



TWILIGHT IMPERIUM[®]

ŚWIT NOWEJ ERY

PROROCTWO KRÓLÓW

ZASADY ROZSZERZENIA



Przez wszystkie lata spędzone na eksplorowaniu Galaktyki nigdy nie miała okazji być świadkiem osuszania oceanu.

Aris Vex dotarł na orbitę godzinę temu i od tamtej pory Hiari Omar nawet na chwilę nie odeszła od bąbla obserwacyjnego korwety. Pod jej stopami rozciągała się szara planeta, na której szalały pyłowe burze, a fale czarnych mórz wyrzucały w górę rozbryzgi piany. Nic nie rosło na tych surowych, poszarzałych równinach i tylko najmniej wymagające rośliny próbowały przetrwać w bogatych w minerały wodach. Był to chyba najmniej interesujący świat, jaki miała okazję zobaczyć Hiari, a mimo to pokonała całą drogę z Instytutu Historii na Jordzie, poprzez Bramę Creussa i Pulsar Torali, i dalej, w głębinę przestrzeni Shaleri, byle tylko się tutaj znaleźć.

I nie była jedyną.

– Dr. Omar.

Wzdrygnęła się, słysząc basowe, świdrujące mruczenie, lecz otrząsnęła się i odwróciła z uśmiechem.

– Durruq. Przepraszam, nie zauważyłam cię.

Posel Hakanów mrugnął, po czym lekko się uklonił w przyjaznym powitaniu.

– Przepraszam, że przerywam twoje rozważania, ale reszta zespołu obserwatorów zasiada właśnie do obiadu. Czy do nas dołączysz?

– Za chwilę – odparła Hiari. – Chcę jeszcze trochę na to popatrzeć.

Durruq skinął głową.

– To naprawdę imponujący widok. Jeśli pozwolisz, na chwilę do ciebie dołączę.

Kobieta przesunęła się, by zrobić miejsce przy bąblu, a wyższy od niej przedstawiciel obcej rasy stanął obok, kierując wzrok na statki, zawieszane w przestrzeni nad powierzchnią planety.

Wiele miesięcy temu badacze z Creussa odkryli zapiski ukryte w zapomnianych kryptach na Mecatol Rex, niszczące mag-płytki, które traktowały o planecie nazywanej Acheron, stanowiącej bramę do Ixth. Creussyjczycy wysłali liczną armadę do tego zapomnianego zakątka Galaktyki z nadzieją, że jako pierwsi odnajdą legendarny, rajski świat i wsławią się tym odkryciem w całym kosmosie. Nim Galaktyczna Rada zdołała wymusić na Widmach z Creussa zabranie na ekspedycję wielorasowego zespołu obserwatorów, ich zwiadowcy już szukali tras wokół wygłodniałej osobliwości Manon, prowadzących włąb starożytnej mgławicy, dotychczas nieznaną nawet wśród tych enigmatycznych obcych. Jeszcze zanim Hiari została niemal siłą zabrana z mieszkania w Nowej Moskwie i doprowadzona na pokład korwety Baronii, nadeszła wieść, że ekspedycja odnalazła Acheron, a czujniki wykryły dziwne sygnały pochodzące z dna największego oceanu na planecie.

Teraz toroid rozmiarów stoczni kosmicznej wisiał zaczepiony pomiędzy rzeźbionymi, srebrnymi kadłubami dwóch pancerników Widm z Creussa. Hiari obserwowała, jak niewidzialne pola grawitacyjne sięgają w stronę oceanu burzącego się setki kilometrów poniżej, wysysając go i zmieniając w wirujący lej wody o średnicy kilometra. Woda podnosiła się, opuszczała atmosferę i była wyrzucana przez toroid w przestrzeń kosmiczną, zmieniając się w coraz większą chmurę lśniącego lodu, który powoli tworzył skorupę wokół planety.

– Co za głupota. – Tym razem Hiari się nie odwróciła, rozpoznając bulgoczący głos Miguna Thu, naukowca z Uniwesytetów Jol-Nar. Wjechał w swoim kombinezonie środowiskowym do pokoju obserwacyjnego w towarzystwie umundurowanej, surowo wyglądającej kobiety. Oficer Teallian Den Marchand Starsza była kapitanem Aris Vex, a zarazem oficjalnym obserwatorem z ramienia Baronii.

Migun wskazał chwytnością na toroid.

– Każda rozwinięta rasa, zdolna do podróży kosmicznych, potrafi też poradzić sobie w środowisku wodnym. Po co marnować tyle energii, by pozbyć się całego oceanu? – Wodny obcy wydawał się osobiście obrażony całym przedsięwzięciem?

– Nie, szanowny naukowcu. To żadne marnotrawstwo – zaprzeczyła Teallian.

– Co masz na myśli? – spytała Hiari.

Oficer Baronii obdarzyła ją pełnym wyższości uśmiechem.

– To arogancja, pani doktor. Czysta arogancja, mająca na celu zademonstrowanie, że Widma są wystarczająco potężne, by zmienić oblicze całej planety wyłącznie w celu sięgnięcia po to, czego chcą. Osobiście pochwalam taką postawę.

Dwa tygodnie później prom szybował nad rozległymi polaciami odsłoniętego dna morskiego. Przez iluminator w swojej kabinie Hiari widziała przecinające pustkowie rzeki szlamu, powoli wypełniające mulem ogromne, pozbawione wody rozpadliny. Już teraz burze pyłowe zaczynały smagać schnący il.

Z przodu, daleko na horyzoncie, widziała klify wyrastające z dna oceanu. Gdy woda opadła, odsłonił się ogromny, podmorski płaskowyż, rozciągający się na kilkaset kilometrów. Postawiono na nim rozległe budowle połączone przejściami z gładkiego, czarnego kamienia, które biegly promieniście od owalnego dysku, leżącego pośrodku płaskowyżu. Korzystając z zestawu czujników pokładowych Aris Vex, Migun obliczył, że dysk ma pięć kilometrów średnicy i posiada niewyobrażalną wręcz gęstość.

– Fakt, że nie zapadł się pod wpływem własnej wagi, sugeruje, że może być z jakiegoś egzotycznego materiału. Może nawet nie znajdować się całkiem w naszym wymiarze – rzekł z ekscytacją w swym szemrzącym głosie.

Naukowiec był rozgniewany, że nie mógł zbadać obiektu osobiście, podobnie jak Hiari, która protestowała, dowiedziawszy się, że nie dostanie pozwolenia na eksplorację odkrytych struktur rozrzuconych po oceanicznym dnie. Jednak gospodarze grzecznie, acz stanowczo nalegali, by obserwatorzy pozostali na orbicie. Dlatego tylko obserwowali statki Widm z Creussa lądujące w ruinach.

Po pięciu dniach eksploracji creussyjscy badacze odkryli... coś.

Aris Vex znajdował się po drugiej stronie Acheronu, kiedy czujniki grawitacyjne zarejestrowały niesamowity wzrost. Coś masywniejszego niż sama planeta wypaczało strukturę czasoprzestrzeni. Do chwili, gdy korweta ponownie znalazła się nad miastem, dysk zdążył zniknąć, otoczony idealną sferą nieskończonej ciemności. To był tunel czasoprzestrzenny. Tunel czasoprzestrzenny o średnicy pięciu kilometrów, pogrzebany na dnie zapomnianego morza.

Zespół obserwatorów jednogłośnie zaprotestował, grożąc, że złoży raport swoim rządowi i wróci z flotą, jeśli Creussyjczycy nadal będą trzymać go z dala od odkrycia. Ostatecznie Widma ustąpiły. Niecały dzień później prom spotkał się z Aris Vex. Było na nim dość miejsca, by zabrać wszystkich dwudziestu pięciu oficjalnych obserwatorów, choć warunki nie należały do komfortowych. Hiari wybrała wąskie siedzenie obok Durruqa. Wolala to niż towarzystwo świętoszkowatego Brata Dormera z Yin czy niepokojącej N'ssiki z Kolektywu Naalu. Mimo niewygody i ścisłości na pokładzie nikt z obserwatorów nawet nie myślał o pozostaniu na statku.

Krawędź płaskowyżu zbliżała się z każdą chwilą. Prom obleciał jedną z wież wyrastających ze zbocza klifu. Hiari przelknęła ślinę. Patrząc z orbity, nie zdawała sobie sprawy, jak imponujące były w rzeczywistości ogromne budynki z czarnego kamienia.

Przywoływały jej na myśl świątynie zaprojektowane, by budzić podziw... lub strach.

– Nie podoba mi się tutaj. – zawarczał gardłowo Durruq, gdy Hiari próbowała się pozbyć tej natrętnej myśli.

San Sinassa, Widmo przydzielone do zajmowania się obserwatorami, odwrócił się na siedzeniu pilota.

– Odnaleźliśmy podobne budowle na terenie całego morskiego dna. Najwidoczniej to jakaś zaginiona cywilizacja.

– Chciałabym otrzymać dostęp również do kilku pozostałych miejsc – powiedziała Hiari. – Jeśli mam lepiej zrozumieć tę kulturę...

– Przykro mi – odparł Sinassa. – Część naszych zespołów została zaatakowana podczas eksploracji ruin przez nieznanego przeciwnika. Pozwolenie na samotne wyprawy wiąże się ze zbyt dużym niebezpieczeństwem.

Obserwatorzy spojrzeli na Creussyjczyka zaskoczeni. Varish z rasy Rokha przymknęła zielone oczy, a jej towarzysz Cole, przedstawiciel Naaz, wspiął się na jej ramiona, żeby mieć lepszy widok.

– Przeciwnika? Jakiego przeciwnika?

– Nie został jeszcze zidentyfikowany – odparł uspokajająco Sinassa. – Kiedy będziemy mieć więcej informacji, na pewno się nimi podzielimy. O! Zbliżamy się do bramy.

Prom leciał dotychczas rozpadliną wiodącą ku środkowi płaskowyzu. Teraz wzbil się ponad jej krawędź, co pozwoliło dostrzec potężną krzywiznę tunelu czasoprzestrzennego. Czarną sferę otaczał pierścień zakrzywionego światła. Mimo że obiekt wciąż znajdował się kilkanaście kilometrów dalej, wypełniał już przednie iluminatory. Obserwatorzy umilkli.

