



СУМЕРКИ ИМПЕРИИ

Космическая фантастика

ПРОРОЧЕСТВО КОРОЛЕЙ

ПРАВИЛА ДОПОЛНЕНИЯ



Она исследовала галактику давно, но ни разу не видела, чтобы океан осушали.

«Арис Векс» вышел на орбиту час назад, и с тех пор Хиари Омар не покидала блистерный отсек. Под ней виднелась серая планета с пылевыми бурями и беспокойными чёрными морями. Пепельные равнины были пустынно, и лишь простейшие растения с трудом выживали в богатых минералами водах. Это был, пожалуй, самый скучный мир, в котором Хиари доводилось оказаться. Чтобы добраться сюда, она проделала путь от Исторического института Земры за врата Креусса, через пульсар Торали, а потом вглубь шалерийского квадранта.

И не одна она.

— Доктор Омар.

Она вздрогнула, услышав утробное урчание, затем обернулась — и улыбнулась.

— Даррук. Прошу прощения, я вас не заметила.

Хаканский посол на мновение прикрыл глаза и чуть склонился в дружеском приветствии.

— Извините, что потревожил ваши думы, но остальные члены команды готовятся к обеду. Присоединитесь к нам?

— Минутку, — ответила Хиари. — Хочу посмотреть чуть подольше.

Даррук кивнул.

— Впечатляющий вид. Если позволите, ненадолго составлю вам компанию.

Она отодвинулась, давая инородцу подойти к блистерному отсеку. Тот встал подле неё и начал смотреть вдаль, за корабль, что зависли высоко над планетой.

Пару месяцев назад креусские исследователи обнаружили в забытых катакомбах Мекатол-Рекса записи о мире, известном как Ахерон, врата Икста. Таблички буквально разваливались от ветхости. Надеюсь стать первооткрывателями легендарного райского мира и извлечь из этого соответствующие выгоды, призраки Креусса отправили в позабытый уголок галактики целую армаду. Прежде чем остальной Галактический совет добился пополнения экспедиционной команды расово разнообразной группой наблюдателей, разведчики призраков начали искать способ обойти беспокойный участок космоса вокруг Сингулярности Манона. Они хотели пробраться в древнюю туманность, неизвестную даже этим загадочным чужакам. К тому времени, как Хиари забрали из её квартиры в Новой Москве и доставили на корвет бароната, стало известно, что экспедиция нашла Ахерон, а датчики засекли нечто странное под крупнейшим океаном планеты.

Теперь между точёными серебристыми корпусами двух дредноутов призраков Креусса висел тороид размером с космический док. Хиари смотрела, как невидимые гравитационные поля вытягивали океан, что раскинулся сотнями лиг ниже, пенным потоком в километр шириной. Вздымаясь, он выходил из атмосферы и через тороид выплёскивался всё расширяющимся облаком сверкающего льда, что медленно окутывало планету.

— Как глупо.

На сей раз Хиари не обернулась. Она узнала булькающий голос Мигуна Ту, исследователя из университетов Жол-Нар. Одетый в скафандр, он вошёл в комнату наблюдения, а следом за ним — суровая женщина с серо-голубой кожей, облачённая в официальную униформу. Командор Теаллиан Ден Маршанд Старшая была капитаном «Арис Векс» и наблюдателем от бароната.

Мигун указал манипулятором на тороид.

— Любое разумное существо, способное перемещаться в космосе, спокойно может отправиться и под воду. Зачем тратить столько энергии, чтобы убрать весь океан? — Похоже, осушение задело чувства обитавшего в сходной среде чужака.

Теаллиан покачала головой:

— Исследователь, это не так затратно.

— О чём вы? — спросила Хиари.

Офицер бароната слегка улыбнулась ей, и улыбка эта была полна чувства собственного превосходства.

— Доктор, это чистое высокомерие: показывать силу, изменяя планету, чтобы добиться своих целей. И мне этот подход нравится.

Две недели спустя челнок пролетал над просторами обнажённого морского дна. Через иллюминатор в своей каюте Хиари видела реки грязи. Они бежали по пустошам и медленно наполняли глубокие впадины. Пылевые бури уже затягивали высушенный ил.

Впереди виднелись обрывы. Схлынувшая вода открыла огромное, тянущееся куда-то вдаль морское плато. На нём стояли массивные здания, соединённые переходами из гладкого чёрного камня, которые вели к круглому диску в его сердцевине. Используя датчики «Арис Векс», Мигун рассчитал, что диск имел диаметр пять километров и был необычайно прочен.

— Диск не рухнул под собственным весом. Вероятно, состоит из некоего экзотического материала. Также вероятно, он даже не из нашего измерения, — восхищённо пробубльнул он.

