



TWILIGHT IMPERIUM®

ŚWIT NOWEJ ERY

UPADEK IMPERIUM
ZASADY TRYBU



PAX MORTUUS BELLUM AETERNUS

KU PAMIĘCI

AUTOR: SAM GREGOR-STEWART

Przestrzeń orbitalna Krańca Burzy:
wewnętrzna strefa obronna

„*Mój biedny okręt*” – pomyślał Harrugh. Przeciągnął pazurami po grodzi, czule gładząc surowe ślady po spawach molekularnych. Blizny po jego ostatniej bitwie... czy może po jeszcze wcześniejszej? „*Chroniłeś mnie mimo wszystkiego, w co cię wpakowałem. I muszę cię prosić o więcej*”.

Chrapliwy kaszel przerwał jego zadumę. Obrócił się i zobaczył przedstawicielkę Ludzi w jordyjskim pełnym pancerzu bojowym, idącą ku niemu korytarzem. Na ramieniu kobiety siedział mały Naaz.

– O, pani generał Gibson. Tai. Dziękuję wam obojgu za przyjście.

Przeciętą blizną wargę Claire Gibson jeszcze mocniej wykrzywił drwiący uśmiech – odpowiedź na formalną grzeczność Hakanina. Tai po prostu wyjął niewielki moduł analityczny.

– Przygotowaliśmy raport sytuacyjny, sir.

Harrugh wskazał gestem, by podążyli za nim.

– Proszę, chodźcie ze mną. Jestem oczekiwany w sekcji badawczej.

Gibson odezwała się, kiedy ruszyli.

– Po pierwsze, nasza ostatnia kohorta Keleres wróciła z Gul. Wygląda na to, że geno-czarownicy wstrzymali ofensywę... przynajmniej na razie. Zdaje się, że Vertar Auran Oblis walczy z Il Na Virosetem i Airo Shir Aurem na całym obszarze pola szczątków Mecatol.

– Przypuszczam, że Oblis ostatecznie zwycięży – odparł Harrugh.

– Jasne, ale przynajmniej dzięki temu obozy uchodźców na Dal Bootha są bezpieczne – odparła Gibson.

– Dość bezpieczne – zgodził się Harrugh. – A co z zagrożeniem na zachód od nas?

Tai odezwał się wysokim, świergoczącym głosem:

– Chyba nasz wywiad miał rację. Jakimś sposobem Nekrowirus zinfiltrował i wchłonął L1Z1X. Dzięki dwukrotnemu przyrostowi sił Nekrowirus zniszczył wszystko na Phorusie.

– Domyślam się, że wojownicy Srebrnego Klucza walczyli do końca – dodała Gibson. – Trudno mi wyobrazić ich sobie uciekających z pola bitwy.

Tai wzruszył tylko ramionami.

– Ostatni kurier z galaktycznego zachodu przekazał informację, że Nekrowirus dotarł daleko w przestrzeń Mentaków, a niedobitki okrętów Koalicji są rozproszone. Myślę, że możemy spisać na straty całe Południowe Ramię od Kal-Geydr.

Harrugh lekko się wzdygnął, a potem skinął głową.

– Zatem pozostaje nam trzecie zagrożenie.

Tai przytaknął.

– Trzecie i największe. Dostajemy raporty o rozdarciach na Atlasie, Saudorze, Tallinie, Rymie i Perymetrze. To oznacza, że w ciągu zeszłego miesiąca straciliśmy w osobliwościach międzywymiarowych aż trzydzieści osiem układów. I nadal nie wiemy, czym jest „cień”, który wynurzył się ze szczeliny na Acheronie. Może poza tym, że kiedy spowije jakiś układ, *nic* stamtąd już nie wylatuje.

– Ale skoro o tym mowa... – powiedziała Gibson z ponurą miną – Vuil’raith przejęli Tunel Czasoprzestrzenny Quann. Dokładnie tak, jak się spodziewaliśmy. Floty Feniks i Gryf zostały niemal całkowicie zniszczone. Ocalali wycofują się na Jord. Podobnie ma się sprawa z 3. Flotą Baronii. Niewiele z niej zostało. Niedobitki kierują się ku Arc Prime.

– I to oznacza, że dwa największe, wciąż istniejące zgrupowania sił Rady są od siebie odcięte – podsumował Harrugh. – Jakie są szanse, że Klan Saar udzieli im pomocy?

– Zerowe – odparł Tai. – Obserwatorium na Keltorze wykryło *Syna Ragha* i eskortujące go okręty mijające Strzaskany Pierścień i kierujące się ku głębokiej przestrzeni międzygalaktycznej.

– Trudno ich winić – westchnął Harrugh. – Pewnie jak dopiśze im szczęście, dotrą na Andromedę za 500 lat. Mniej więcej.

Gibson skinęła głową.

– To na pewno lepsza opcja niż siedzenie *tutaj*.

Trójka przeszła przez potrójnie wzmacniane drzwi z duranium i wkroczyła do sekcji badawczo-inżynierskiej, charakterystycznej ze względu na wysokie sufity. Tai i Gibson zatrzymali się w pół kroku w obliczu oszałamiającego widoku skomplikowanej maszynierii, która zajmowała mnóstwo miejsca. Harrugh nie mógł ich za to winić. Też nie lubił mieć do czynienia z twórcą tego urządzenia.

Mahact był dziś wyjątkowo zajęty. Jego ogromne ramiona były zanurzone w trzewiach maszyny aż po łokcie, podczas gdy rój mechanicznych części dryfował wokół jego głowy niczym chmura odłamków wokół komety. W chwili, gdy Harrugh podszedł bliżej, fragment maszynierii zleciał w dół i zniknął w środku urządzenia.

Obok jakiś N’orr należący do jednego z mniejszych podgatunków (czyli tych, które miały zaledwie metr osiemdziesiąt wzrostu) pochylał się nad holowyświetlaczem. Równania zostawiające jarzące się ślady na ekranie były równie liczne jak kolekcja części Mahacta, a dla niewprawnego oka Harrugha co najmniej dwukrotnie bardziej skomplikowane.

Obie istoty podniosły głowy na powitanie Harrugha.

– Jestem – powiedział mężczyzna. – Chciałeś mnie widzieć?

Głos Mahacta przypominał grzmot wybrzmiewający we mgle.

– Łączę jest aktywne, a wszystkie systemy działają. – Harrugh odwrócił wzrok, by nie patrzeć na gwiazdy wirujące pod kapturem Mahacta. – W każdym razie działają dość dobrze na nasze potrzeby. Będę wprowadzał poprawki aż do ostatniej chwili.

– Czy to znaczy, że możemy przejść do kolejnego kroku?

– Możemy – teraz głos zabarwiła sadystyczna drwina.

– Jednak nawet *mój* geniusz nie gwarantuje, że maszyna zadziała tak, jak sobie wymyśliłeś.

N'orr zastukotał zuwaczkami, wyrażając irytację.

– Dość tych bzdur. Wysłaliśmy sondę, prawda? Zadziałała bez problemów.

Mahact odwrócił głowę.

– Mój drogi Zirgrize, sonda nie trafiła o mniej więcej 25 000 lat. Poza tym gdyby zadziałała, czy już byśmy o tym nie wiedzieli?