– Można by tam wlecieć okrętem wojennym klasy Murmanifique – wyszeptala wreszcie Teallian.

– Czyli że da się... Da się przez to przelecieć? – zapytała Hiari.

Creussyjka skinęła głową. Cała jego osoba aż promieniowała dumą.

– Nasze zespoły wleciały do środka trzy godziny temu. Przygotujcie się.

Prom przyspieszył i poszybował w kierunku powierzchni obiektu, utkanej z nieprzeniknionej ciemności. Hiari ścisnęła poręcze fotela czując, jakby coś rozrywało ją jednocześnie na wszystkie strony. Przez chwilę – a może przez całą wieczność złożoną z chwil? – była ślepa i głucha, jakby zanurzona w absolutnej nicości.

Potem odzyskała wzrok. Prom wyleciał łukiem z tunelu czasoprzestrzennego i okazało się, że poniżej ciągnie się jakieś miasto.

Naprawdę ogromne miasto, jak zauważyła Hiari. Prom leciał na tyle wysoko, że kobieta mogła objąć wzrokiem ściśle stłoczone szeregi wykopowych konstrukcji ciągnących się we wszystkich kierunkach aż po horyzont. Wszystko pobudowane z czarnego kamienia, zupełnie jak na Acheronie. A nad tym wszystkim...

Przygaszone światło tłące się, czerwonego karla nie mogło ukryć jaśniejszego dysku, który rozciągał się od jednej krawędzi nieba do drugiej. – Czy to jest... Galaktyka? – jęknął jeden z obserwatorów.

– Tak nam się wydaje – odparł Sinassa. – Nasi naukowcy pracują nad określeniem pozycji tej planety, ale ze wstępnej analizy wynika, że leży ona co najmniej pięćdziesiąt tysięcy lat świetlnych od Acheronu, niemal prostopadle do płaszczyzny galaktycznej.

– ... na święte głębie – szepnął Migun. Hiari była pewna, że dokładnie wie, jak się czuł.

Prom okrążył centrum miasta, by ostatecznie wylądować na placu przed konstrukcją, która była ogromna nawet jak na standardy otaczających ją budynków. Hiari wydawało się, że dostrzega w wielkim zigguracie elementy stylu charakterystycznego dla starożytnych, galaktycznych budowli, jednak nigdy wcześniej nie widziała wachlarza z potężnych ostrzy, wieńczącego szczyt... niczym monstrualna korona.

Opanuj się, doktor Omar – skarciła się w myślach. – Jesteś na tyle doświadczona, by wiedzieć, że analizując nie należy przypisywać ludzkich emocji obcym kulturom, jak jakiś pierwszorzecznik!

Jednak nie potrafiła pozbyć się niepokoju, gdy wysiedli z promu. Jak wszystko wokół również plac był wyłożony czarnym kamieniem – lachy pyłu wirowały po idealnie dopasowanych płytach. Najniższe piętro zigguratu górowało nad okolicą, wysokie na dobre sto metrów. Niewielkie stateczki Creussyjczyków zgromadziły się wokół jedyne widocznego wejścia – łukowatej bramy na tyle dużej, by mógł w nią wlecieć ich prom. Technicy Widm z Creussa mrowili się wszędzie wokół, ustawiając skanery i uruchamiając drony. Żaden z nich nie zwracał uwagi na nowo przybyłą grupę.

W chwili, gdy obserwatorzy przekroczyli próg i ciągnący się za nim, przepastny korytarz, Hiari poczuła na skórze mrowienie.

– Nie ma tu pyłu – zauważył Durruq mrużąc oczy.

– Niesamowite – odparł Migun. – To musi być jakiś rodzaj statycznego pola, które ciągle działa!

Sinassa potwierdził ruchem głowy.

– Nasze zespoły zwiadowcze donoszą, że wewnątrz czekają dużo bardziej spektakularne znaleziska. Jeśli pozwolicie, zamierzam was tam zabrać.

Grupa wolno podążała w głąb budowli, aż do jej serca. Korytarze, którymi szli, robiły się coraz węższe, lecz łukowe sklepienia wciąż majaczyły wysoko nad głowami obserwatorów. Kiedy wejście znalazło się zbyt daleko, by blask dnia mógł oświetlić wnętrze zigguratu, goście zorientowali się, że wszystko wokół rozświetla blada, błękitna poświata. Niemniej nikt nie potrafił powiedzieć, co stanowi jej źródło.

Hiari zaczęła przyglądać się zdobieniom ścian



i kolumn – ostrym, geometrycznym kształtom, wykończonym złotymi inkrustacjami. W którymś momencie została z tyłu, wyjęła swój moduł analityczny i zaczęła skanować serię rytów, lecz Sinassa przerwał jej pracę grzecznie nalegając, by dołączyła do grupy.

– Jestem pewna, że te płaskorzeźby przedstawiały spirale DNA – Hiari wyszeptała do Durruqa. – Wydawało się nawet, że były w nich ukryte jakieś kody genetyczne. Oczywiście zakładając, że dobrze zinterpretowałam odczyty.

Powietrze ochładzało się im głębiej schodzili. Około pół godziny później moduł analityczny Hiari poinformował, że znajdowali się ponad sto metrów pod powierzchnią. Z jej ust zaczęły się wydobywać obłoczki pary. Właśnie miała spytać Sinassę, jak długo potrwa marsz, gdy nagle korytarz się skończył.

Obserwatorzy znaleźli się na balkonie okalającym bezdenną studnię szeroką na ponad kilometr. Balkon biegł po jej obwodzie, zaś wąskie mosty, zbudowane w regularnych odległościach, wiodły do znajdującej się pośrodku kolumny, wiszącej niczym mechaniczny stalaktyt. Kolumnę pokrywała maszyna, rury, zwoje i wmontowane głęboko obwody, które rozchodziły się po znajdującym się wysoko stropie, by pobiec w dół po ścianach studni i zniknąć w mrocznych głębinach.

– Jak widzicie – odezwał się Sinassa – To najwidoczniej samo serce budowli i właśnie tu skupiliśmy nasze wysiłki. – Wskazał na grupę Widm z Creussa, które przekroczyły mosty i zgromadziły się wokół kolumny. – Odkryliśmy coś, co przypomina duże kapsuły stazowe, wmontowane w kolumnę. Gdybyście zechcieli spojrzeć...

Ruszył najbliższym mostem. Większość grupy obserwatorów podążyła jego śladem, pogrążona w cichej, lecz gorączkowej rozmowie. Hiari zauważyła, że Toala Toaldar, wynajęty ksenoarcheolog, a zarazem towarzysz kobiety

podczas kilku ekspedycji do Gwiazd Mirist, nagrywa całe, ogromne pomieszczenie za pomocą swojego masywnego modułu analitycznego. Już miała dołączyć do reszty obserwatorów, gdy Durruq położył ciężką łapę na jej ramieniu.

– Chwileczkę, doktor Omar – rzekł wskazując na ścianę za nimi. Hiari dostrzegła, że pomiędzy okablowaniem wyrzeźbiono jakiś napis. – Czy mogłabyś to odszyfrować, zanim zapuścimy się zbyt głęboko?

– Hmm, powinno się udać... – odparła Hiari przyglądając się bliżej napisowi, po czym zaczęła przeszukiwać pliki w swoim module. – Tak! To wygląda jak dialekt sprzed panowania Lazaxów. Znaleźliśmy coś podobnego w ruinach Vira-Pics III.

Zaczęła skanować i sprawdzać litery. Varish, Cole, oraz Migun również zostali z tyłu, by przebadать maszynę wmontowaną w ścianę. Podobnie uczyniła oficer Teallian, która rozglądała się wokół z przymrużonymi oczyma. Kiedy Hiari przeszukiwała bazę morfemów odszyfrowanych wcześniej na stanowisku na Vira-Pics, usłyszała, jak Durruq rozmawia z oficer Letnevów.

– Czy to miejsce niepokoi także Ciebie?

– Owszem – mruknęła Teallian. – Po prostu... We wszystkich podaniach Ixth miał być niczym rajski ogród. Ziemia obiecana. Czy to ci wygląda na raj?

Durruq tylko warknął cicho w odpowiedzi.

Kilka minut później ciężki krok kombinezonu środowiskowego Sinassy zapowiedział powrót opiekuna.

– Proszę wszystkich o uwagę. Byłoby lepiej, gdybyście pozostali z trzonym grupy...

– Chwileczkę – odparła Hiari, kierując na niego spojrzenie. – Wydaje mi się, że potrafię to odczytać.

Wszyscy, w tym Varish, Cole i Migun, zebrali się wokół niej.

– To na co czekasz? – odparła Teallian. – Co tu napisano?

Hiari zaczęła od słów wrytych najbliżej drzwi.

– Cóż, tekst mówi o jakimś sanktuarium... Kryjówce arystokratów. Wydaje mi się, że chodzi o miejsce, w którym właśnie się znajdujemy. Potem mówi o Ixth, czyli tej planecie... I dalej o jakimś potężnym imperium... które władało wszystkimi gwiazdami na firmamencie Ixth. Nazywało się Dominium... – Urwała unosząc pobladłą twarz – Sinassa, powiedz swoim pobratymcom, aby natychmiast zostawili tę kolumnę w spokoju.

– O czym tym mówisz? – oburzył się Migun.

Hiari wskazała na ciąg liter. – Tutaj napisano... „Dominium Mahactów, Królów Galaktyki”.

Ogluszający trzask odbił się echem po ścianach studni, a błękitny poblask przybrał na sile. W pobliżu kolumny dało się zauważyć jakieś poruszenie. Hiari dostrzegła kilka postaci cofających się od fragmentu maszyny, który właśnie się otwierał. Wewnątrz panował mrok rozświetlony tylko drobnymi punktami błękitnego światła. Wyglądały jak gwiazdy.

