

# Не активируйте до наступления антракта

## Если вы выполнили свою миссию:

1. Добавьте «Интриги в Совете» (05), «Сборщиков налогов» (06) и «Группы охотников» (07) в колоду двора.
2. Добавьте закон «Имперские защитники» (08) в буклет для карт. **Прочитайте его текст вслух.**
3. Удалите из игры карту «Империя пала» (09) и 2 «Младших регентов» (10–11).

## Если вы провалили свою миссию:

1. Удалите из игры «Интриги в Совете» (05), «Сборщиков налогов» (06), «Группы охотников» (07) и «Имперских защитников» (08).
2. Добавьте карту «Империя пала» (09) и 2 «Младших регентов» (10–11) в колоду двора.
3. Добавьте своих «Договорщиков» (03) в колоду двора.

## Закрепите позиции Империи в Пределе

---



Вы регент, и Империя правит всеми городами отступников на поле, или отступников нет.



Вы **Первый регент**, и число ресурсов в имперском фонде превышает номер текущей главы.



## ОРУЖЕЙНЫЙ КАРТЕЛЬ

Храните запас оружия на этой карте.  
(Эти ресурсы нельзя тратить.)

После **начисления очков** соперники сбрасывают всё оружие.

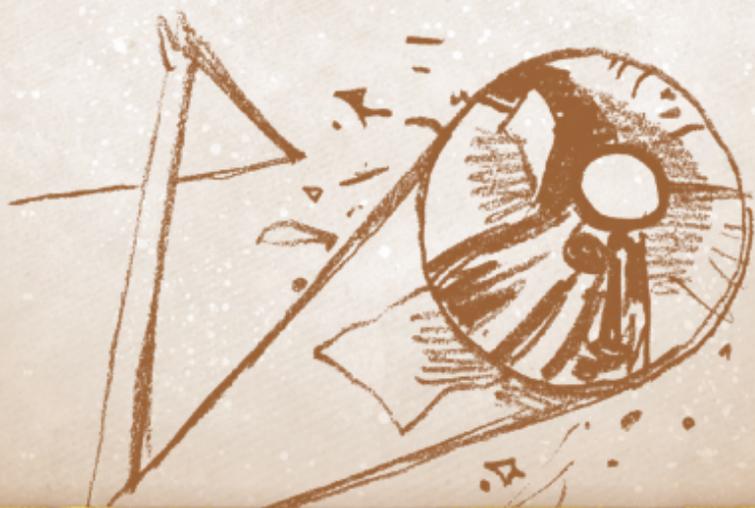
**Пролог.** Можете сбросить эту карту, чтобы украсть 1 оружие.

## НЕСТАБИЛЬНЫЙ ИСКАТЕЛЬ

*Удалите эту карту из игры, если искатель не в игре.*

**Кризис.** Игрок с искателем помещает свои верные корабли с планет выпавшего символа во врата выпавшего региона.

**Во время присвоения.** Переверните искателя пробуждённой стороной вверх и возьмите его. Сбросьте эту карту.





## НАСЫЩЕНИЕ ГОЛЕМОВ

**Сначала поглотите разумную жизнь.**

В порядке хода каждый игрок должен удалить из игры по 1 карте гильдии за каждого своего пробуждённого голема, при этом игнорируя ограничения защищённых карт гильдий. *(Иными словами, можете удалить из игры даже защищённые карты гильдий!)*

Если у игрока нет карт гильдий, удалите из игры крайнюю левую карту гильдии при дворе, на которой есть агенты, и всех агентов на ней.

**Затем големы пробуждаются.** Переверните всех спящих големов пробуждённой стороной вверх.



## БЕСЧЕСТНЫЕ АДМИРАЛЫ

**Спрячьте эту карту, если вы отступник.**

Игнорируйте законы присутствия, перемирия и перемещения.