Zirgriz machnął ramionami rozgniewany.

– Dobrze *wiesz*, że powiązane analizy naukowe zawsze były dyskusyjne. Poza tym sonda udowodniła, że teoria się broni!

Harrugh ponownie się odezwał.

– Panowie, proszę... Obawiam się, że jeśli system działa, wkrótce będziemy musieli go użyć – wskazał na Gibson i Taia. – Ostatnie raporty to potwierdzają. Tej wojny nie wygra się konwencjonalnymi metodami. Pani generał? Co się stało?

Gibson podeszła do Harrugha. Jej twarz nie wyrażała emocji, lecz jej oczy... jej oczy rozszerzały strach i adrenalina. – Przepraszam, sir. Właśnie dotarły raporty z naszych zewnętrznych czujników. Sześć godzin temu na Belgaros otworzyła się szczelina. Planeta jest już stracona. Teraz Vuil'raith kierują się tutaj.

Przez chwilę wszystko stanęło w miejscu. Potem Harrugh skinął głową z zadziwiającym spokojem.

– No, dobrze – spojrzał na Mahacta i Zirgriza. – Obawiam się, że czas na majsterkowanie dobiegł końca. Dokonajcie ostatnich korekt. – Potem zwrócił się ponownie do generała Gibson. – Pani generał...

Gibson krzywo się uśmiechnęła.

– Wiem, wiem. Mam wam kupić trochę czasu. Popatrzyła tak, jakby miała jeszcze coś dodać, po czym westchnęła i stanęła na baczność, składając idealny jordyjski salut. – To był prawdziwy zaszczyt, sir.

Harrugh wyciągnął ramię. Chwycili się za nadgarstki.

– Zaszczyt był po mojej stronie, Claire.

Kobieta odwróciła się do wyjścia, gdy Harrugh zdał sobie sprawę, że Naaz dalej siedzi jej na ramieniu.

– Tai?

Mały humanoid obrócił się. Jego oczy błyszczały czerwienią.

– Myślę, że pójde z generałem Gibson, dowódcą.

– Jesteś pewny? Zdajesz sobie sprawę, że nikt poza tym okrętem nie—

Tai podniósł rękę.

– Dart zawsze powtarzał, że czeka nas odejście w blasku chwały. Tylko... tylko upewnijcie się, że to wszystko nie pójdzie na marne, dobrze?

Przez minutę po ich odejściu Harrugh nie był w stanie się ruszyć. Wreszcie otrząsnął się i podeszedł do konsoli w najdalszym rogu pomieszczenia.

Różniła się ona od wszystkich innych urządzeń w laboratorium badawczym. Wyglądała na starą – niczym gładz wystawiony na działanie żywioliów przez milion lat. Jednak gdy Harrugh położył łapę na jej środku, rozjarzyła się ciepłym, pomarańczowym blaskiem.

– Witaj, Harrughu – dał się słyszeć miękki, pozbawiony akcentu głos Ikony.

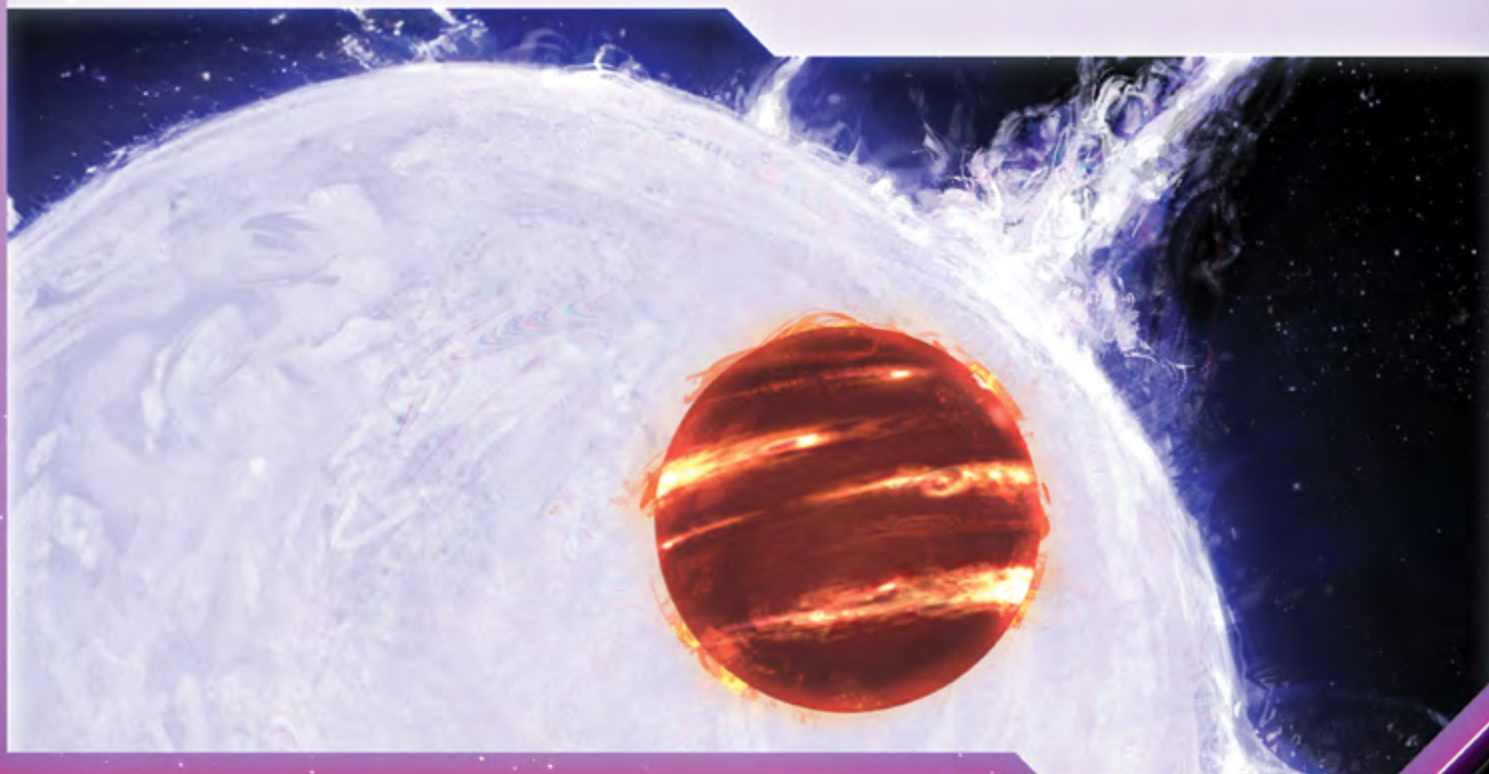
– Witaj – odparł mężczyzna. – Czy skończyłaś swoją analizę?