Pomieszczenie rozbłysło czerwonym światłem. Po chwili dołączyły do niego kolejne. Hiari wydało się, że słyszy krzyk jednego z pozostałych obserwatorów. Potem od strony kolumny buchnął syczący kłęb pary, ukrywając ją przed wzrokiem.

– Musimy uciekać – stwierdziła trzeźwo Teallian. – Sinassa?

Wojownik z Creussa spojrzał na nią i kiwnął głową.

– Też mi się tak wydaje. Skontaktuję się z resztą zespołu zwiadowczego... – Jego głos ucichł. Nagle jego kombinezonem zaczęły targać spazmatyczne ruchy. Sinassa odrzucił głowę w tył i zawył. Czerwone iskry buchnęły z połączeń kombinezonu, zastępując zwykły, błękitny blask.

Grupa zaczęła się wycofywać, a w tej samej chwili Sinassa się rozluźnił. Spod jego zbroi wypływał karmazynowy blask. Przez długą chwilę wpatrywał się w grupę. Potem sięgnął po karabin laserowy.

Coś oddzieliło jego rękę od tułowia. Odleciała w fontannie iskier. Durruq warknął, wykonując obrót i zamachując się składanym, naramiennym ostrzem. Tym razem wyprowadzony od dołu cios rozplatał Sinassę od pasa do ramienia. Widmo krzyknęło do wótru energii buchającej z kombinezonu, po czym zwałiło się z balkonu w otchłań.

Posel Hakanów nie zamierzał tracić czasu na obserwowanie upadku pokonanego wroga. Popędził w kierunku korytarza prowadzącego na powierzchnię.



– Biegnijcie! – rozkazał.

Hiari i reszta grupy ruszyli za nim korytarzami, byle dotrzeć na górę. W przejściach za ich plecami wciąż rozbrzmiewały echa wrzasków, a wszechobecny poblask wydawał się przybierać na sile. Chwilę później świecące linie dało się zauważyć wokół wszystkich płaskorzeźb i zdobień na ścianach. Ziggurat się budził.

Kiedy biegli, Hiari zorientowała się, że Durruq trzyma się za ramię. – Jesteś ranny! – jęknęła.

Durruq zaprzeczył i podciągnął rękaw. Krew sączyła się z regularnej rany w przedramieniu. – Kieszeń podskórna – warknął. – Tam ukryłem ostrze.

– Kieszenie podskórne? Ukryte ostrza?

Obcy obnażył kły.

– W Emiratach uznano, że najlepiej będzie... – przerwał na chwilę, gdy obiegali róg, profilaktycznie szykując broń – ...wysłać posła, o kilku ukrytych talentach.

Hiari cały czas biegła, lecz nie mogła się powstrzymać przed spoglądaniem kątem oka na Durruqa.

Grupa dotarła do głównego holu, kiedy została zaatakowana. Z cieni wyskoczyły białe humanoidy o gładkiej skórze. Ich twarze były pozbawione wyrazu – bez oczu, nosa, ust. Mimo to potrafili wyczuć obecność grupy i uderzyli, uzbrojeni w cienkie ostrza ukryte w dłoniach.

Durruq zabił dwóch szerokimi cięciami, unikając ich chwytu i rozpruwając wrogów jak rzeźnik. Kolejna istota skoczyła na Miguna, lecz podobne do igły ostrze złamało się niegroźnie na jego twardym kombinezonie środowiskowym. Sekundę później Hylar aktywował jakiś rodzaj pola obronnego i usmażył humanoida wylądowaniem elektrycznym.

Hiari uskokczyła z linii ataku kolejnego wroga, blokując jego pchnięcie swoim modulem analitycznym i gorzko żałując, że nie miała przy sobie żadnej broni. Varish i Cole nawet się nie zatrzymali. Drobną Naaz mocno się trzymał, kiedy Rokha pędziła ku wyjściu.

Mimo wysiłków nikt z grupy nie zdołałby uciec, gdyby nie Teallian. Kapitan dobiła lekkiego pistoletu i zaczęła spokojnie strzelać. Każde trafienie zmieniało jednego humanoida w stos drgających spazmatycznie kończyn i spalonego mięsa. Reszta grupy instynktownie zebrała się wokół Teallian i wycofywała w stronę wyjścia, z Durrukiem pilnującym, żeby żadna z istot nie zaszła ich od tyłu.

Przekroczyli próg i wyszli na plac w tej samej chwili, gdy pistolet przegrzał się ze świdrującym gwizdem. Teallian zakłęła i rzuciła bronią w najbliższego stwora, po czym odwróciła się i zerwała do biegu. Widma z Creussa, które przygotowywały obóz badawczy, zniknęły. Podobnie jak ich statki. Jednak prom obserwatorów pozostał na miejscu. Hiari dostrzegła przez okna kokpitu, że Varish i Cole już przygotowywali statek do odwrotu.

Durruq i Migun popędzili w górę rampy wejściowej. Hiari była tuż za nimi. Odwróciła się, by pomóc Teallian wejść na pokład, lecz zamiast tego zobaczyła, jak kobieta pada z jękiem na ziemię. Jeden z humanoidów zbliżył się na tyle, by wykonać wypad i wbić cienkie ostrze w ramię kapitan.

Bez zastanowienia Hiari dzieliła bezkształtną twarz stwora swoim modulem analitycznym. Kiedy przeciwnik zatoczył się w tył, chwyciła Teallian za rękę i wciągnęła ją po rampie na pokład. Właz zamknął się za nimi z sykiem. W tej samej chwili prom zerwał się w powietrze i szybko odleciał, byle dalej od placu.

Migun chwycił oficer Letnevów i pomógł jej usiąść na ławce. W tym czasie Hiari zdjęła kurtkę jej munduru, by obejrzeć ranę.

Grupa dotarła do głównego holu, kiedy została zaatakowana

– Jest bardzo źle? – zapytała Teallian z grymasem bólu.

– Nie jestem pewna – odparła Hiari.

Ranę stanowiło ledwie pojedyncze ułucie, które niemal nie krwawiło. Jednak skóra wokół już zaczynała szarzeć. Kobieta sięgnęła po apteczkę i spryskała ranę środkiem przeciwko truciznom, posiadającym właściwości lecznicze i regeneracyjne. Nim Hiari skończyła, błądy kolor objął już ramię i sięgnął w dół ręki. Oficer Letnevów patrzyła na własną kończynę z chorobliwą fascynacją.

– Nie wiem, co to jest – orzekła Hiari. – Nie reaguje na żadne znane leki.

Paznokcie Teallian odpadły wszystkie naraz. Skóra pod spodem była gładka i świeża. Kobieta sięgnęła do góry i wyrwała sobie pukiel włosów. Przy tym ruchu musnęła ucho, które zaczęło się kurczyć i usychać. Teallian dłuższą chwilę spoglądała na włosy, które trzymała w dłoni. Kiedy uniosła wzrok na Hiari, jej spojrzenie było twarde jak głaz. – To jakiś rodzaj geno-czarownictwa.

Drżąc na całym ciele, wciągnęła głęboki oddech i kontynuowała. – To postępuje szybko. Doktor Omar, proszę mnie posłuchać. Wracajcie na Aris Vex. Moja załoga została przygotowana na okoliczność znalezienia czegoś niebezpiecznego. Powiedz im tylko „Quann”. Posłuchają twoich rozkazów. Ostrzeż Radę.

Hiari skinęła głową.

– Zrobię to.

Teallian zwróciła się do Durruqa. Ledwie była w stanie utrzymać otwarte oczy. Wydawało się, że oczodoły zapadają się w głąb jej czaszki.

– Teraz. Twój miecz – rzuciła wyciągając rękę.

Prom wyprysnął z tunelu czasoprzestrzennego na Acheronie i poleciał w kierunku floty. Pozostali członkowie grupy obserwatorów zebrał się w kokpicie. Nikt nie chciał siedzieć z tyłu. Nikt nie próbował nawiązać łączności z promem. Po dłuższej chwili Hiari włączyła komunikator.

– Tu zespół obserwatorów, wzywamy Aris Vex. Zgłoś się, Aris Vex.

Minęło kilka minut. Wreszcie dał się słyszeć szum zakłóceń i głos porucznika Drellixiara, pierwszego oficera korwety.

– Do zespołu obserwatorów, tu Aris Vex. Kapitan Marchand, czy to Pani?

– Nie, tu doktor Hiari Omar. Obawiam się, że kapitan nie żyje.

– Hiari spojrziała przez ramię na pomieszczenia dla pasażerów.

– Powiedziała, że kod to „Quann”.

– Przyjęte, Pani doktor. Proszę oczekiwać na współrzędne spotkania.

Informacje przepłynęły przez systemy nawigacyjne promu.

– Co robicie na orbicie okołobniegunowej? – syknęła Varish.

– W przeciągu ostatniej godziny sytuacja się skomplikowała – odrzekł Drellixiar. – Uznaliśmy, że lepiej nie rzucać się w oczy.

– Co to znaczy „skomplikowała”? – zapytał Durruq.

– Zaraz sami się przekonacie – odparł pierwszy oficer.

Prom wyrwał się z atmosfery Acheronu i wleciał w kosmiczną próżnię. Jego pasażerowie mogli wreszcie ujrzeć flotę Widm z Creussa, orbitującą wokół tunelu czasoprzestrzennego.

Czerwone światła tańczyły pomiędzy kadłubami okrętów wojennych Creussyjczyków. Rzeźbione srebrem ornamenty teraz jarzyły się ognistą czerwienią. Flota zanurzyła się w atmosferę Acheronu w tym samym momencie, gdy prom poszybował jeszcze wyżej. Nikt nie próbował skanować promu ani się z nim kontaktować. Nikt nawet nie zauważył jego obecności.

Zamiast tego statki Widm z Creussa, jeden za drugim, obniżały lot w kierunku płaskowyzu, kierując się ku bramie.

