета Стикс, кроме того, является легендарной планетой.

## РЕЛИКВИИ

Когда вы получаете карту планеты с символом реликвии или когда игровой эффект указывает вам получить карту реликвии, возьмите верхнюю карту из колоды реликвий и положите в открытую перед собой. Реликвии наделяют игроков мощными способностями, которые могут изменить ход игры.



Символ реликвии на Стиксе



Карта реликвии

## ЛЕГЕНДАРНЫЕ ПЛАНЕТЫ

Из представленных в этом дополнении планет многие являются легендарными, что обозначено специальным символом.



Символ легендарной планеты на Стиксе

Получив контроль над легендарной планетой, положите перед собой карту способности этой планеты. Если карта берётся из колоды, она входит в игру подготовленной. Способности легендарных планет уникальны. Если вы получили контроль над легендарной планетой, чья карта способности перевернута, она остаётся перевернутой.



Карта планеты Стикс и карта её легендарной способности



## ИЗЛОМ



Для ТРЁХ ИГРОКОВ

Для ЧЕТЫРЁХ И БОЛЕЕ ИГРОКОВ



ФРАГМЕНТ ПОЛЯ ИЗЛОМА

## НЕЙТРАЛЬНЫЕ ОТРЯДЫ

Нейтральные отряды — это войска, не принадлежащие ни одному из игроков. Они вступают в бой с игроком, если тот передвигает отряды на планету или в космос системы, где есть эти отряды. Боевые характеристики нейтральных отрядов указаны в карте-памятке, а кубики за них может бросать любой игрок, кроме активного. Во время боя попадания присваиваются нейтральным отрядам в порядке, указанном в карте-памятке, снизу вверх (например, попадания всегда будут присваиваться нейтральным эсминцам прежде крейсеров).

СПРАВА: НЕЙТРАЛЬНЫЕ ОТРЯДЫ			
ВЛАГМАН * 100% боевая техника	7	1	3
СОЛНЦЕ ВОЙНЫ * 100% боевая техника	3	2	6
ВРЕДИДУТ * 100% боевая техника	5	2	1
ТРАНСПОРТНИК	9	2	6
КРЕЙСЕР	6	3	1
ЭСМИНЕЦ * 100% боевая техника	8	2	
ИСТРЕБИТЕЛЬ * 100% боевая техника	8	2	
МЭХ * 100% боевая техника			6
ПЕКОТА			8
ПЕД * 100% боевая техника			
БАЗА			

Карта-памятка по нейтральным отрядам

Нейтральные отряды всегда используют свои способности, когда могут («ПОГЛОЩЕНИЕ УРОНА», «КОСМИЧЕСКАЯ ПУШКА» и т. д.), но не могут использовать никакие другие способности. Нейтральные отряды не перемещаются и не выполняют никаких игровых действий, если иное не сказано в правилах или тексте их способностей.

Нейтральные отряды считаются отрядами других игроков в контексте применения способностей игроков и других игровых эффектов. Однако не существует понятия «нейтральный игрок», и нейтральные отряды не могут принимать решений. Если вдруг произойдёт такая ситуация, что нейтральному отряду требуется разрешить спорную ситуацию, решение принимает председатель.

## ИЗГНАНИЕ

Если способность карты требует, чтобы вы **изгнали** компонент, уберите его из игры в коробку.

## КОСМИЧЕСКИЕ СТАНЦИИ

В некоторых системах вы найдёте **космические станции**. Если вы являетесь единственным игроком, чьи корабли есть в системе со станцией, вы получаете контроль над ней. Возьмите её карту из колоды планет или у другого игрока. Вы не теряете контроль над станцией, если ваши корабли покинули эту систему. У каждой космической станции есть соответствующая ей карта планеты, которую вы получаете перевёрнутой и можете трогать и подготавливать, как если бы она была планетой.