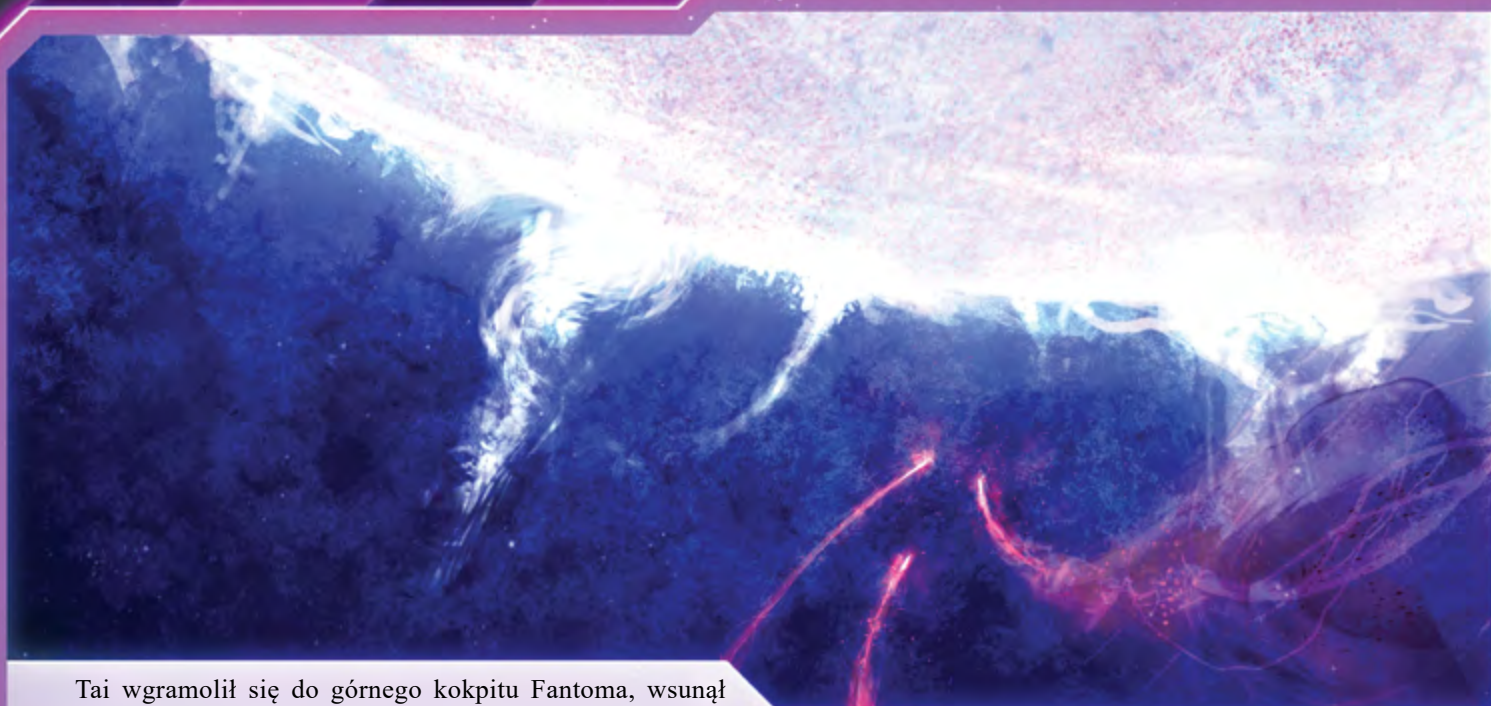
– Tak – światło z konsoli migotało jak ognisko. – Jeśli zapewnię wystarczającą ilość energii do wysłania waszego okrętu, prawdopodobnym następstwem będzie eksplozja Krańca Burzy porównywalna do wybuchu supernowej klasy II. Mniej prawdopodobnym efektem będzie zapadnięcie się planety i powstanie czarnej dziury. Obie opcje jasno wskazują, jak ostateczne będą potencjalne rezultaty.

– Rozumiem – odparł Harrugh, wpatrując się intensywnie w konsolę. – Ale... czy to zrobisz?

Migotanie przeszło w jednostajny blask.

– Tak.





Tai wgramolił się do górnego kokpitu Fantoma, wsunął w uprząż responsywną i aktywował dotykowe systemy sterowania, które pozwalały mu pilotować pojazd samodzielnie. Podczas, gdy entropiczne osłony się podnosiły, spojrzał krótko na pusty fotel w dolnym kokpicie.

„*Nigdy nie sądziłem, że tak się to skończy, stary przyjacielu*” pomyślał.

Pierwszy raz od długiego czasu nie czuł miazdzącej rozpaczy po stracie, wzbierającej gdzieś w środku. To dobrze. „*Dart na pewno nie chciałby, żebym im odpuścił*”.

Kilka ruchów dolnych nadgarstków i Fantom już drżał i przechodził przemianę, składając się do kompaktowej formy myśliwca. Chwilę później wylatywał z pokładu startowego napędzany silnikami rakietowymi, by dołączyć do bitwy. Wszędzie wokół Krańca Burzy mieszanina najróżniejszych okrętów pędziła ku zewnętrznej strefie obronnej planety i rozbłyskającym eksplozjom, które rozkwiatały pośród platform bojowych na perymetrze. Myśliwce typu Huragan rodem z Sol eskortowały cięższe Spocielacze Letnevów, podczas gdy niszczyciele Xxcha leciały w formacji z krążownikami Mentaków. Bojowy zebek szybował przez pustkę ku parze wojowniczych exotrirem, chroniony przez kryształowe myśliwce, wypływane przez transportowiec Naalu. Setki okrętów reprezentujących Wielkie Rasy. Stanowiły najpotężniejszą armadę, zmobilizowaną przez zjednoczonych mieszkańców galaktyki.

Tai wyjrzał w mrok i od razu zdał sobie sprawę, że to nie wystarczy.

Vuil'raith dotarł już do zewnętrznych baterii dział. Potwory rodem z mitów i koszmarów – niektóre tak małe, jak on sam, a inne rozmiarów księżycy – rozrywały działa na kawałki. Vuil'raith nie dbał zbyt o działa (ani ich fizyczne odpowiedniki). Tu i ówdzie widział strumienie bioplazmy lub chmury kościanych igieł, lecz z reguły bestie rozdzierały platformy obronne pazurami, mackami i wielkimi, ostrymi zębiskami.

– Do wszystkich jednostek – głos Gibson wyrwał się z komunikatora. – Dobrze znacie stawkę. Trzymajcie ich z dala od wewnętrznej strefy obronnej, dopóki nie dostaniemy sygnału. Potem rozpraszamy się i wiemy.

Tai widział okręt generała – poobijany, wojowniczo wyglądający pancernik *Rio Amazonia*. Silniki *Rio* rozbłysły, wyrzucając jednostkę w kierunku wroga.

– Za tych, których straciliśmy – powiedziała Gibson. – Cała naprzód!

Harrugh wszedł na mostek swojego okrętu z Mahactem u boku. Kaptur istoty poruszył się lekko w ślad na Harrughiem, gdy dowódca wkroczył na platformę dowodzenia pośrodku mostka.

– T'riss, czy przekaźniki energii są włączone?

Druga oficer skinęła głową.

– Taaak, dowódco – wskazała na wyświetlacz. – Teraz czerpiemy moc z Krańca Burzy. Cztery minuty do pełnego naładowania.

– Doskonale. Systemy bojowe? Proszę załadować deflektory magenowe do pełna. Gdyby przypadkiem coś się przedarło.

– Tak, sir!

Harrugh spojrzał na potężny, kunsztownie wykonany pancerz bojowy, stojący w najdalszym kącie mostka.