OMÓWIENIE

Rozszerzenie *Twilight Imperium: Proroctwo królów* wprowadza mnóstwo dodatkowych elementów do gry podstawowej *Twilight Imperium: Świt nowej ery*. Do zmagania dołącza siedem nowych ras, w tym nikczemni Geno-czarownicy Mahactów, dawni władcy Galaktyki. Liderzy stają w pierwszym szeregu, aby ich wyjątkowe umiejętności mogły posłużyć dla dobra rasy. Na krwawe pola bitew naziemnych wkracza piechota zmechanizowana, rozprawiając się z wrogami brutalniej niż kiedykolwiek wcześniej. Pośród gwiazd wojna dociera do planet słynnych w całej Galaktyce, zaś wyścig po nowe terytoria prowadzi do odkrycia zaginionych relikwii o niewyobrażalnej mocy.

SYMBOL ROZSZERZENIA

Każda karta i arkusz w tym rozszerzeniu posiada symbol rozszerzenia *Proroctwo królów*, aby odróżnić jego elementy od elementów z gry podstawowej *Twilight Imperium: Świt nowej ery*. Kafelki układów z tego rozszerzenia posiadają numery 52-91.



DŁUGA WOJNA

Korzystając z rozszerzenia *Proroctwo królów* gracze uzyskują dostęp do nowych sposobów zdobywania punktów zwycięstwa, a poziom trudności realizacji pewnych celów maleje. Gracze, którzy chcieliby rozegrać dłuższą partię, mogą zatem skorzystać z toru punktów zwycięstwa o długości 14 pól.



UŻYWANIE TEGO ROZSZERZENIA

Przed połączeniem elementów z tego rozszerzenia i gry podstawowej, należy usunąć następujące karty polityki z gry podstawowej. Nie są one używane razem z tym rozszerzeniem.

- | | |
|---------------------------------|------------------------------|
| ♦ Górnictwo rdzeniowe | ♦ Zespół badawczy: napędy |
| ♦ Strefa zdemilitaryzowana | ♦ Zespół badawczy: wojna |
| ♦ Świąta planeta Ixthian | ♦ Siedziba senatu |
| ♦ Reprezentatywny system rządów | ♦ Strzępki władzy |
| ♦ Zespół badawczy: biotyka | ♦ Inicjatywa terraformacyjna |
| ♦ Zespół badawczy: cybernetyka | ♦ Korona Emfidii |
| | ♦ Korona Thalnosy |

Następnie należy połączyć elementy z tego rozszerzenia z odpowiadającymi im elementami z gry podstawowej. Należy dodać cztery jednostki mechów, osiem nowych kart technologii i jeden nowy weksel w kolorze pasującym do odpowiedniego zestawu elementów w tym samym kolorze z gry podstawowej do danego zestawu. Pozostałe karty należy dodać do odpowiadających im talii, a kafelki czerwonych i niebieskich układów wstawić do odpowiednich stosów kafelków układów z gry podstawowej. Następnie należy zastąpić karty strategii „Dyplomacja” i „Budowa” z gry podstawowej ich poprawionymi wersjami, znajdującymi się w tym rozszerzeniu. Na koniec należy dodać siedem nowych arkuszy ras do stosu arkuszy z gry podstawowej.



ELEMENTY GRY



7 arkuszy ras



8 arkuszy liderów



2 arkusze dowodzenia



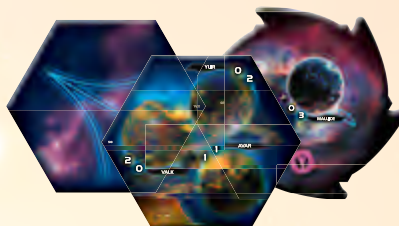
2 poprawione karty strategii



118 plastikowych jednostek z gry podstawowej (po 59 jednostek w 2 kolorach)



32 plastikowe jednostki mechów (po 4 jednostki w 8 kolorach)



40 kafelków układów i karty nadprzestrzennych



40 kart planet



74 karty eksploracji (20 kulturowych, 20 przemysłowych, 20 niegościnnych i 14 pogranicza)



10 kart relikwii



20 kart akcji



13 kart polityki



40 kart celów



24 karty weksli



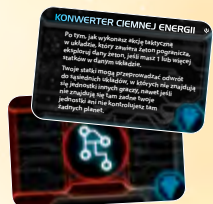
74 karty liderów



24 karty jednostek mechów



4 karty zdolności legendarnych planet



128 kart technologii



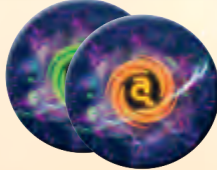
1 żeton planety Miraż



1 żeton zniszczonej planety



13 żetonów dodatków (6 ogólnych, 4 technologii, 1 SZ, i 2 Tytanów)



1 żeton burzy jonowej (dwustronny)



6 żetonów rozdziarcia wymiarów (3 Koterii i 3 Nekrowirusa)



4 żetony tunelu czasoprzestrzennego gamma (3 ogólne i 1 Creussyjczyków)



5 żetonów uśpionych Ul



20 żetonów pogranicza



119 żetonów kontroli



112 żetonów dowodzenia



42 żetony dóbr i towarów (dwustronne)



71 żetonów piechoty



71 żetonów myśliwców

PRZYGOTOWANIE GRY

Aby przygotować rozgrywkę w *Twilight Imperium: Świt nowej ery* z rozszerzeniem *Proroctwo królów*, należy posłużyć się zasadami Pełnego przygotowania gry, opisanymi w Kompendium zasad, wzbogaconymi o następujące czynności:

♦ KROK 3 – PRZYGOTOWANIE ELEMENTÓW POSZCZEGÓLNYCH

RAS: Oprócz elementów rasy z gry podstawowej każdy gracz pobiera kartę jednostki mech swojej rasy oraz trzy karty jej liderów. Wymienione poniżej rasy pobierają dodatkowe elementy:

- ✧ Widma z Creussa: 1 żeton tunelu czasoprzestrzennego Gamma Creussów
- ✧ Koteria Vuil'raith: 3 żetony rozdarcia wymiarów
- ✧ Nekrowirus: 3 żetony rozdarcia wymiarów
- ✧ Tytani UI: 5 żetonów uśpionych UI
- ✧ Żagwie Muaat: 1 kafelek supernowej Muaat



Dodatkowe elementy rasy dla Widm z Creussa

♦ KROK 4 - WYBÓR KOLORÓW: Każdy gracz pobiera wszystkie elementy wybranego przez siebie koloru, które teraz dodatkowo obejmują:

- 4 jednostki mechów
- 1 nowy weksel
- 8 nowych kart technologii
- 1 arkusz liderów

Każdy gracz wsuwa brzeg swojego arkusza liderów pod swój arkusz rasy. Następnie zaczynając od górnego pola, umieszcza na arkuszu liderów kolejno: swojego wysłannika, dowódcę, bohatera, a na najniższym polu kartę jednostki mecha. Wszyscy liderzy powinni zostać umieszczeni w taki sposób, aby była widoczna strona karty z symbolem pola w prawym górnym rogu.



Symbol najwyższego pola (wysłannik)

♦ KROK 6 - PRZYGOTOWANIE PLANSZY: Należy umieścić kafelek węzła tuneli czasoprzestrzennych na wspólnym obszarze gry tak, aby była widoczna tylko strona z tunelem czasoprzestrzennym gamma. Następnie należy umieścić 3 żetony tunelu czasoprzestrzennego gamma obok kafełka węzła tuneli czasoprzestrzennych.

Grając na pięciu, siedmiu lub ośmiu graczy należy sprawdzić szczegółowe zasady na następnej stronie, opisujące przygotowanie planszy na konkretną liczbę graczy.



Węzeł tuneli czasoprzestrzennych

♦ KROK 7 - UMIESZCZENIE ŻETONU NAMIESTNIKÓW: Należy umieścić jeden żeton pogranicza na każdym układzie nie będącym macierzystym, w którym nie ma żadnych planet. Pozostałe żetony pogranicza należy odłożyć do pudełka. Wszystkie żetony dodatków należy umieścić obok planszy.



Żetony pogranicza

♦ KROK 8 - POTASOWANIE WSPÓLNYCH TALII: Karty reliktyw i eksploracji należy podzielić na poszczególne talie, potasować, a następnie umieścić na wspólnym obszarze gry.



Relikty

Kulturowe

Niegościnnie

Przemysłowe

Pogracznice

PRZYGOTOWANIE PLANSZY

Grając na pięciu, siedmiu lub ośmiu graczy, należy zmodyfikować krok „Przygotowanie planszy” przygotowania gry tak, jak to opisano poniżej.

Przygotowanie na pięciu graczy

Podczas wykonywania podpunktu „Rozdanie kafelków układów” każdemu graczowi należy rozdać po **trzy niebieskie i dwa czerwone kafelki**. Przed wykonaniem podpunktu „Umieszczenie kafelków układów” gracze umieszczają kafelki korytarzy nadprzestrzennych dokładnie tak, jak to pokazano na rysunku „Przygotowanie planszy”.

Przygotowanie na siedmiu graczy

Podczas wykonywania podpunktu „Rozdanie kafelków układów” każdemu graczowi należy rozdać po **cztery niebieskie i dwa czerwone kafelki**. Przed wykonaniem podpunktu „Umieszczenie kafelków układów” gracze umieszczają kafelki korytarzy nadprzestrzennych dokładnie tak, jak to pokazano na rysunku „Przygotowanie planszy”.

Następnie przed umieszczeniem kafelków układów mówca dobiera pięć kafelków – **dwa czerwone i trzy niebieskie** – spośród nieużywanych kafelków i umieszcza je pojedynczo, w wybranej przez siebie kolejności, w taki sposób, aby leżały odkryte, sąsiadowały z Mecatol Rex, a ich ułożenie było w zgodzie z normalnymi zasadami umieszczania kafelków.

Przygotowanie na ośmiu graczy

Podczas wykonywania podpunktu „Rozdanie kafelków układów” każdemu graczowi należy rozdać po **cztery niebieskie i dwa czerwone kafelki**.

Następnie przed umieszczeniem kafelków układów mówca dobiera cztery kafelki – **dwa czerwone i dwa niebieskie** – spośród nieużywanych kafelków i umieszcza je pojedynczo, w wybranej przez siebie kolejności, w taki sposób, aby leżały odkryte, sąsiadowały z Mecatol Rex, a ich ułożenie było w zgodzie z normalnymi zasadami umieszczania kafelków.