Мигун был возмущён тем, что не сумеет изучить объект самостоятельно, — как и Хиари, которую не подпустили к разбросанным по всему дну зданиям. Хозяйева же мягко, но настойчиво попросили наблюдателей остаться на орбите, так что они могли лишь следить за спускающимися к руинам кораблями.

Через пять дней креусские первопроходцы что-то обнаружили...

«Арис Векс» сел на дальнем краю Ахерона, когда гравитационные датчики корабля уловили вспышку активности. Не что куда крупнее планеты растягивало ткань пространства и времени. Когда корвет вновь оказался над городом, диск исчез в бесконечной тьме идеальной сферической формы. То была червоточина. Червоточина в пять километров диаметром, погребённая под древним морем.

Команда наблюдения дружно возмутилась, пригрозила доложить своим правительствам и вернуться уже с флотом, если призраки Креусса не допустят их до исследований. Те были вынуждены уступить. Меньше дня спустя челнок состыковался с «Арис Векс». Места на нём едва хватило для всех двадцати пяти официальных наблюдателей. Хиари решила сесть рядом с Дарруком: тесновато, зато подальше от ханжества Дормера из Братства Инь и вызывающей беспокойство Н'ссики из клуба Наалу. Несмотря на неудобства, никто из наблюдателей не отказался от участия в экспедиции.

Челнок приближался к краю плато. Он обогнул одну из башен, высившихся над обрывами. Хиари судорожно сглотнула. Будучи на орбите, она не представляла, сколь внушительны здания из чёрного камня. Они напоминали ей храмы, что должны были внушать восхищение... или ужас.

Едва Хиари прогнала эту мысль, Даррук негромко прорычал:

— Не нравится мне это место.

Сан Синасса, — представитель призраков Креусса, приставленный к наблюдателям, — обернулся, не вставая с места пилота.

— Такие же строения мы нашли по всему морскому дну. Похоже, тут была целая цивилизация.

— Я бы хотела получить доступ и к некоторым другим местам, — сказала Хиари. — Чтобы лучше понять её культуру...

— Простите, — ответил Синасса, — но некоторые команды исследователей руин подверглись нападению неизвестных. Отпускать вас одну слишком опасно.

Наблюдатели удивлённо уставились на призрака. Роха Вариш прищурила зелёные глаза, а её спутник-нааз Коул забрался ей на плечи, чтобы разглядеть всё получше.

— Напали? Кто?

— Мы не знаем, — мягко ответил Синасса. — Но обязательно расскажем вам, когда выясним. О, врата уже близко.

Челнок летел по расселине, что вела внутрь плато, а когда он взмыл над ним, группа узрела широкий край червоточины: тёмную сферу, окружённую преломлённым светом. До неё было ещё далеко, но она уже заслоняла вид из иллюминаторов. Наблюдатели притихли.

— Через эту громадину можно боевой корабль класса «Мурманифик» провести, — наконец прошептала Теаллиан.

— А можно... — спросила Хиари, — пролететь через неё?

Призрак Креусса кивнул, всем своим видом выказывая гордость.

— Наши команды вошли туда три часа назад. Приготовьтесь.

Челнок ускорился, подлетая к чёрной как ночь поверхности. Хиари сжала подлокотники кресла, чувствуя, как её словно бы растягивает во все стороны. На миг — или, может, целую вечность — она ослепла и оглохла, провалилась в абсолютное ничто.

Затем чувства вернулись. Челнок преодолел червоточину и теперь летел над городом.

И город этот, поняла Хиари, был велик. Корабль держался достаточно высоко, так что она видела простиравшиеся во все стороны гигантские, воистину циклопические строения. Чёрный камень, как на Ахероне. А выше...

Слабый свет красного карлика не мог затмить диск, тянувшийся от одного края неба до другого. Один из наблюдателей выдохнул.

— Это... это галактика?

— Полагаем, что да, — ответил Синасса. — Наши учёные пытаются определить местоположение этого мира, но по предварительному анализу он находится как минимум в пятидесяти тысячах световых лет от Ахерона, практически перпендикулярно её плоскости.

— ...Святые глубины, — пробормотал Мигун. Хиари разделяла его чувства — или ей так казалось.

Челнок облетел центр города, а после сел во дворе здания, которое даже в сравнении со строениями вокруг казалось большим. Хиари думала, что сумеет опознать фрагменты древнего галактического стиля в огромном зиккурате, но такое она видела впервые: веер гигантских клинков, что украшали вершину, подобно чудовищной короне.

«Возьми себя в руки, доктор Омар, — строго подумала она. — Не приписывай человеческие эмоции чужеродным культурам, как первокурсница!»