– A czy ty jesteś gotów ofiarować swe skupienie?

Czerwono-niebieskie Widmo z Creussa, które stało w oddali, wyszło z cienia i skinęło lekko głową.

– Poniosę ducha i wolę mego ludu jako spuściznę. Jestem gotów odegrać swoją rolę.

Mały, srebrny płomień unosił się przed istotą, pulsując niczym bijące serce.

Głos Zirgriza zatrzeszczał w komunikatorze. Wyglądało na to, że doktor dalej tkwił w sekcji badawczej.

– Przeklęty pseudomagiczny belkot.

Mahact brzmiał na rozbawionego.

– Ach, daj spokój, Zirgrizie. Jestem pewien, że do tej pory zdążyłeś już—

– Sssir!

Harrugh odwrócił się gwałtownie do T'riss. Spoglądała znad konsoly. Jej grzebień był błydy i wiotki ze strachu.

– Wiadomośś od Taia! Cośś sssię przedarło!

Fantom Taia szybował wokół płonącej platformy bojowej. Ścięły go dwie maski wielkości myśliwców. Kiedy straciły go z oczu, Tai wprowadził swój statek w ostry korkociąg i obrócił dziobem w kierunku wrogów.

Pierwszy cieleśny statek wyskoczył zza wraku wprost w jego celowniki. Tai zgiął palce. Działo szturmowe zamrugało w odpowiedzi, rozrywając jednostkę Vuil'raith serią pocisków.

Drugi myśliwiec przebił się przez chmurę kości i krwi, która chwilę wcześniej była jego towarzyszem. Tai strzelił ponownie, jednak zamiast kolejnej salwy czekał na niego wyświetlający się na czerwono komunikat: ŁADOWANIE BRONI, GOTOWOŚĆ DO STRZAŁU ZA 12... 11... 10...

Sekundę później potwór już na nim siedział, wbijając pazury w skrzydło Fantoma i rzucając się w stronę kokpitu. Tai zaczął panicznie gestykulować dolną parą ramion i nagle Fantom się rozłożył. Zaskoczony Vuil'raith musiał się zmierzyć ze zwinnym, dwunożnym mechem.

– Niespodzianka! – ryknął Tai, wyrzucając górne ramiona naprzód. W odpowiedzi lśniąco błękitem ostrza zwartej plazmy zapłonęły wzdłuż ramion Fantoma i wbiły się głęboko w mózg statku-potwora. Vuil'raith spazmatycznie drgnął i zginął.

Tai sięgnął ręką, a Fantom chwycił się dryfującego za nim wraku. Pilot próbował uspokoić oddech, jednocześnie sprawdzając czujniki statku.

Bitwa nie szła po myśli obrońców. Jeszcze kilka minut temu patrzył, jak *Rio Amazonia*, płonący od dziobu po rufę, wbija się w pierś lewiatana Vuil'raith. Zaraz potem Gibson odpaliła wszystkie głowice na pokładzie i unicestwiła obie jednostki. Ostatnie okręty liniowe padały ofiarą hord potworów, które rozrywały je na kawałki, mimo że pozostałe myśliwce robiły wszystko, co w ich mocy, aby odeprzeć wrogów.

Właśnie miał zmienić kształt Fantoma i wrócić do walki, kiedy dostrzegł ruch na krawędzi ekranu. Chwileczkę... To coś nie może zajmować całej krawędzi. To chyba nie kolejny lewiatan...

Sekundę później już wrzeszczał do komunikatora.

– Harrugh! Zgłoś się! Tutaj jest Vuil'raith wielki jak księżyc i leci w twoją stronę!

Po tym, jak echo spanikowanego głosu Taia wybrzmiało na mostku, Harrugh natychmiast przeniósł wzrok na wyświetlacz czujników. Rzeczywiście. Tym razem Vuil'raith sprowadził coś potwornie gigantycznego. Monstrum było rozmiarów jednej trzeciej planety, o którą toczyła się bitwa, a jego paszcza była dość szeroka, by za jednym razem połknąć całą armadę Harrugha. Widział tysiące szerokich na kilometr ślepi, wyrastających na brzegu paszczy bestii i miliony długich niczym igły zębów, wypełniających jej przełyk.

– Cała naprzód, pełna gotowości! – ryknął. – Na wprost!

Okręt poderwał się przy wtórze obciążonych silników. T'riss zasyczała zaskoczona.

– Lecimy prosto w planetę!

– Wystarczy, że mi powiesz, za ile będzie gotów ładunek.

– Zzzza dwie minuty!

Kraniec Burzy wypełnił iluminatory, rosnąc z każdą chwilą. Cyklopowa bestia szybowała ich śladem. Jedno machnięcie płetwą zarazem popchnęło ją do przodu i zmiażdżyło ostatnią exotirremę wraz z walczącymi z nią dwoma lewiatanami. Potwór nawet nie zwrócił na to uwagi.

– Mmmnuta!

Harrugh już słyszał odgłosy tarcia atmosferycznego, które zaczynało obejmować poszycie okrętu. Wokół dziobu jednostki rozblęśla korona płomieni.

– Trzydzieści sssekund!

Okręt zawył, przecinając niebo Krańca Burzy niczym meteor i zostawiając za sobą smugę ognia i dymu. Ziemia była coraz bliżej... i bliżej...

– Teraz!

Srebrny płomień zamigotał, a cały mostek wypełniła wszechogarniająca cisza, tłumiąca wszelki dźwięk niczym ołowiany całun. Wysysająca wszelkie barwy i odgłosy z każdego zakamarka statku.

– Odpalać! – jęknął Harrugh. Jego krzyk zabrzmiał słabiej od szeptu.

Tai obserwował ze swojego stanowiska, jak okręt nurkuje ku powierzchni planety. Nagle skorupa Krańca Burzy pękła niczym skórka przejrzałego owocu. Przez długą chwilę Tai wpatrywał się nie w skały i ogień, lecz w dziwną i wspaniałą przestrzeń, złożoną z lśniących i zmieniających się strumieni energii. Miał dobre powody, by przypuszczać, że właśnie tak wyglądał macierzysty wymiar Widm z Creussa.

Okręt zagłębił się w chaotyczny wir. Potem nastąpił błysk oślepiającego, srebrnego światła, gdy Kraniec Burzy, siły Vuil'raith i sam Tai zniknęli w sercu supernowej.

– Udało się?

Okręt dryfował pośród głębin kosmosu. Łapy Harrugha wciąż ścisnęły reling jego platformy dowodzenia. Pazury wbiły się głęboko w metal, zostawiając długie ślady. Wszyscy członkowie załogi wokół niego – pomijając Mahacta – wyglądali na oszołomionych.

– Chwileczkę... – głos Zirgriza zaskrzeczał w głośniku.

– Muszę wysledzić dryf gwiazdny... – Chwilę później głos zabrzmiał znowu. – Sir, z radością informuję, że przenieśliśmy się 78 lat w przeszłość.

Załoga mostka zaczęła krzyczeć z radości. Mahact skłonił lekko głowę.

– Pewnie należą ci się gratulacje.

Harrugh stał w ciszy dłuższą chwilę. Potem ciężko westchnął i odparł:

– Tak. Myślę, że się należą.