PRZYGOTOWANIE KORYTARZY NADPRZESTRZENNYCH

Dla wariantów przygotowania planszy, opisanych na tej stronie, kafelki korytarzy nadprzestrzennych przygotowuje się zawsze w pokazanym poniżej ustawieniu, z użyciem kafelków korytarzy nadprzestrzennych **83A, 84A, 85A, 86A, 87A i 88A**. Zasady dla korytarzy nadprzestrzennych opisano na stronie 11.



PRZYGOTOWANIE PLANSZY NA 5, 7 LUB 8 GRACZY



PRZYGOTOWANIE NA PIĘCIU GRACZY



PRZYGOTOWANIE NA SIEDMIU GRACZY



PRZYGOTOWANIE NA OŚMIU GRACZY



MECATOL REX



PIERŚCIEŃ 1



PIERŚCIEŃ 3



KORYTARZ NADPRZESTRZENNY



UKŁAD MACIERZYSTY



PIERŚCIEŃ 2



PIERŚCIEŃ 4

ZASADY

Ta część instrukcji opisuje elementy gry i nowe reguły wprowadzone przez to rozszerzenie.

DODATKOWI GRACZE

To rozszerzenie dodaje elementy, które umożliwiają grę na siedmiu i ośmiu graczy. Z rozgrywkami na taką liczbę osób nie wiążą się żadne dodatkowe zasady oprócz tych związanych ze zmianami przygotowania gry, opisanymi na stronie 9.

LIDERZY

Każda rasa posiada trzech liderów o unikatowych zdolnościach, które rozpatruje się zgodnie z ich opisem. Są trzy rodzaje liderów:

- ♦ **WYŚŁANNIK:** Każda zdolność wysłannika powoduje wyczerpanie danego lidera. Wysłanników przygotowuje się razem z innymi wyczerpanymi kartami podczas kroku „Przygotowanie kart”.
- ♦ **DOWÓDCA:** Każdy dowódca posiada zdolność pasywną. Tą zdolnością można się podzielić z inną rasą poprzez wymianę karty weksla „Sojusz”.
- ♦ **BOHATER:** Każdy bohater posiada wyjątkowo potężną zdolność, której można użyć raz na grę.

Liderów umieszcza się podczas przygotowania gry na odpowiadających im polach liderów. Wszyscy liderzy powinni zostać umieszczeni w taki sposób, aby była widoczna strona karty z symbolem pola w prawym górnym rogu.



Symbol pola dowódcy

Zdolności wysłanników są dostępne od początku gry, ale zdolności dowódców i bohaterów zaczynają grę **ZABLOKOWANE**. Na każdym dowódcy i bohaterze opisano warunek, np. „Kiedy będziesz posiadać 3 zrealizowane cele”. Z chwilą spełnienia warunku z karty lidera, gracz odwraca daną kartę i od tej chwili zdolność na odkrytej stronie jest **ODBLOKOWANA** i dostępna do użytku gracza.

JEDNOSTKI MECHÓW

Jednostki mechów to wysoko wyspecjalizowane wojska naziemne, wyjątkowe dla każdej rasy.



Każdy gracz rozpoczyna grę z kartą jednostki mecha swojej rasy. Mechy produkuje się tak samo, jak inne jednostki i są one dostępne od początku gry.

Mechy należą do wojsk naziemnych. Można je transportować i mogą uczestniczyć w bitwach naziemnych. Mechy każdej rasy posiadają statystyki i zdolności, które opisano na ich kartach jednostek.

Część mechów posiada zdolność „Rozstawienie”. Ta zdolność zapewnia alternatywny sposób umieszczania jednostek na planszy. Rozstawienie można rozpatrywać wyłącznie do umieszczenia jednostki, która znajduje się w puli posiłków gracza, a każdą taką zdolność można rozpatrywać tylko raz na dany moment w grze, w odpowiedzi na zaistniałe okoliczności.

SCHWYTAJ

Część zdolności nakazuje graczowi **SCHWYTAĆ** jednostkę. Kiedy jednostka zostanie schwytana, należy ją umieścić na arkuszu rasy gracza, który ją schwytał, gdzie pozostaje dopóki nie zostanie **ZWRÓCONA**. Zasady, na jakich można schwytąć i zwrócić jednostkę, zależą od rodzaju schwytanej jednostki.

Jeśli co najmniej jedna stocznia kosmiczna gracza jest zablokowana, nie może on schwytąć żadnej jednostki gracza, który go blokuje.

Statki nie będące myśliwcami i mechami

Jeśli gracz schwytą statek nie będący myśliwcem lub mecha, umieszcza go na swoim arkuszu rasy. W chwili, kiedy taka jednostka zostanie zwrócona, umieszcza się ją w puli posiłków gracza, od którego została schwytana. Schwytany statek nie będący myśliwcem lub mech może zostać zwrócony w następujący sposób:

- ♦ Jeśli gracz, który schwytał jednostkę, zgodzi się ją zwrócić w ramach transakcji.
- ♦ Jeśli zdolność pozwoli graczowi zwrócić schwytaną jednostkę, zwykle podczas opłacania kosztu jakiegoś efektu.
- ♦ Jeśli gracz, którego jednostka została schwytana, zablokuje stocznię kosmiczną gracza, który schwytał daną jednostkę.

Myśliwce i piechota

Jeśli gracz schwytą jednostkę myśliwca lub piechoty, należy ją umieścić w puli posiłków jej właściciela zamiast na arkuszu rasy gracza, który ją schwytał. Następnie gracz, który ją schwytał, umieszcza żeton myśliwca lub piechoty z puli zaopatrzenia na swoim arkuszu rasy. Schwytane myśliwce i piechota nie są koloru żadnego z graczy. Oznacza to, że nie można ich zwrócić w ramach transakcji ani z powodu blokady. Pozostają na arkuszu rasy gracza, który je schwytał, dopóki jakaś zdolność nie spowoduje ich zwrócenia. Kiedy zostaną zwrócone, należy je odłożyć do puli zaopatrzenia.

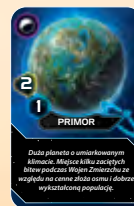
LEGENDARNE PLANETY

Cztery planety z tego rozszerzenia są **LEGENDARNYMI PLANETAMI**, co oznaczono odpowiednim symbolem.

Symbol legendarnej planety na Primorze



Kiedy gracz obejmie kontrolę nad legendarną planetą, umieszcza również na swoim obszarze gry kartę zdolności danej legendarnej planety. Każda karta zdolności legendarnej planety może być użyta na końcu tury danego gracza. Jeśli gracz obejmie kontrolę nad wyczerpaną kartą zdolności legendarnej planety, pozostaje ona wyczerpana.



Karta legendarnej planety Primor i karta zdolności legendarnej planety

EKSPLORACJA

Kiedy gracz obejmie kontrolę nad planetą, która nie była do tej pory kontrolowana przez innego gracza, **EKSPLORUJE** ją. W tym celu dobiera kartę z wierzchu talii eksploracji odpowiadającej cesze danej planety i rozpatruje efekt dobranej karty. Następnie karta zostaje odrzucona, chyba że to fragment reliktu lub karta posiada zdolność „Dołącz”, którą opisano poniżej. Planety, które nie posiadają żadnej cechy, **nie mogą** być eksplorowane.



Planeta przemysłowa

Gracze posiadający technologię „Konwerter ciemnej energii” mogą eksplorować żetony pogranicza. Kiedy gracz eksploruje żeton pogranicza, odrzuca dany żeton i dobiera kartę z wierzchu talii eksploracji pogranicza.

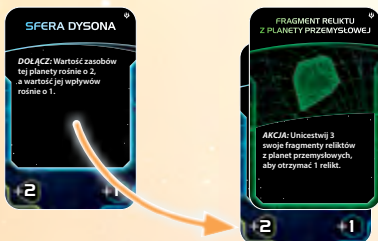
Jeśli gracz obejmie kontrolę nad kilkoma planetami jednocześnie, wybiera kolejność, w jakiej będzie eksplorować dane planety, dobierając i rozpatrując kartę eksploracji dla jednej planety, nim przejdzie do eksploracji następnej planety.



Żeton pogranicza

DOŁĄCZONE KARTY

Kiedy gracz dobiera kartę ze zdolnością „Dołącz”, dołącza ją do karty eksplorowanej planety poprzez wsunięcie jej pod spód. Następnie umieszcza odpowiadający karcie żeton dodatku na danej planecie na planszy. Dana planeta podlega modyfikacji zgodnie z wartościami i zdolnością karty eksploracji, a dołączona karta pozostaje dołączona również wtedy, gdy inny gracz obejmie kontrolę nad daną planetą.



Żeton dodatku
Sfera Dysona

FRAGMENTY RELIKTÓW I RELIKTY

Kiedy gracz dobierze kartę eksploracji zawierającą w tytule słowa „fragment reliktu”, umieszcza ją odkrytą na swoim obszarze gry. Jak to opisano na takiej karcie, można unicestwić trzy relikty **tego samego rodzaju**, aby otrzymać relik, kartę posiadającą potężną zdolność. Kiedy gracz otrzyma relik, dobiera kartę z wierzchu talii relików i umieszcza ją odkrytą na swoim obszarze gry.

Fragmenty relików można wymieniać w ramach transakcji.



Fragment reliktu

UNICESTWIJ

Jeśli zdolność nakazuje graczowi **UNICESTWIĆ** jakiś element gry, dany element jest usuwany z gry i odkładany do pudełka.

WĘZEŁ TUNELI CZASOPRZESTRZENNYCH

Węzeł tuneli czasoprzestrzennych to wyjątkowy region Galaktyki, w którym zbiegają się liczne tunele czasoprzestrzenne. To dwustronny kafelek układu – **NIEAKTYWNA** strona ukazuje tylko tunel czasoprzestrzenny gamma – natomiast jego **AKTYWNA** strona ukazuje trzy tunele czasoprzestrzenne. Węzeł traktuje się jak fragment planszy, a rozpoczyna on grę nieaktywny, co oznacza, że jedynymi kafelkami, które z nim sąsiadują, są te, które mają tunel czasoprzestrzenny gamma.