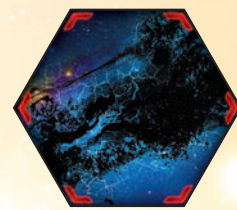


Сооружения и наземные войска **нельзя** размещать или высаживать на космических станциях, и они не считаются планетами в контексте результатов голосования, выполнения целей или учёта контроля планет в родной системе.

Увеличьте своё значение продукции на 1 за каждую космическую станцию под своим контролем. Разместите соответствующий жетон коммерции к вашей продукции в качестве напоминания. Вы можете заключать сделки с другими игроками, контролирующими космические станции, даже если они не соседствуют с вами. И наконец, вы можете в любой момент перевернуть карту своей космической станции, чтобы сконвертировать свою продукцию в товары.

## ШРАМ ЭНТРОПИИ (АНОМАЛИЯ)

Шрам энтропии — это новый вид аномалии. Все способности отрядов («ПОГЛОЩЕНИЕ УРОНА», «ПРОИЗВОДСТВО», «ПЛАНЕТАРНЫЙ ЩИТ», «КОСМИЧЕСКАЯ ПУШКА», «БОМБАРДИРОВКА», «РАЗВЕРТЫВАНИЕ» и «ЗАГРАДИТЕЛЬНЫЙ ОГОНЬ»)



Шрам энтропии

не могут быть использованы отрядами, находящимися в шраме энтропии, или против них. **Это не влияет на текстовые способности.** Кроме того, червотчины, которые должны быть помещены в шрам энтропии, вместо этого сбрасываются.

В начале фазы статуса: игроки, у которых есть корабли в шраме энтропии, могут потратить жетон из своего стратегического резерва, чтобы получить свою фракционную технологию.

## ДВОЙНЫЕ ТИПЫ ПЛАНЕТ

Планеты с двойным типом считаются за оба типа одновременно. Когда игрок разведывает одну из таких планет при игре с «Пророчеством королей», он может взять карту из колоды разведки, соответствующую любому из типов этой планеты (но не обоим).



Культурная/Опасная планета



Опасная/Промышленная планета



Промышленная/Культурная планета



## ДВОЙНЫЕ ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЕ СПЕЦИАЛИЗАЦИИ

У некоторых планет есть две технологические специализации. Такие планеты можно переворачивать при исследовании технологии, чтобы проигнорировать одно или оба требования исследуемой технологии одновременно.



## СОСУЩЕСТВОВАНИЕ

Некоторые игровые эффекты позволяют отрядам игрока **сосуществовать** с другими отрядами на планете. Когда ваши отряды сосуществуют с отрядами другого игрока, они не вступают в бой. Если ваши отряды инициировали сосуществование, вы не получаете и не сохраняете контроль над планетой. Если вы уже контролируете её, то игрок, с чьими отрядами вы теперь сосуществуете, получает над ней контроль, а карту планеты — перевёрнутой. Сосуществующие сооружения всегда находятся в блокаде. Если вы уже сосуществуете и размещаете, производите или передвигаете дополнительные отряды на эту планету, эти отряды также сосуществуют. Если ваши сосуществующие отряды становятся единственными отрядами на планете, вы получаете контроль над планетой.

Против сосуществующих отрядов можно **производить бомбардировку**. Когда вы проводите проверку бомбардировки планеты, выберите, отряды какого игрока будут бомбить каждый ваш отряд с такой способностью. Затем бросьте кубики отдельно против каждого из игроков.

При высадке отрядов на планету с сосуществующими отрядами с ними можно вступить в бой. В таком случае в бой вступают в том числе те отряды, с которыми они до этого сосуществовали. Если вы активировали систему, то можете решить не вступать в бой с сосуществующими отрядами и оставить их в состоянии сосуществования. Если вы решите вступить в бой с сосуществующими отрядами, вы можете по желанию сделать это после того, как победите в бою с владельцем планеты, вступая в бой с любым количеством сосуществующих игроков по очереди.