Kiedy dowódca obrócił się w stronę szafki ukrytej za kolumną steru, Mahact ponownie się odezwał.

– Zatem, Harrughu, jesteś gotowy poznać młodszego siebie?

Harrugh otworzył szafkę, z której wyjął masywny kombinezon środowiskowy i płaszcz. Odwrócił się do Mahacta.

– Właściwie to nie. I to ostatni raz, kiedy ktoś wspomina moje prawdziwe imię. – Mężczyzna podniósł hełm kombinezonu i wsunął go na głowę, zmieniając swój głos w elektronicznie zmodyfikowany brzęk. – Chodźmy.

UPADEK IMPERIUM

Upadek Imperium to nowy tryb rozgrywki, zaprojektowany z myślą o doświadczonych graczach i osadzony w potencjalnie możliwej, mrocznej przyszłości galaktyki. Wielkie Rasy upadły, a królowie Mahactów toczą ze sobą wojnę, podczas gdy nieokreślona moc ich geno-czarownictwa rozrywa wszechświat w szwach. Każdy gracz kontroluje jednego z tych królów i podczas rozgrywki zespala ze sobą unikatowy zestaw zdolności, aby stworzyć wyjątkową i szybko zmieniającą się rasę.



ELEMENTY GRY



8 arkuszy ras Upadku Imperium



8 kart strategii Upadku Imperium



10 kart edyktów



50 kart akcji Upadku Imperium



1 żeton przychylności



87 kart zdolności



31 kart ulepszeń jednostek



31 kart genomów



31 kart wzorców



16 kart technologii rasy Upadku Imperium



2 karty Echa

Na tej stronie pokazano elementy gry unikatowe dla trybu Upadek Imperium. Wymienionych poniżej elementów z gry podstawowej i rozszerzeń **nie używa się** i należy je odłożyć do pudełka przed przygotowaniem gry:

- ◆ Zwykłe karty strategii
- ◆ Zwykłe karty akcji
- ◆ Karty polityki
- ◆ Technologie
- ◆ Weksle
- ◆ Zwykłe arkusze ras
- ◆ Liderzy
- ◆ Zwykłe mechy
- ◆ Żetony dowodzenia i kontroli ras
- ◆ Przełomy
- ◆ Wydarzenia galaktyczne
- ◆ Kraniec Burzy
- ◆ Relikt „Paszczę światów”
- ◆ Relikt „Łzy Proroka”
- ◆ Relikt „Rdzeń Kwantowy”
- ◆ Tajny cel „Zdradź przyjaciela”
- ◆ Tajny cel „Dyktuj politykę”
- ◆ Tajny cel „Poprowadź debatę”
- ◆ Tajny cel „Wzmocnij więzi”



136 żetonów kontroli opartych o kolory



128 żetonów dowodzenia opartych o kolory



3 żetony osobliwości (X, Y, Z)

- ◆ Zdolność „Odległe słońca”
- ◆ Zdolność „Podróbka”
- ◆ Zdolność „Rozdarcie wymiarów”
- ◆ Genom „Genom brutalności”
- ◆ Genom „Genom
- ◆ Zdolność „Odległe słońca”
- ◆ Zdolność „Podróbka”
- ◆ Zdolność „Rozdarcie wymiarów”
- ◆ Genom „Genom brutalności”
- ◆ Genom „Genom
- ◆ Wzorzec „Stworzenie legendy”
- ◆ Wzorzec „Otwarcie oka”
- ◆ Wszystkie 3 ulepszenia jednostek mecha

Wszystkie inne elementy gry są zgodne z tym trybem rozgrywki.

Dodatkowo wymienionych poniżej kart z trybu rozgrywki Upadek Imperium nie używa się grając bez rozszerzenia *Proroctwo królów*:

PRZYGOTOWANIE GRY

Aby przygotować rozgrywkę w trybie Upadek Imperium należy posłużyć się zasadami Pełnego przygotowania gry, opisanymi w Kompendium zasad, wzbogaconymi o następujące czynności lub zastąpione nowymi:

KROKI 1-6 – POCZĄTKOWA SELEKCJA:

Kroki od 1 do 6 przygotowania gry są zastąpione początkową selekcją. Należy ją przeprowadzić w następujący sposób:

- 1. ROZDANIE KART RAS:** Należy rozdać każdemu graczowi po trzy karty pomocy ras. Te karty zostaną użyte do określenia kolejności przy stole, układów macierzystych i początkowych jednostek. Każdy gracz wybiera jedną z kart ras i umieszcza ją zakrytą przed sobą. Następnie każdy gracz przekazuje pozostałe dwie karty na lewo i wybiera inną rasę, którą umieszcza zakrytą przed sobą. Ostatnia karta zostaje ponownie przekazana na lewo i umieszczona zakryta. Każdy gracz powinien mieć teraz przed sobą trzy zakryte karty ras.



- 2. OKREŚLENIE KOLEJNOŚCI PRZY STOLE:** Każdy gracz wybiera jedną ze swoich kart ras i wszyscy jednocześnie je odkrywają. Ta karta określa mówcę oraz kolejność graczy przy stole. Gracz z najniższą wartością dominacji zostaje mówcą (wartość dominacji można znaleźć w prawym górnym rogu każdej karty rasy, poniżej symbolu rasy). Osoba z następną najniższą wartością dominacji siada po lewej stronie od mówcy, i tak dalej.



- 3. STWORZENIE PLANSZY:** Gracze tworzą planszę według normalnych zasad. Następnie, rozpoczynając od mówcy, a potem zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy gracz wybiera jedną rasę ze swoich dwóch pozostałych kart ras i umieszcza ją odkrytą przed sobą. Ta karta określa, którego układu macierzystego będzie używał gracz. Każdy gracz umieszcza dany układ macierzysty w miejscu zarezerwowanym dla jego układu macierzystego.

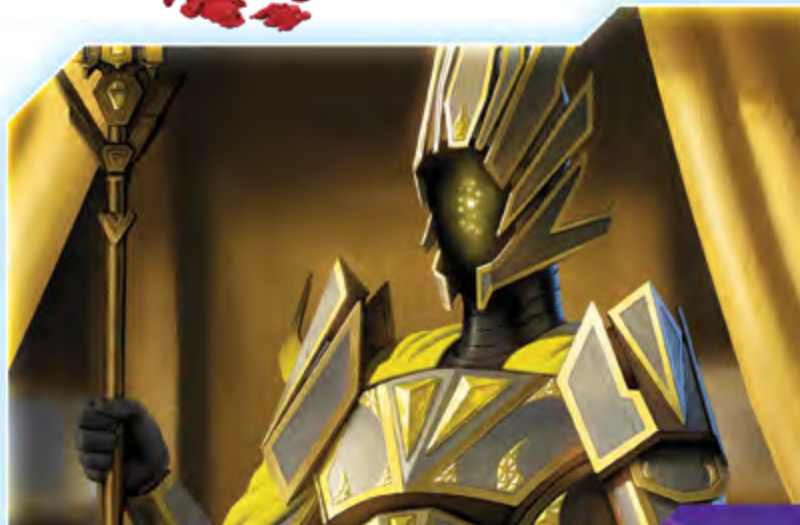
Jeśli gracz wybierze w ten sposób układ macierzysty Keleres Galaktycznej Rady, zamiast tego dobiera losową, nieużywaną kartę rasy z talii i używa układu macierzystego danej rasy.