Nieaktywny

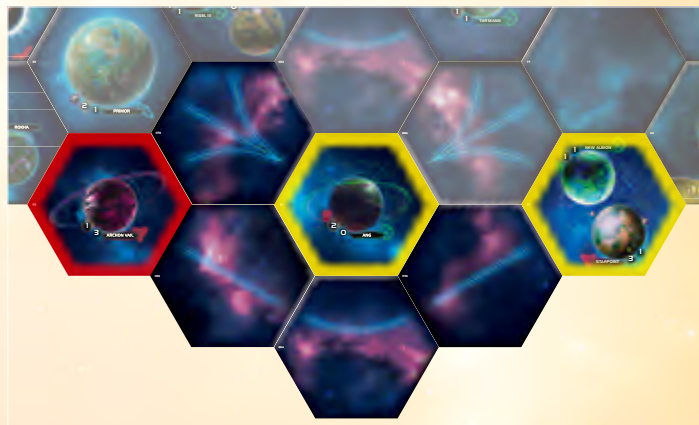


Aktywny

Kiedy po raz pierwszy jakiś gracz poruszy się do węzła czasoprzestrzennego, umieści tam jednostkę lub obejmie kontrolę nad powiązaną z nim planetą (Mallice), węzeł staje się aktywny, a dany gracz odwraca go na aktywną stronę. Aktywny węzeł sąsiaduje z kafelkami, które mają tunele czasoprzestrzenne alfa, beta lub gamma.

KORYTARZE NADPRZESTRZENNE

Grając na pięć lub siedem osób, Galaktykę przygotowuje się z wykorzystaniem kafelków korytarzy nadprzestrzennych (patrz „Przygotowanie planszy” na stronie 9). Każda łącząca się linia stworzona przez jeden lub więcej kafelków korytarzy nadprzestrzennych to **KORYTARZ NADPRZESTRZENNY**. Kafelki układów połączony korytarzami nadprzestrzennymi uważa się za sąsiadujące na potrzeby wszystkich zasad.



Korytarze nadprzestrzenne powodują, że układ zaznaczony na czerwono sąsiaduje z obydwoma układami zaznaczonymi na żółto.

Kafelki korytarzy nadprzestrzennych poprawiają balans gry związany z początkową pozycją każdego gracza, więc gracze **nie otrzymują dodatkowych żetonów dóbr** z powodu konkretnej pozycji na początku gry.

Kafelki korytarzy nadprzestrzennych **nie są** układami. Nie mogą się na nich znaleźć jednostki i nie mogą one być celem efektów i zdolności.

DODATEK: MAPY

Korzystając z rozszerzenia gracze mogą zmieniać przygotowanie planszy na jeden z opisanych poniżej sposobów.

GOTOWE MAPY

Zamiast korzystać ze zwykłego przygotowania planszy, gracze mogą wybrać jedną z gotowych map, pokazanych na stronach 13-15.

ALTERNATYWNE KORYTARZE NADPRZESTRZENNE

Grając na **siedem** lub **osiem** osób gracze mogą skorzystać z któregoś alternatywnego przygotowania korytarzy nadprzestrzennych albo z jednego z niestandardowych kształtów planszy pokazanych poniżej, celem wyrównania szans związanych z początkowymi pozycjami poszczególnych graczy. Jeśli gracze się na to zdecydują, krok „Stworzenie planszy” przygotowania gry należy zmodyfikować zgodnie z opisem z tej części instrukcji.

UWAGA: W związku z obecnością korytarzy nadprzestrzennych pierścienie dla tych map różnią się od tych z normalnego przygotowania planszy. Należy zwrócić uwagę na wyjątkowy kształt każdego pierścienia i upewnić się, że każdy pierścień jest w całości wypełniony, zanim zaczniesz się umieszczać kafelki w następnym pierścieniu.

PRZYGOTOWANIE NA SIEDMIU GRACZY

Podczas wykonywania podpunktu „Rozdanie kafelków układów” każdemu graczowi należy rozdać po **trzy niebieskie i dwa czerwone kafelki**. Przed wykonaniem podpunktu „Umieszczenie kafelków układów” gracze umieszczają kafelki korytarzy

nadprzestrzennych dokładnie tak, jak to pokazano na rysunku „Alternatywne przygotowanie korytarzy nadprzestrzennych na siedmiu graczy” poniżej, używając kafelków korytarzy nadprzestrzennych **83B, 84B, 85B, 86B, 88B i 90B**.

PRZYGOTOWANIE NA OŚMIU GRACZY

Podczas wykonywania podpunktu „Rozdanie kafelków układów” każdemu graczowi należy rozdać po **trzy niebieskie i dwa czerwone kafelki**. Przed wykonaniem podpunktu „Umieszczenie kafelków układów” gracze umieszczają kafelki korytarzy nadprzestrzennych dokładnie tak, jak to pokazano na rysunku „Alternatywne przygotowanie korytarzy nadprzestrzennych na ośmiu graczy” poniżej, używając kafelków korytarzy nadprzestrzennych **83B, 85B, 87A, 88A, 89B i 90B**.

DUŻA GALAKTYKA

Podczas rozgrywki na **sześć** osób gracze chcący zagrać na bardziej rozległej planszy mogą sięgnąć po Galaktykę czteropierścieniową, wykorzystującą wszystkie kafelki dostępne zarówno w grze podstawowej *Twilight Imperium*, jak i w rozszerzeniu *Prorocтво królów*. Jeśli gracze się na to zdecydują, krok „Stworzenie planszy” przygotowania gry należy zmodyfikować zgodnie z poniższym opisem.

UWAGA: W związku z dużą ilością surowców i wpływów wynikającą z „Przygotowania dużej Galaktyki na sześciu graczy”, dobrym pomysłem może być wykorzystanie strony toru punktów zwycięstwa złożonej z 14 pól podczas gry w takiej konfiguracji Galaktyki.

PRZYGOTOWANIE NA SZEŚCIU GRACZY

Podczas wykonywania podpunktu „Rozdanie kafelków układów” każdemu graczowi należy rozdać po **sześć niebieskich i trzy czerwone kafelki**.

ALTERNATYWNE PRZYGOTOWANIE KORYTARZY NADPRZESTRZENNYCH I PRZYGOTOWANIE DUŻEJ GALAKTYKI



ALTERNATYWNE PRZYGOTOWANIE
KORYTARZY NADPRZESTRZENNYCH
NA SIEDMIU GRACZY



ALTERNATYWNE PRZYGOTOWANIE
KORYTARZY NADPRZESTRZENNYCH
NA OŚMIU GRACZY



PRZYGOTOWANIE DUŻEJ GALAKTYKI
NA SZEŚCIU GRACZY

 MECATOL REX

 PIERŚCIEŃ 1

 PIERŚCIEŃ 3

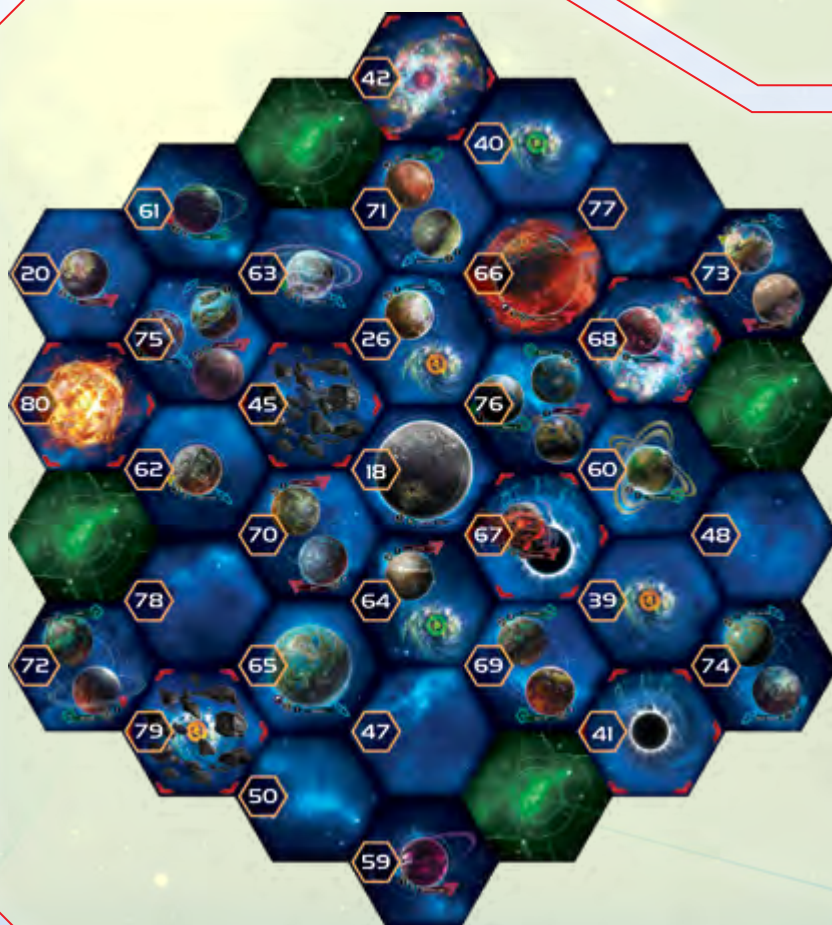
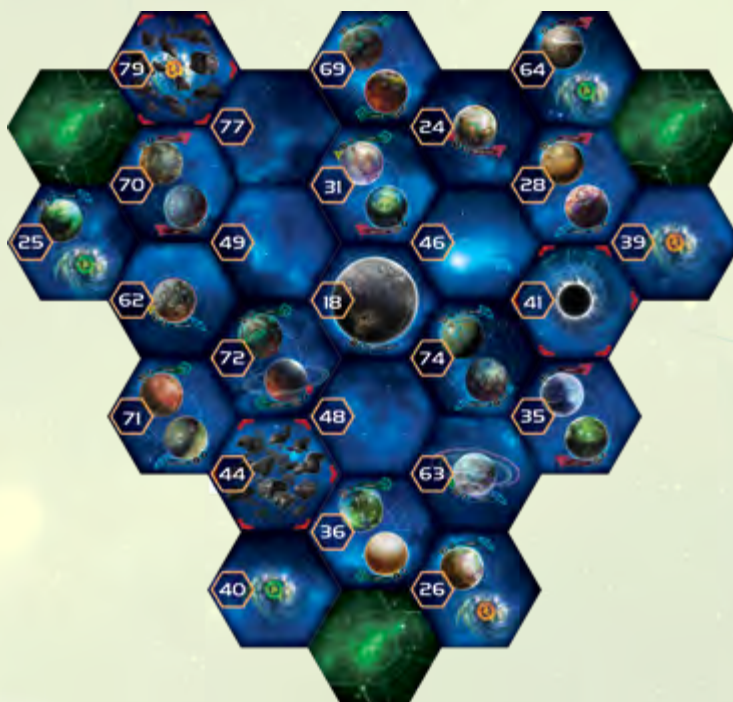
 KORYTARZ NADPRZESTRZENNY