Аналогично сосуществующий игрок может решить прекратить сосуществовать. В этом случае он может активировать систему со своими сосуществующими отрядами и высадить сосуществующие отряды на планету, где они сосуществовали. Если он побеждает в наземном бою, то прекращает сосуществование и получает контроль над этой планетой, как обычно.

Вы можете считать планеты, на которых вы сосуществуете, как если бы вы контролировали их для выполнения целей. Они не считаются планетами под вашим контролем ни для каких других игровых способностей или эффектов.

## ГИПЕРЛИНИИ

В игре на пятерых и семерых игроков либо при игре с четырьмя игроками и дополнением «Пророчество королей» игровое поле подготавливается с использованием фрагментов с гиперлиниями (см. «Подготовка игрового поля» на стр. 7). Каждая непрерывная линия, идущая через один или несколько фрагментов, является **ГИПЕРЛИНИЕЙ**. Фрагменты поля, соединённые гиперлинией, считаются смежными для всех целей.



*Благодаря гиперлиниям фрагмент поля с красным контуром является смежным с двумя фрагментами поля с жёлтым контуром*

Фрагменты поля с гиперлиниями улучшают баланс в начальной расстановке. Таким образом, игроки **не получают дополнительных товаров в начале игры**, как указано в разделе «Подготовка галактики для пяти игроков» на стр. 26 правил базовой игры.

Гиперлинии **не являются** системами. На них нельзя располагать отряды, и они не могут стать целью эффектов или способностей.

## ГАЛАКТИЧЕСКИЕ СОБЫТИЯ

Галактические события выбираются по желанию во время подготовки к игре и могут изменять игровые механики. Каждое событие уникально, а на карте события написаны правила, необходимые для игры с ним.



## СПРАВОЧНЫЕ КАРТЫ ФРАКЦИЙ

Эти карты содержат краткое описание возможностей фракции, в том числе тех, которые появляются при игре с дополнением «Пророчество королей». Эти карты также используются во время подготовки к игре с режимом «Падение Сумерек» и при игре с галактическими событиями для определения фракций случайным образом.



## КАРТЫ АЛЬЯНСОВ

На этих картах вы можете найти краткую справку для карт обещаний «Альянс» при игре с дополнением «Пророчество королей». Они также используются при игре с вариантом игры «Альянсы», с некоторыми галактическими событиями, а также с картой прорыва Братства Инь.

Если игрок получает эту карту по любой причине, кроме как в справочном контексте для карты обещания «Альянс», он кладёт её перед собой и теперь может использовать её способность.



## ЖЕТОН ДИПЛОМАТИИ

Этот жетон — подсказка для удобства. Его можно использовать при обычном розыгрыше основной способности карты стратегии «Дипломатия». Он означает жетоны приказов, которые положили все игроки.

С помощью этого жетона нельзя превысить лимит жетонов приказов у игроков, поэтому он не должен использоваться, если планируется розыгрыш способностей, которые снимают с поля жетоны приказов.



Жетон дипломатии

## ИЗМЕНЕНИЯ В ТЕРМИНОЛОГИИ

В этом издании для большей ясности игрового процесса изменился один из терминов по сравнению с базовой игрой «Сумерки империи». Вместо термина «пропустить ход» теперь используется термин «спасовать». Во время фазы действий игроки ходят по очереди до тех пор, пока все игроки не спасуют.

## ВАРИАНТ ИГРЫ «АЛЬЯНСЫ»

В этом варианте игры участники объединяются в команды по двое против 1–3 других альянсов. В этот вариант могут играть четыре, шесть или восемь игроков.

Для игры в командах правила изменяются следующим образом:

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

♦ **ШАГ 2 – ВЫБЕРИТЕ ФРАКЦИИ.** Каждому игроку также должен быть назначен **СОЮЗНИК**. Определите, какие пары игроков будут союзниками. Каждый игрок берёт справочную карту альянса, соответствующую фракции его союзника, и помещает её в свою игровую зону.