Jeśli jakikolwiek gracz wybierze układ macierzysty Widm z Creussa lub Karmazynowej Rebelii, dodatkowo przygotowuje do gry – odpowiednio – Bramę Creussa lub Żal. Następnie dany gracz bierze kartę Echa, która odpowiada jego układowi macierzystemu. Danej karty nie można stracić.

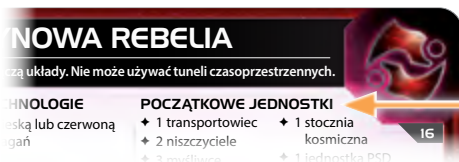


UWAGA: Jeśli gracze korzystają z gotowej mapy, kroki 2 i 3 rozpatruje się w nieco inny sposób. Po tym, jak zostanie określony mówca, gracz z najniższą wartością dominacji przejmuje miejsce na układ macierzysty, po nim robi to osoba z następną najniższą wartością dominacji, i tak dalej. Mówca wybiera ostatni.

- 4. OKREŚLENIE KRÓLA:** Rozpoczynając od gracza na prawo od mówcy, a potem przeciwnie do kierunku ruchu wskazówek zegara, każdy gracz wybiera arkusz rasy króla Mahactów. Każdy król Mahactów dysponuje unikatowym okrętem flagowym i unikatowym mechem. Następnie gracze pobierają plastikowe jednostki, żetony kontroli Upadku Imperium, żetony dowodzenia Upadku Imperium i technologie rasy Upadku Imperium, które odpowiadają kolorem ich arkuszy. Podczas rozgrywek bez rozszerzenia *Proroctwo królów* należy grać używając strony arkusza frakcji, na której nie pojawiają się jednostki mechów. Różowy i pomarańczowy król mogą nadal pojawić się w grze, o ile gracze zastąpią brakujące kolory plastikowymi elementami w innym, nieużywanym kolorze.



5. **UMIESZCZENIE PO CZĄTKOWYCH JEDNOSTEK:** Gracze używają swojej ostatniej karty rasy do umieszczenia początkowych jednostek. Gracze umieszczają początkowe jednostki, wymienione na ich karcie rasy, w swoim układzie macierzystym.



Początkowe jednostki

6. **ODŁOŻENIE KART RAS:** Na koniec gracze odkładają swoje karty ras do talii kart pomocy ras.

DODATKOWE ZMIANY

Do opisanych poniżej kroków dodano to, co następuje. **Poza tym przygotowanie gry należy rozpatrzyć według normalnych zasad.**

- ♦ **KROK 8—TASOWANIE WSPÓLNYCH TALII:** Karty akcji Upadku Imperium i karty edyktów należy podzielić na osobne talie, potasować, a następnie umieścić obok planszy. W tym trybie nie używa się zwykłych kart akcji i polityki.



- ♦ **KROK 9—STWORZENIE PULI ZAOPATRZENIA:** Należy odłożyć żeton przychylności i żetony osobliwości Upadku Imperium na bok, obok planszy.



- ♦ **KROK 10—PRZYGOTOWANIE KART STRATEGII:** Wszystkie osiem kart strategii Upadku Imperium należy umieścić awersami ku górze na wspólnym obszarze gry. W tym trybie nie używa się zwykłych kart strategii.



- ♦ **KROK 11—PRZYGOTOWANIE PO CZĄTKOWYCH ELEMENTÓW:** Podczas początkowej selekcji nie umieszcza się żadnych początkowych technologii, ani początkowych jednostek.

KROK 13—OTWIERAJĄCE ZESPOLENIE:

Jako ostatni krok przygotowania gry gracze wykonują **OTWIERAJĄCE ZESPOLENIE**, używając elementów gry Upadku Imperium. Określa ono początkowe możliwości poszczególnych graczy.

Należy rozdać każdemu graczowi po trzy karty **ZDOLNOŚCI**, dwie karty **ULEPSZEŃ JEDNOSTEK** i dwie karty **GENOMÓW**. Każdy gracz wybiera jedną z tych kart i umieszcza ją zakrytą przed sobą. Kiedy każdy gracz wybierze, jaką kartę chce zachować, przekazuje na prawo wszystkie pozostałe karty, które ma na ręce. Tę czynność należy powtarzać do momentu, aż przed każdym graczem będą leżały zakryte **trzy karty zdolności, dwie karty ulepszeń jednostek i dwie karty genomów**. Gracze nie mogą wybrać i zachować karty, jeśli mają już przed sobą zakrytą maksymalną liczbę kart danego typu. Jeśli nie ma innych opcji wyboru, gracz musi przekazać karty, które ma na ręce, bez wybierania karty.

Po zakończeniu zespolenia każdy gracz ogląda wyselekcjonowane karty i zachowuje **dwie zdolności, jedno ulepszenie jednostki i jeden genom**. To początkowe karty danego gracza. Niewybrane karty należy wtasować do odpowiadających im talii. Na koniec wszyscy gracze jednocześnie odkrywają swoje początkowe karty.



ZASADY

Ta część instrukcji opisuje elementy gry i nowe reguły wykorzystywane w trybie Upadek Imperium.

ZESPOLENIE

Głównym sposobem, w jaki gracze gromadzą dodatkowe zdolności, ulepszenia jednostek i genomy, jest **ZESPOLENIE**. Zespolenia są zwykle inicjowane za pomocą kart strategii i zapewniają graczom karty z następujących talii zespołów:

ZDOLNOŚCI

Ten rodzaj zespalanej karty zmienia podstawowe możliwości króla Mahactów prowadzonego przez gracza. W momencie otrzymania karty zdolności umieszcza się na obszarach gry graczy i traktuje jak technologie w kolorze wskazanym w prawym dolnym rogu karty.



ULEPSZENIA JEDNOSTEK

Ten rodzaj zespalanej karty umieszcza się na wierzchu jednostki na arkuszu rasy i ulepsza on możliwości jednostki określonego typu. Jeśli gracz kiedykolwiek otrzyma dwie karty ulepszenia jednostki, które miałyby zostać umieszczone na tym samym polu na arkuszu rasy, wybiera jedną, którą chce zachować i odrzuca drugą. Nie ma to zastosowania do mechów, ponieważ mechy mogą mieć kilka ulepszeń jednostki jednocześnie. Te karty traktuje się jak technologie ulepszenia jednostki. Nie charakteryzuje ich żaden kolor.



GENOMY

Ten rodzaj zespalanej karty reprezentuje materiał genetyczny jednej z upadłych ras galaktyki. Karty genomów można wyczerpywać dla efektu i przygotowuje się je co rundę podczas fazy statusu. W momencie otrzymania umieszcza się je odkryte na osobistych obszarach graczy.