 UKŁAD MACIERZYSTY

 PIERŚCIEŃ 2

 PIERŚCIEŃ 4

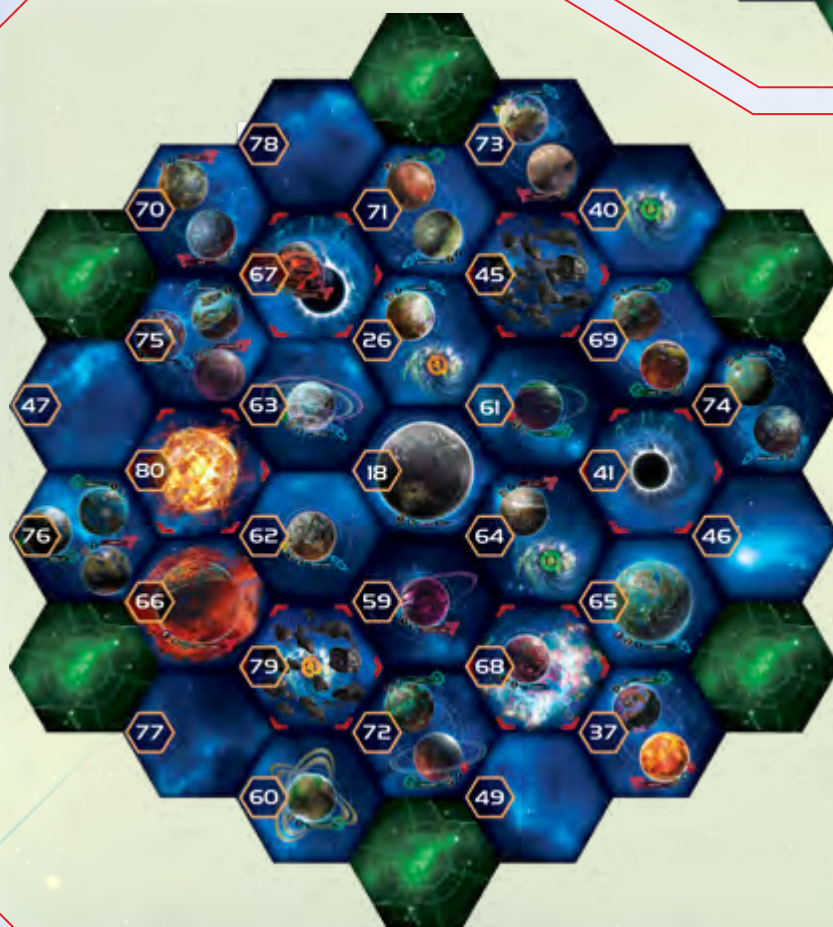
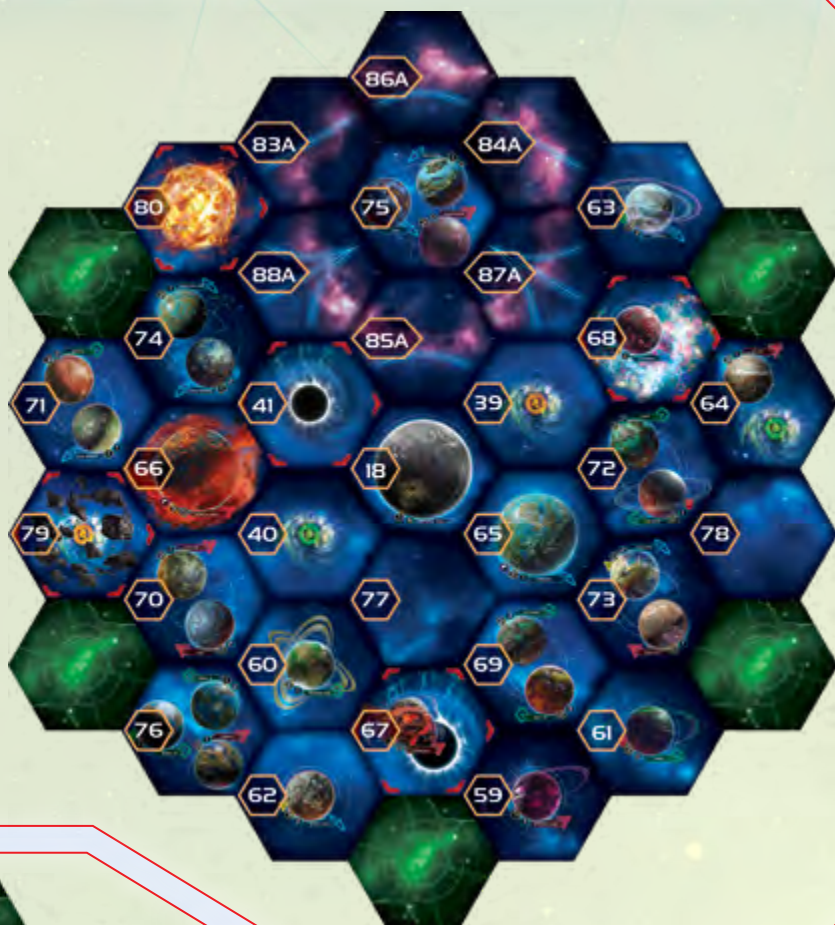
PRZYGOTOWANIE GALAKTYKI – 3 GRACZY



PRZYGOTOWANIE GALAKTYKI – 4 GRACZY

PRZYGOTOWANIE GALAKTYKI – 5 GRACZY

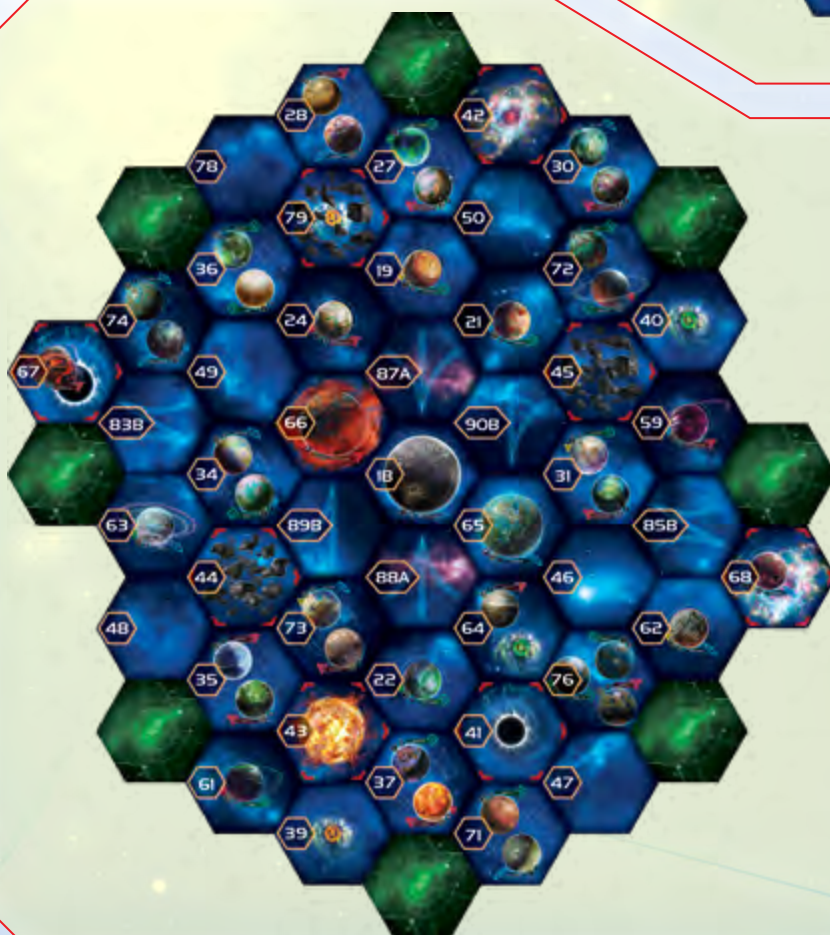
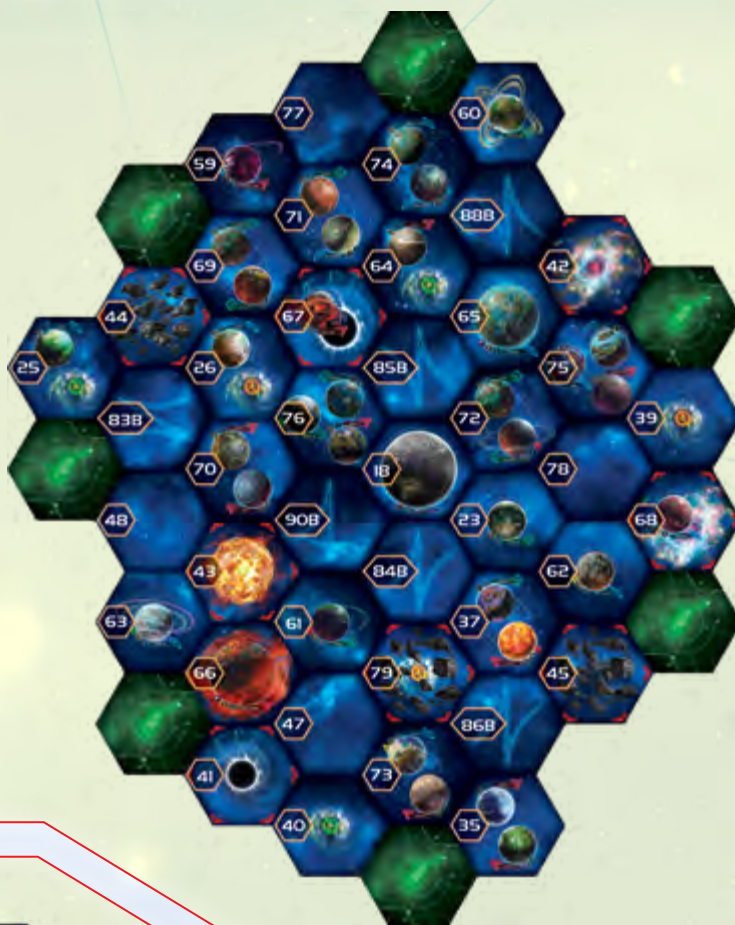
(Z KORYTARZAMI
NADPRZESTRZENNYMI)