**Внимание:** союзник фракции «Генные Чародеи Мэхакт» также помещает жетон приказа из своего снабжения в резерв флота играющего за мэхактов.

♦ **ШАГ 4 – ВЫБЕРИТЕ ЦВЕТ.** Если вы играете с дополнением «Пророчество королей», каждый игрок изгоняет свою карту обещания «Альянс» и переворачивает своего командира на разблокированную сторону; все командиры разблокированы в начале игры.

### СДЕЛКИ

При совершении сделок со своими союзниками игроки пользуются следующими изменёнными правилами:

- ♦ Когда вы обмениваетесь продукцией со своим союзником, она не конвертируется в товары.
- ♦ Хотя вы и можете получать карты обещаний от своего союзника в рамках сделки (например, для последующей передачи другому игроку), вы не можете сами воспользоваться их эффектом.

### ПЕРЕДВИЖЕНИЕ И КОНТРОЛЬ

- ♦ Ваши корабли могут передвигаться в и через системы, в которых находятся корабли вашего союзника. Это не приводит к космическому бою.
- ♦ Ваши наземные войска могут высаживаться на планеты, контролируемые вашим союзником. Это не приводит к наземному бою, и вы также не получаете контроль над планетой.
- ♦ Когда игровой эффект позволяет вам перераспределять жетоны приказов, вы также можете обменяться картами планет со своим союзником, при условии что у игрока, получающего карту планеты, есть как минимум 1 наземное войско или сооружение на этой планете. Этот обмен не изменяет состояние карты планеты (подготовленная или перевёрнутая). Способности, которые срабатывали бы по обычным правилам при получении контроля над планетой, также не срабатывают.

- ◆ Когда ваш союзник активирует систему, вы можете одновременно с ним выполнить тактическое действие в этой системе; если вы это делаете, вы должны потратить и поместить жетон из своего тактического резерва, как обычно.
- ◆ С разрешения вашего союзника вы можете перевозить, размещать у себя и высаживать его истребители и наземные войска, используя свои отряды, у которых есть достаточное значение мест на борту.

## БОЙ И СПОСОБНОСТИ ОТРЯДОВ

- ◆ Во время боя или броска кубиков за способность отряда, когда у вас и у вашего союзника есть отряды в системе, вы оба можете бросать кубики. Результаты ваших бросков суммируются, а присвоение попаданий происходит как обычно. Когда противник наносит повреждения союзным игрокам, союзники совместно решают, каким отрядам будут назначены повреждения. Если они не могут договориться, повреждения назначает активный игрок.
- ◆ Эффекты, наносящие повреждения паре союзников, могут быть применены к отрядам любого из союзников в любой комбинации.

## СПОСОБНОСТИ И ЭФФЕКТЫ

- ◆ Отряды вашего союзника не считаются ни вашими отрядами, ни отрядами «другого игрока» для целей розыгрыша игровых эффектов и способностей.
- ◆ Способности, которые срабатывают, когда игрок активирует систему, содержащую отряды, планеты или жетоны приказов другого игрока, не срабатывают, если эти игроки являются союзниками.
- ◆ Способности ваших отрядов («КОСМИЧЕСКАЯ ПУШКА», «ПЛАНЕТАРНЫЙ ЩИТ» и т. д.) не влияют на вашего союзника.
- ◆ Способности агентов могут быть использованы на вашем союзнике.
- ◆ Планеты вашего союзника считаются вашими планетами для розыгрыша способностей, но вы не можете их перевернуть, и они не учитываются при выполнении заданий или получении победных очков по карте стратегии «Экспансия».

## РАЗГРОМ

- ◆ Игрок не может быть разгромлен, пока его союзник контролирует хотя бы 1 планету.

## ПОБЕДА В ИГРЕ

- ◆ В игре используется счётчик победных очков с четырнадцатью делениями. Один игрок должен набрать 14 победных очков, а его союзник должен набрать не менее 10 победных очков, чтобы их альянс победил в игре.