ROZPATRYWANIE ZESPOLENIA

Kiedy zespolenie zostaje zainicjowane, wiąże się z którymś z opisanych powyżej rodzajów kart. Karta strategii lub efekt w grze, który inicjuje zespolenie, wskazuje rodzaj zespolenia oraz informuje, którzy gracze mogą w nim uczestniczyć. Gracz inicjujący zespolenie dobiera i odkrywa liczbę kart wskazanego rodzaju równą **liczbie graczy uczestniczących w zespoleniu plus jeden**. Potem dany gracz wybiera i zachowuje jedną z kart. Następnie swoją kartę wybiera i zachowuje kolejny gracz na prawo, który uczestniczy w zespoleniu. Należy kontynuować te czynności, aż każdy uczestniczący gracz wybierze i zachowa jedną kartę. Wszystkie karty, jakie zostaną po zespoleniu, należy wstawić do odpowiadających im talii. Jeśli nie ma dość kart, aby w pełni rozpatrzyć zespolenie, graczom, którzy nie byli w stanie wybrać karty, zwraca się żetony dowodzenia i inne poniesione koszty (jeśli jakieś wystąpiły).

WZORCE

Wzorce to rodzaj kart otrzymywanych głównie poprzez użycie karty strategii „Aeterna”. Reprezentują one upadłych bohaterów umierających cywilizacji i zwykle są unicestwiane po użyciu. W momencie otrzymania umieszcza się je odkryte na osobistych obszarach graczy. Tych kart nie zalicza się do zespalanych kart, dlatego w żaden sposób nie można ich zespałać, kopiować, wymieniać, ani odrzucać.

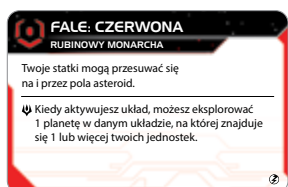


STOSY ODRZUCONYCH ZESPALANYCH KART

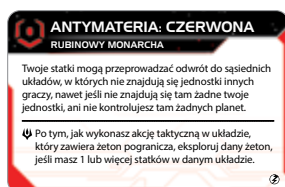
Zawsze, kiedy zespalana karta miałaby zostać odrzucona, należy wtasować ją do odpowiadającej jej talii. Unicestwianych kart nie wtasowuje się do talii.

TECHNOLOGIA RASY

Każdy król Mahactów dysponuje dwoma unikatowymi technologiami rasy: technologią **FAL** oraz technologią **ANTYMATERII**. Obie odpowiadają kolorowi danego króla. Kiedy gracz uczestniczy w zespoleniu, zamiast zabierać kartę może zdecydować, że otrzymuje jedną z technologii swojej rasy. Technologie ras **można** wybrać podczas otwierającego zespolenia, jednak dopiero po tym, jak gracze zakończą selekcję i przejdą do podejmowania ostatnich decyzji odnośnie kart. Te technologie nie mają żadnych wymagań, nie liczą się jako technologie jakiegokolwiek koloru i po otrzymaniu nie można ich stracić.



Technologia fal



Technologia antymaterii

Na każdej technologii fal i antymaterii opisano dwie zdolności. Drugą zdolność poprzedza symbol rozszerzenia *Proroctwo królów* i jest ona aktywna tylko podczas rozgrywek z tym rozszerzeniem.



Jakkolwiek w trybie Upadek Imperium nie ma talii technologii i wszystkie cele powiązane z technologiami wypełnia się za pomocą kart zdolności, **niektóre efekty w grze mogą nadal spowodować, że gracz bezpośrednio otrzyma lub opracuje technologię**. Jeśli tak się stanie, gracze mogą zamiast tego wziąć jedną z technologii ich rasy. Jeśli mają już obie technologie swojej rasy, zamiast tego mogą otrzymać 2 żetony dowodzenia.

EDYKTY

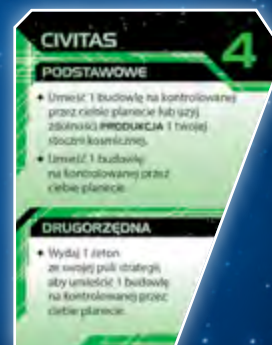
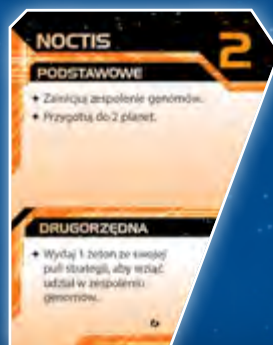
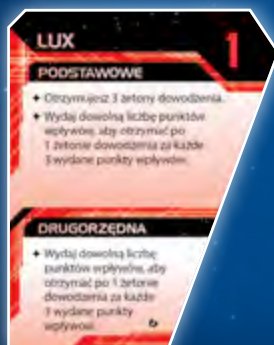
W trybie Upadek Imperium nie ma fazy polityki. Jest ona zastąpiona **FAZĄ PRZYCHYLNOŚCI**. Faza przychylności zachodzi nawet, jeśli Mecatol Rex nie jest jeszcze kontrolowana przez żadnego gracza. Jej przebiegiem kieruje **TYRAN**. Tyranem jest gracz, który posiada żeton przychylności zapewniany przez kartę strategii „Tyrannus”. Tyran dobiera trzy karty **EDYKTÓW** i rozpatruje jedną z nich. Następnie, o ile nie zaznaczono inaczej, wszystkie trzy karty wtasowuje do talii edyktów. Jeśli nie ma tyrana, fazę przychylności należy pominąć.



SPECJALIZACJE TECHNOLOGICZNE

Chociaż technologii nie można opracowywać, planety ze specjalizacjami technologicznymi są nadal użyteczne. Podczas realizowania celów gracze mogą wyczerpywać planety ze specjalizacjami technologicznymi. Każda wyczerpana w ten sposób planeta liczy się jako jedna technologia odpowiedniego koloru.

PRZEGLĄD KART STRATEGII UPADKU IMPERIUM



POCHODZENIE RASOWE

Wiele elementów gry w trybie Upadek Imperium ma pochodzenie rasowe. Odnosi się ono do ras ze zwykłego trybu rozgrywki, z którymi dany element gry jest pierwotnie powiązany. Pochodzenie rasowe elementu gry oznaczono białym symbolem w prawym górnym rogu karty. Pochodzenie samo w sobie nie ma żadnego efektu, ale mogą się do niego odnosić efekty w grze lub inne zdolności.



SCHWYTAJ

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

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

Statki nie będące myśliwcami i mechy

Jeśli gracz schwyta 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 stocznice kosmiczne gracza, który schwytał daną jednostkę.

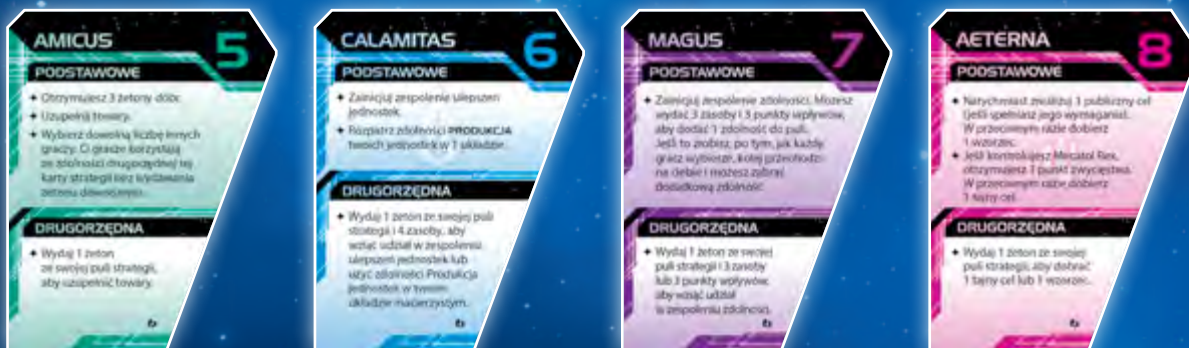
Myśliwce i piechota

Jeśli gracz schwyta myśliwca lub jednostkę 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.