**Пролог.** Можете сбросить эту карту, чтобы поместить 3 имперских корабля в систему, где вы правите.



## БЕСЧЕСТНЫЕ АДМИРАЛЫ

**Спрячьте эту карту, если вы отступник.**

Игнорируйте законы присутствия, перемирия и перемещения.

**Пролог.** Можете сбросить эту карту, чтобы поместить 3 имперских корабля в систему, где вы правите.

## ИМПЕРСКИЕ ПЕРЕБЕЖЧИКИ

**Кризис.** В выпавшем регионе замените все имперские корабли на корабли самого раннего в порядке хода отступника. Спрячьте эту карту.

**Во время присвоения.** Можете активировать этот кризис в регионе по вашему выбору. Спрячьте или сбросьте эту карту.



1. Получите 5 маркеров идеалов. (Они двусторонние!) 
2. Добавьте «Утверждение догмы» (21) в буклет для карт.
3. Подложите карту догмы (22) под поле рядом с областью для розыгрыша карт. Если инициатива у вас, поместите карту стороной рвения вверх. Если нет, то стороной мудрости вверх.
4. Добавьте в буклет для карт закон «Догматичная вера» (23).  
**Прочитайте его текст вслух.**

*Переверните эту карту.*



## БЕЖЕНЦЫ КОВАНОГО МИРА

*Удалите их из игры, если молот планет у вас.*

**Заселение (строительство).** Постройте свободный город на планете материалов, где вы правите. Если сделали это, уберите свой запрет на материалы и получите столько материалов, сколько у вас пустых ячеек ресурсов. Подложите эту карту под «Сокрушение миров».



## БЕЖЕНЦЫ ПЛАМЕННОГО МИРА

*Удалите их из игры, если молот планет у вас.*

**Заселение (строительство).** Постройте свободный город на планете топлива, где вы правите. Если сделали это, уберите свой запрет на топливо и получите столько топлива, сколько у вас пустых ячеек ресурсов. Подложите эту карту под «Сокрушение миров».



## БЕЖЕНЦЫ МЁРТВОГО МИРА

*Удалите их из игры, если молот планет у вас.*

**Заселение (строительство).** Постройте свободный город на планете оружия, где вы правите. Если сделали это, уберите свой запрет на оружие и получите столько оружия, сколько у вас пустых ячеек ресурсов. Подложите эту карту под «Сокрушение миров».



## БЕЖЕНЦЫ ПОТЕРЯННОГО МИРА

*Удалите их из игры, если молот планет у вас.*

**Заселение (строительство).** Постройте свободный город на планете реликвий, где вы правите. Если сделали это, уберите свой запрет на реликвии и получите столько реликвий, сколько у вас пустых ячеек ресурсов. Подложите эту карту под «Сокрушение миров».



## БЕЖЕНЦЫ СЕРДЕЧНОГО МИРА

*Удалите их из игры, если молот планет у вас.*

**Заселение (строительство).** Постройте свободный город на планете психотехник, где вы правите. Если сделали это, уберите свой запрет на психотехники и получите столько психотехник, сколько у вас пустых ячеек ресурсов. Подложите эту карту под «Сокрушение миров».