## 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 Pixeloid Studios  
**АРТ-ДИРЕКТОР:** Джефф Ли Джонсон  
**УПРАВЛЯЮЩИЙ АРТ-ДИРЕКТОР:** Тони Брэнд  
**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 Макрат  
**РУКОВОДИТЕЛЬ СТУДИИ:** Джим Картрайт  
**СТАРШИЙ ВИЦЕ-ПРЕЗИДЕНТ LIFESTYLE GAMES:** Билл Олтиг  
**ИГРУ ТЕСТИРОВАЛИ:** Э. Кэт, Джованни Альсате, Йосеф Ансариаде, Дон Атч, Нил Олт, Ной Остин, Майкл Аярс, Гэри Балентайн, Джейсон "Jadimjedi" Барнетт, Таннер Барт, Брэндон Башем, Кристиан Беккема, Марк Белиль, Фред Беннетт, Ханна Бенау, Стивен Бенау, 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 ДеМарини, Элис Динг, Брайсен Доррелл, Стью Данфорд, Кори Данн, Крис Эдвардс, Пит Эфферти, 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 Латифи, Кейлин Ли, Элисса Лёвен, Мэйси Луазель, Пэйтон Луазель, Майкл "11spoons" МакКомб, Аарон Маршалл, Зейн Мэтьюс, Бенджамин Мендельсон, Мэтью Мессерли, Джозеф Миллер, Марк Милтенбург, Дуэйн Мур, Бхарат Модди, Эрик Монтомери, Стивен Малхолланд, Ричард Нейв, Марк Нейли, Карсон Нельсон, Кимберли Нисеншал, Крейт Парр, Энди Перальта, Томер Перри, Ник Петерсен, Том Пайк, Брендон Пайлот, Тиффани Прайс, Маккенна Провизор, Мэтт Провизор, Дональд Путьник, Джо Ривз, Брайан Рикс, Джош Робертс, Оливер Робертсон, Джеймс Рудольф, Серги Рудой, Джош Раддок, Кайл "kRuthless" Резерфорд, Стивен Солс, Эли Шиллинг, Джеда Шиллинг, Иосия Шиллинг, Закари Шорр, Саймон Швейцер, Нейт Шедд, Биджан Сина, Рамтин Сина, Тимон Сисич, Адам "Mozco" Скиндзир, Йонас Спаркс, Алан "BigAlCupAchino" Спилхаус, Ричард Стефан, Грант Штраус, Даниэль Стерджен, Ритвик Субраманья, Крис Тагарт, Кейт Томпсон, Мэтт Тилфорд, Коди Титтон, Аллен Тёрнер, Роб Тиррелл, Гиль Виссер, Ник "Relic Stan" Виталис-Труп, Ронни Вайсбард, Скотт Уиттакер, Пол Винчестер, Йос 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, 55113, 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](mailto: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](http://hobbyworld.ru)



# ПОДГОТОВКА ГАЛАКТИКИ

В сообществе «Сумерек империи» множество талантливых и дерзких картографов. Ознакомьтесь с одним из вариантов подготовки галактики, представленных ниже, или присоединяйтесь к онлайн-сообществу «Сумерек империи», чтобы добавить «перчинки» на вашу карту галактики.

## «СНЫ О ГРОЗЕ»

Этот вариант подготовки галактики хорошо сбалансирован и идеально подойдёт для шести начинающих игроков. В нём используется множество новых фрагментов поля из «Грозового Рубежа», и для создания поля вам не потребуется дополнение «Пророчество королей».