WARIANT SKRYTE SERCE

Doświadczeni gracze mogą rozegrać wariant Skryte serce trybu Upadek Imperium. Podczas rozgrywania tego wariantu wszystkie zespalane karty i wzorce otrzymuje się zakryte i są one tajne. Ponadto karty dobierane na potrzeby zespoleń – wliczając te otrzymane podczas przygotowania gry w trakcie otwierającego zespoleń – nie są odkrywane. Zamiast tego zachowuje się je w tajemnicy, a karty przekazuje się każdemu kolejnemu graczowi w miarę, jak są one zespalane. Zakryte karty nie stanowią publicznej informacji, a ich efekty nie są aktywne. Gracze mogą w dowolnej chwili zdecydować, że odkrywają zakryte karty. Kiedy to zrobią, ich efekty stają się natychmiast aktywne. Można skorzystać z tej możliwości, aby przerwać działanie innych efektów w grze.

PRZEGLĄD KART STRATEGII UPADKU IMPERIUM



OPRACOWANIE

PROJEKT I OPRACOWANIE ROZSZERZENIA: Dane Beltrami i James Kniffen

DODATKOWE OPRACOWANIE: Brooks Flugaur-Leavitt i Daniel Lovat Clark

PRODUCENT: Jason Walden

OPOWIADANIE: Sam Gregor-Stewart

REDAKCJA I KOREKTA: Allan Kennedy, Mark Miltenburg i Mark Pollard

SPECJALISTA DS. ZASAD GRY: Alex Werner

KIEROWNIK OPRACOWANIA GRY: Kate Morgan

OPRACOWANIE OPISÓW FABULARNYCH: Frank Brooks

PROJEKT GRAFICZNY ROZSZERZENIA: Christopher Hosch i Laurence Smith

KIEROWNIK PROJEKTU GRAFICZNEGO: Mercedes Opheim

OKŁADKA: Anders Finer

ILUSTRACJE KAFELKÓW PLANSZY: Stephen Somers

POZOSTAŁE ILUSTRACJE: Anders Finer, Mauro Dal Bo i Pixoloid Studios

KIEROWNICTWO ARTYSTYCZNE: Jeff Lee Johnson

ZARZĄDZAJĄCY DYREKTOR ARTYSTYCZNY: Tony Bradt

ZARZĄDZANIE JAKOŚCIĄ PRODUKCJI: Zach Tewalthomas

STARSZY KIEROWNIK DS. LICENCJI: Ariel Didier

ZARZĄDZANIE PRODUKCJĄ: Justin Anger i Austin Litzler

STARSZY KIEROWNIK ARTYSTYCZNY: Brian Schomburg

KIEROWNIK OPERACYJNY STUDIA: John Franz-Wichlacz

PROJEKTANT WYKONAWCZY: Nate French

DYREKTOR DZIAŁU GIER PLANSZOWYCH: Caitlyn McGrath

DYREKTOR STUDIA: Jim Cartwright

STARSZY WICEPREZES LIFESTYLE GAMES: Bill Altig

TESTERZY: A. Cat, Geovanni Alzate, Yosef Ansarizadeh, Don Atch, Neil Ault, Noah Austin, Michael Ayars, Gary Ballentine, Jason „Jadimjedi” Barnett, Tanner Barth, Brandon Basham, Christian Bekkema, Mark Belisle, Fred Bennett, Hannah Benoit, Steven Benoit, Ivan Bochkov, Jasper Bosman, AJ Blaylock, Jeroen Bouterse, Paul Brown, Cole Bui, Connor Cahill, Christopher Chick, Joe Chilson, Shannon Choi, Robert Clark, Paul „Robofish” Couch, Marc i Marina D’Aspen, David D’Eon, Nick DeMarino, Alice Ding, Brycen Dorrell, Stu Dunford, Cory Dunn, Chris Edwards, Pete Effertz, Richard Evans, Dylan Facey, Natasha Faedrin, Dylan Ferguson, Tate Foshay, Hunter „The Humble Checkmate” Fyffe, Alex Oliveira Garcia, James Gill, Matt Goodwin, Rebecca Green, Colin Hampton, Andrew Harris, Michael Hawk, Benjamin Hayes, Rex „Wekker” Hearn, Chase Hinesman, Philip Hubert, Kristopher Hull, Can Ipekci, Arthur Izak-Damiecki, David Jasper, Martin Jeffreys, Luke Jordan, Alec Keeler, Tom Kirk, Josh „Raptor” Koehne, Christopher Kowall, Zachary Krawczyk, Lindee Larson, Arman Latifi, Caylin Lee, Elyssa Loewen, Macy Loiselle, Payton Loiselle, Michael „11spoons” MacComb, Aaron Marshall, Zane Matthews, Benjamin Mendelsohn, Matthew Messerli, Joseph Miller, Mark Miltenburg, Duane Moore, Bharat Modi, Eric Montgomery, Steven Mulholland, Richard Nave, Mark Neily, Carson Nelson, Kimberly Nisenshal, Craig Parr, Andy Peralta, Tomer Perry, Nick Petersen, Tom Pike, Brendon Pilott, Tiffany Price, Makenna Provisor, Matt Provisor, Donald Putnick, Joe Reeves, Brian Ricks, Josh Roberts, Oliver Robertson, James Rudolph, Sergie Rudoy, Josh Ruddock, Kyle „kRuthless” Rutherford, Stephen Sauls, Eli Schilling, Jedaiah Schilling, Josiah Schilling, Zachary Schorr, Simon Schweitzer, Nate Shedd, Bijan Sina, Ramtin Sina, Timon Sisic, Adam „Mozco” Skindzier, Jonas Sparks, Alan „BigAlCupAchino” Spilhaus, Richard Stephan, Grant Strauss, Danielle Sturgeon, Rithvik Subramanya, Chris Taggart, Kate Thompson, Matt Tilford, Cody Tipton, Allen Turner, Rob Tyrrell, Giel Visser, Nick „Relic Stan” Vitalis-Troupe, Ronnie Weissbard, Scott Whittaker, Paul Winchester, Jos van Winkel, Amalia Wojciechowski, Ryan Wolfe, Sean Woodnutt, McKinley Young. *Dziękujemy również wszystkim naszym beta testerom.*

Szczególne podziękowania dla Phoenix Greene za jej nieocenione oddanie pracy nad uniwersum.

© 2025 Fantasy Flight Games. Gamegenic i logotyp Gamegenic są TM & © Gamegenic GmbH, Niemcy. Fantasy Flight Games, *Twilight Imperium* oraz logotyp FFG logo 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.

EDYCJA POLSKA

GALAKTA, ul. Łagiewnicka 39, 30-417 Kraków, www.galakta.pl

TŁUMACZENIE: Marek Mydel

KOREKTA: Łukasz Tkaczyk

OPRACOWANIE GRAFICZNE: Krzysztof Bernacki