PRZYGOTOWANIE GALAKTYKI – 6 GRACZY

PRZYGOTOWANIE GALAKTYKI – 7 GRACZY

(Z KORYTARZAMI
NADPRZESTRZENNYMI)



PRZYGOTOWANIE GALAKTYKI – 8 GRACZY

(Z KORYTARZAMI
NADPRZESTRZENNYMI)

WYJAŚNIENIA

Ta część instrukcji zawiera wyjaśnienia powiązane z momentem rozpatrywania efektów, wpływaniem na siebie poszczególnych kart i zasadami, które łatwo przeoczyć. Jeśli pojawi się jakaś wątpliwość, należy najpierw poszukać odpowiedzi tutaj lub w aktualnym Kompendium Zasad na naszej stronie internetowej.

Ostrzał przeciwmyśliwski

- ♦ Krok „Ostrzał przeciwmyśliwski” może rozpatrzeć nawet, jeśli przeciwnik gracza nie posiada w bitwie żadnych myśliwców.

Schwytane myśliwce i piechota

- ♦ Jeśli gracz schwytą jednostkę myśliwca lub piechoty, wraca ona do puli posiłków jej właściciela, a gracz, który ją schwytął, umieszcza na swoim arkuszu rasy żeton myśliwca lub piechoty z puli zaopatrzenia.

Żeton rozdarcia wymiarów

- ♦ Jeśli stocznia kosmiczna, pod którą znajduje się żeton rozdarcia wymiarów, zostanie zniszczona, żeton rozdarcia wymiarów należy usunąć z planszy.
- ♦ Nekrowirus posiada własne żetony rozdarcia wymiarów, których może użyć, jeśli skopiuje kartę technologii jednostki Vuil'raith „Rozdarcie wymiarów II”.

Eksplokacja

- ♦ Planeta, która nie posiada żadnej cechy, nie może być eksplorowana.
- ♦ Jeśli zdolność nakazuje graczowi eksplorację żetonu pogranicza, może on to zrobić, nawet jeśli nie posiada technologii „Konwerter ciemnej energii”.

Żetony pogranicza

- ♦ Podczas przygotowania gry jeden żeton pogranicza jest umieszczany w każdym układzie nie będącym macierzystym, w którym nie znajdują się żadne planety. Oznacza to, że żeton umieszcza się również na anomaliiach.

Studnie grawitacyjne

- ♦ Statki graczy otrzymują +1 do wartości ruchu za każdą studnię grawitacyjną, przez którą się poruszają, lecz muszą również rzucać za każdą studnię na trasie ruchu.

Jednostki mechów

- ♦ Karty jednostek mechów nie są kartami technologii.

Cele

- ♦ Gracz może zrealizować dowolną liczbę celów „fazy polityki” podczas jednej fazy polityki.
- ♦ Węzeł tuneli czasoprzestrzennych i układ macierzysty Widm z Creussa znajdują się na krawędzi planszy na potrzeby realizacji celów.

Relikty

- ♦ Reliktów nie można wymieniać w ramach transakcji, mimo że fragmenty reliktyw można.

Węzeł tuneli czasoprzestrzennych

- ♦ Jeśli węzeł tuneli czasoprzestrzennych miałby stać się aktywny po tym, jak podczas kroku „Ruch” akcji taktycznej poruszy się na niego statek, węzeł nie staje się aktywny aż do końca tego kroku.

OPRACOWANIE

PROJEKT I OPRACOWANIE ROZSZERZENIA: Dane Beltrami

ORYGINALNY PROJEKT GRY: Christian T. Petersen

PRODUCENT: Jason Walden

OPOWIADANIE: Sam Gregor-Stewart

INSTRUKCJA: James Kniffen

REDAKCJA: Adam Baker

KOREKTA: Mark Pollard, Mark Miltenburg i Sarah Sadler

MENEDŻER DS. GIER PLANSZOWYCH: Chris Winebrenner-Palo

OPRACOWANIE OPISÓW FABULARNYCH: Daniel Lovat Clark, Matt Newman i Sam Gregor-Stewart

PROJEKT GRAFICZNY ROZSZERZENIA: Shaun Boyke i Toujer Moua

KIEROWNIK PROJEKTU GRAFICZNEGO: Christopher Hosch

OKŁADKA: Anders Finer

ILUSTRACJE KAFELKÓW PLANSZY: Stephen Somers

POZOSTAŁE ILUSTRACJE: Cristi Balanescu, Anders Finer, Aurore Folny, Tom Garden, Tomasz Jedruszek, Alex Kim, Scott Schomburg i Stephen Somers

KIEROWNICTWO ARTYSTYCZNE: Jeff Lee Johnson

ZARZĄDZAJĄCY DYREKTOR ARTYSTYCZNY: Tony Bradt

MODELE: Kevin Van Sloun

GŁÓWNY MODELARZ: Cory DeVore

ZARZĄDZANIE PROJEKTEM MODELI: Derrick Fuchs

ZARZĄDZANIE JAKOŚCIĄ PRODUKCJI: Andrew Janeba i Zach Tewalthomas

ZARZĄDZANIE PRODUKCJĄ: Justin Anger i Jason Glawe

ZARZĄDZAJĄCY DYREKTOR ARTYSTYCZNY: Brian Schomburg

STARSZY KIEROWNIK PRODUKCJI: John Franz-Wichlacz

PROJEKTANT WYKONAWCZY: Nate French

DYREKTOR STUDIA: Chris Gerber

TŁUMACZENIE: Marek Mydel

KOREKTA WERSJI POLSKIEJ: Łukasz Chelmecki, Aleksandra Misztka, Artur Rymanowski

LOKALIZACJA ELEMENTÓW GRAFICZNYCH: Krzysztof Bernacki

WYDAWCA WERSJI POLSKIEJ: Galakta

TESTERZY: Jason Aiken, Alex Antosh, Zachary Antosh, Michael Ashwood, Ethan Ator, Nic Baker, Joanna Barnett, Sam Bartos, Caleb Beckstrom, Mark Belisle, Andrew Bomholt, Matt Bradt, JS Bragg, Paul Brown, Ben Burkholder, Stephen Calomino, Stephen Caviness, Stephen Chang, Christopher Chick, Ryan Close, Paul „Robofish” Couch, Andrew Croftcheck, Matthew Dahlin, Ben DiFrancesco, Hunter Donaldson, Eric Dow, Sten Drescher, Stuart Dunford, Oscar Duretto, Alexis Dykema, Aaron Ebeling, Stephen Ede, Robert Evans, BJ Forrest, Luis Francisco Hernandez, Graham Garrett, Nicholas Giranda, William Gloss, Matt Goodwin, Curran Grimshaw, Phoenix Gruber, Anshu Gupta, Chris Halbower, Richard Harsanyi, Patrick Hawk, Nathanael Hitchcock, Joe Hobbs, Jon Horne, Michael Hutnan, Peter Jamieson, Victoria Jordan, Alec Keeler, Walter Kegerreis, James Kidd, Michael Kidd, Christopher King, RJ King, Zac Kyle, Gene Lane, Josh Lewis, John Loeffler, Michael MacComb, Megan Macdonald, Mark MacKenzie, Andrew McCann, Brian Melcher, Blair Miller, Brady Miller, Joseph Miller, Joe Morse, Ian Mortensen, Will Mundy, Andrew Navaro, Edward Nickson, Regan O'Neill, Jonathan Olson, Jack Otto, Craig Parr, Jorgen Peddersen, Scott Penney, Christian Pereira, Nick Petersen, Matt Provisor, Karl Reiff, Joel Requier, Kyle Riffert, Linus Roberts, Bryan Robertson, Chris Rogers, E.J. Sanders, Eli Schilling, Jedaiah Schilling, Chris Schock, Dustin Shunta, Nicholas Sima, Timon Sisic, Patrick Smalley, Duncan Smith-Halverson, Matthew Spencer, David Steele II, Tasha Steinman, Richie Stephan, Nathan Swenson, Zach Tedford, Katie Van Hast, Robbie Walter, Tyler Welch, Scott Whittaker, Ryan Wolfe i Jamie Wood

Szczególne podziękowania dla następujących osób: Michael Bomholt, Scott Lewis, Andrew Manderson, Matt Martens, Max Philippi, Nate Shedd i Clayton Threadgill. Ich wkład był bezcenny. Dziękujemy również wszystkim naszym beta testerom.

© 2020 Fantasy Flight Games. Gamegenic i logotyp Gamegenic są TM & © Gamegenic GmbH, Niemcy. Fantasy Flight Games, *Twilight Imperium* oraz logotyp FFG są ® Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games mieści się przy 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Rzeczywiste elementy mogą się różnić od przedstawionych.