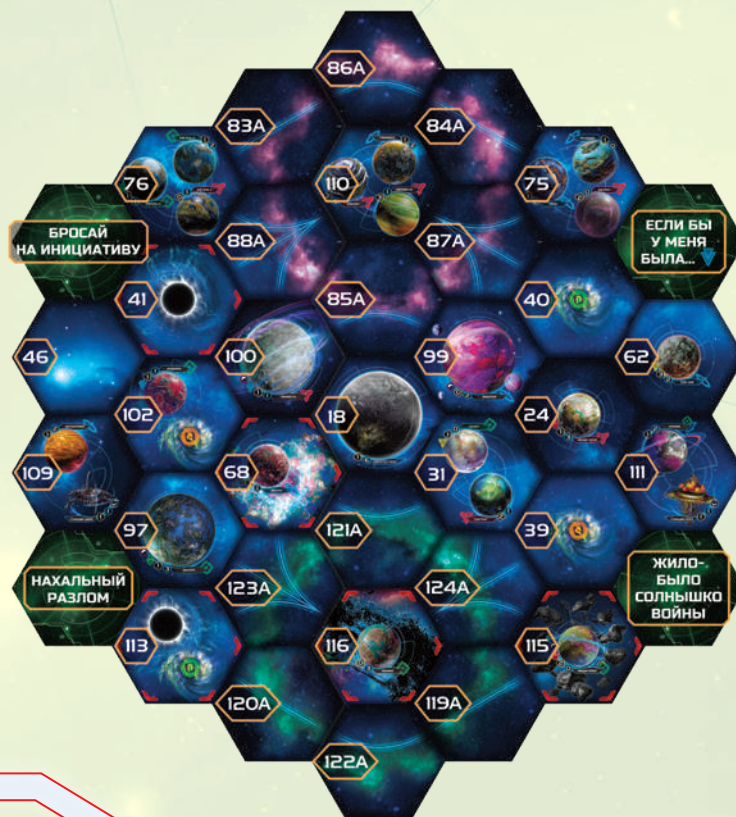
Этот вариант подготовки галактики поможет повысить ставки в игре с галактическим событием «Малые фракции». Требуется дополнение «Пророчество королей». Каждый игрок выбирает одну из следующих фракций:



Случайным образом разместите родные системы каждой невыбранной фракции в местах, указанных на карте красным цветом; это системы малых фракций. Если Келеры — одна из малых фракций, случайным образом выберите одну из трёх возможных родных систем для них. Если Небесная Твердь / Обсидиан — одна из малых фракций, случайным образом выберите, какую сторону их родной системы использовать. Каждой из сторон будет соответствовать карта альянса малой фракции (Небесная Твердь или Обсидиан).

## «КРАСНЫЕ ПРОТИВ СИНИХ»

С этим вариантом подготовки галактики игроки сойдутся в смертельном поединке в режиме альянсов 2 на 2. Требуется дополнение «Пророчество королей». Игроки с запада галактики («Бросай на инициативу» и «Нахальный разлом») — члены одной команды, сражающиеся против игроков на востоке галактики («Если бы у меня была...» и «Жило-было солнышко войны»). У каждой команды поблизости есть только 2 вида технологических специализаций.



## «ЛЕГЕНДАРНАЯ КАРТА!»

Этот вариант подготовки галактики — несбалансированная арена для шести игроков. Её цель — подтолкнуть игроков к центру галактики и заставить их драться насмерть за каждую систему. Требуется дополнение «Пророчество королей». В отличие от стандартного варианта подготовки галактики здесь системы, равноудалённые от родных систем игроков (какое совпадение, они все легендарные), находятся в центральном кольце.

# УТОЧНЕНИЯ

Этот раздел содержит уточнения по взаимодействию компонентов и часто забываемые правила.

## Аэлло (командир Школы Витой Бездны)

- Играющий за Витую Бездну не может запретить другим игрокам воспользоваться способностью Аэлло. После того как Аэлло разблокирован, его способностью может воспользоваться любой игрок по своему желанию.

## Бреши (механика фракции «Алое Восстание»)

- Если все жетоны брешей находятся на игровом поле, неактивные бреши можно передвигать из других мест на поле для применения эффектов. Активные бреши необходимо либо убрать, либо перевернуть, чтобы их можно было разместить снова.