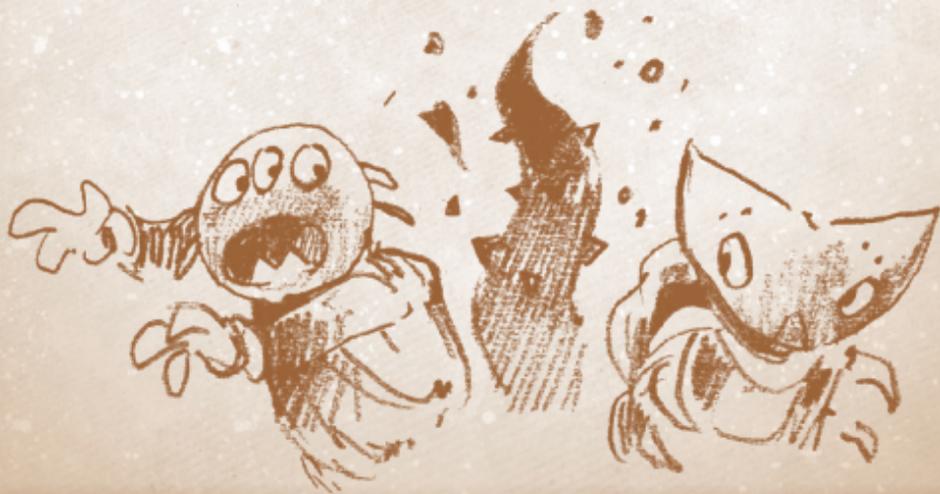
## ЖНЕЦЫ ЗАРАЖЕНИЯ

**Урожай (сбор налогов).** Разружьте 1 повреждённое заражение в системе, где вы правите. Не берите его в качестве трофея. Получите 1 ресурс того же типа, что и планета в этой системе или 1 любой ресурс, если это врата.

## УЖАС ПЕРЕД ЗАРАЖЕНИЕМ

**Кризис.** В порядке хода каждый игрок должен вернуть по 1 верному агенту со двора за каждое заражение в системе с верным зданием или флагманом. Спрячьте эту карту.

**Во время присвоения.** Разружьте всё повреждённое заражение в регионе с верными компонентами (*забирая его в качестве трофеев*). Спрячьте эту карту.



## СГЛАЖИВАНИЕ ЗАПРЕТОВ

**На саммитах можете выполнить новое действие переговоров – прощение.**

Возьмите запрет соперника в качестве услуги.

Во время призыва к порядку игрок, созвавший саммит, может простить соперника без согласия последнего, дав тому психотехнику.

*После передачи психотехники игрок, созвавший саммит, может вернуть эту услугу.*

Если в игре монополия на психотехники, её владелец должен дать согласие на передачу психотехники.



 22Правьте столицами феонов

В конце главы **продвиньтесь на 2**  за каждую столицу, где вы правите.

- » Жетоны столиц можно разместить, используя «Притязания на знатность».

Станьте властителем феонов

В конце главы **продвиньтесь на 1**  за каждый город на поле во всех феодах, где вы сюзерен.

- » Вы сюзерен феода, если разместили его столицу.
- » Подсчитывая города в своих феодах, учитывайте также свободные города и города с жетонами столицы.



## ПРИТЯЗАНИЯ НА ЗНАТНОСТЬ

◆x ————— x◆

**Кризис.** Игрок с этой картой должен выполнить действие притязания на феода.

**Притязание на феода (сбор налогов).** Прикрепите эту карту к карте при дворе. Если сделали это, поместите жетон столицы над верным городом, где вы правите, если в регионе с этим городом ещё нет столицы.

# СТРОИТЕЛЬСТВО БУНКЕРОВ

Жетоны бункеров – это ваши верные компоненты.

Вы можете **строить** бункеры на планетах, но не более 1 на планете, в системах с верными компонентами. При строительстве бункера вы должны также удалить из игры 1 агента из **своего** запаса.



Строя бункер, захватите 1 агента из запаса любого соперника. Когда соперник разрушает бункер, он удаляет из игры 1 захваченного вами пленника.



**Здание.** Бункерам можно **наносить ущерб**, как зданиям. *(Они не занимают ячейки строительства. На них нельзя совершить налёт.)*



**Стойкость.** Бункерам надо нанести по 2 удара, чтобы повредить или разрушить.



## ГНЕВ ХРАНИТЕЛЕЙ

Вы не можете **объявлять замысел** «Хранитель».

Вы не можете **собирать налоги** с верных городов на планетах реликвий, где вы не правите.



## ГНЕВ МАГНАТОВ

Вы не можете **объявлять замысел** «Магнат» или **получать очки** за него.

Вы не можете **собирать налоги** с верных городов на планетах материалов и топлива, где вы не правите.