## Война (карта стратегии)

- В случае если часть «совершите тактическое действие» основной способности карты стратегии Война отменяется или ход игрока, разыгравшего эту карту стратегии, заканчивается, остальные способности этой карты стратегии всё ещё применяются.

## Галактические события (без дополнения Пророчество королей)

- В галактические события «Дикая, дикая галактика» и «Эпоха открытий» можно играть и без дополнения «Пророчество королей». Просто игнорируйте текст, который упоминает компоненты «Пророчества королей».

## Гравитационные разломы (аномалия)

- Каждый гравитационный разлом может увеличить значение полёта кораблей, передвигающихся через него, только **один раз** для каждого корабля. Это изменение по сравнению с предыдущей версией правил.

## Грозовой Рубеж (планета)

- Когда Грозовой Рубеж помещается в систему, в которой есть жетон пограничья, не удаляйте этот жетон. Его можно будет разведать как обычно.

## Дикая, дикая галактика (галактическое событие)

- Если родная система игрока заменяется сверхновой, она по-прежнему остаётся родной системой этого игрока. Соответственно, если в родной системе игрока нет планет, считается, что он по-прежнему контролирует каждую планету в своей родной системе и может выполнять общие цели.

## Карты заговоров (способность фракции «Небесная Твердь»)

- После начала игры карты заговоров Небесной Тверди становятся скрытой информацией. Однако игроки могут ознакомиться с ними до начала игры.

## Космические станции (фрагменты поля)

- В ходе подготовки с дополнением «Пророчество королей» в систему, где есть космическая станция и нет планет, выкладывается жетон пограничья.

## Кронос и Таллин (родная система Небесной Тверди)

- Когда родная система Небесной Тверди переворачивается, отряды, находившиеся на Кроносе, размещаются на Кроносе Опустошённом. Отряды, находившиеся на Таллине, размещаются на Таллине Опустошённом. Отряды, находившиеся в космосе, остаются где были.

## Малые фракции (галактическое событие)

- Если в качестве малых фракций выбраны Призраки Креусса или Алое Восстание, на месте родной системы малой фракции размещаются Врата Креусса или Скорбь соответственно, а родные системы этих фракций — рядом с игровым полем.

## Небесная Твердь / Обсидиан (фракционные технологии)

- Несмотря на то, что фракционные технологии нельзя исследовать после того, как Небесная Твердь становится Обсидианом, их можно получить напрямую с помощью игровых эффектов, которые предписывают «получить».

## Постановление правительства (технология фракции «Келеры Совета»)

- Карты политики, текст которых обращается к «этой фазе политики», остаются в игре и разыгрываются во время фазы политики этого раунда или, если в этом раунде нет фазы политики, во время следующей фазы политики.

## Сосуществование (механика фракции «Школа Витой Бездны»)

- На одной планете могут сосуществовать несколько игроков.

## Способности (общее)

- Способность, розыгрыш которой не завершился, не может сработать повторно от срабатывания условий, которые она сама же и вызвала. (Пример: игрок за Винну использует своего героя «Матис Матинус» для розыгрыша карты стратегии «Война», а затем разыгрывает карту действия «Замысел», которая даёт ему дополнительное действие. Игрок не может снова использовать героя, несмотря на то, что тот будет изгнан только по окончании розыгрыша карты стратегии «Война».)

## Страница Мейян (герой Креусса)

- Этот герой также не может менять местами систему Ак Креукс и системы, из которых состоит Излом.

## Эпоха открытий (галактическое событие)

- Новые фрагменты поля нельзя размещать рядом с родной системой Призраков Креусса, родной системой Алого Восстания, ядром червоточин фрагментами поля Излома.

## ВАРИАНТЫ ЭКСПЕДИЦИИ НА ГРОЗОВОЙ РУБЕЖ



Потратить 5 очков ресурсов



Сбросить 1 невыполненную секретную цель



Сбросить 2 карты действий



Перевернуть 1 планету с технологической специализацией



Потратить 5 очков влияния



Потратить 3 товара