Тревожное ощущение не покинуло её, даже когда они сошли с челнока. Двор был вымощен всё тем же чёрным камнем, и по нему гуляли барханчики пыли. Нижний уровень зиккурата лежал минимум в сотне метров над ними. Маленькие корабли призраков Креусса сгрудились возле

единственного заметного входа — достаточно крупной арки, через которую их челнок мог пролететь свободно. Креусские механики возились неподалёку: устанавливали сканеры, запускали дроны и не обращали на группу никакого внимания.

Как только они переступили порог и вошли в вестибюль с величественными сводами, кожа Хиари покрылась мурашками. Даррук прищурился.

— Здесь нет пыли.

— Великолепно, — сказал Мигун. — Должно быть, до сих пор действует какое-то статическое поле!

Синасса кивнул.

— Наши передовые отряды докладывают о более впечатляющих находках глубже в комплексе. Если позволите, я вас проведу.

Команда медленно продвигалась к центру строения. Проходы сужались, но своды над головами наблюдателей по-прежнему были высоки. Когда они добрались туда, куда не проникали солнечные лучи, они поняли, что сооружение подсвечено слабым голубым сиянием, — вот только его источника никто так и не нашёл.

Хиари начала замечать на стенах и колоннах украшения: острые геометрические фигуры, инкрустированные золотом. В какой-то момент она отделилась от остальных и достала инструментрон, чтобы просканировать орнамент, пока вежливый Синасса не попросил её вернуться к группе.

— Уверена, эти барельефы изображают спирали ДНК, — прошептала Хиари Дарруку. — Там даже вроде бы генетический код указан — мне бы только их язык расшифровать.



Чем глубже они погружались, тем холоднее становился воздух. Примерно через полчаса инструментрон сообщил Хиари, что они спустились на глубину больше ста метров. Дыхание теперь вышло облачком пара. Доктор уже хотела спросить Синассу, сколько ещё идти, как вдруг перед ними открылся проход.

Наблюдатели оказались на балконе над бездонным колодцем более километра в поперечнике. Балкон тянулся по его краю, и через равные промежутки от него отходили тонкие мостики. Они вели к подвешенной в центре колонне, похожей на механический сталактит. Колонна была усеяна различной техникой, трубами, проводниками и микросхемами. Весь этот клубок шёл и по потолку высоко над головами исследователей, и по стенам колодца, теряясь в его тёмных глубинах.

— Как видите, — сказал Синасса, — это центр строения. Здесь и будет наш фронт работ.

Он указал на нескольких призраков Креусса, которые пересекли мостики и теперь собрались вокруг колонны.

— Мы обнаружили в колонне нечто похожее на огромные стазисные камеры. Если изволите взглянуть...

Синасса направился к ближайшему мостику. Большая часть группы последовала за ним, тихо и взволнованно переговариваясь. Хиари заметила, как виннаранский ксеноархеолог Тоала Тоалдар, её бывшая коллега в нескольких экспедициях к звёздам Мирист, записывала комнату на свой громоздкий инструментрон. Она было пошла следом, но тут Даррук положил тяжёлую лапу ей на плечо.

— Можно вас на минутку, доктор Омар?

Он указал на стену позади. Хиари заметила, что между проводников на ней были вырезаны письмена.

— Пока мы не зашли слишком далеко, скажите: можно ли это расшифровать?

Хиари пригляделась.

— Наверное, можно... — она принялась копаться в файлах своего инструментрона. — Да! Похоже на прелазакский диалект. Мы обнаружили его в руинах Виры-Пикс III.

Она начала сканировать и разбирать письмена. Вариш, Коул и Мигун остались изучать механизмы

на стенах вместе с ней. Тем же занялась и командор Теаллиан, которая, прищурившись, осматривалась по сторонам. Пока Хиари искала расшифрованные ранее морфемы с Виры-Пикс, она услышала, как Даррук говорит с офицером бароната:

— Это место вас тоже тревожит?

— Да, — пробормотала Теаллиан. — Просто... во всех сказаниях Икст — мир-сад, рай, земля обетованная. Разве это похоже на рай?

Даррук ответил тихим рыком.

Несколько минут спустя тяжёлый грохот скафандра возвестил о возвращении Синассы.

— Прошу держаться остальных. Так гораздо разумнее...

— Минутку, — Хиари подняла взгляд. — Кажется, я могу это прочесть.

Все, даже Вариш, Коул и Мигун, собрались вокруг неё.

— Ну, вперёд, — сказала Теаллиан. — Что там написано?

Хиари начала со слов, расположенных ближе всего к двери.

— Тут сказано о святилище... убежище королевской семьи. Полагаю, речь об этом месте. Дальше идёт про Икст: эту планету... затем что-то о могучей империи... правившей всеми звёздами в небесах над ним. Держава...

Она резко подняла взгляд. Лицо её посерело.

— Синасса. Прикажете своим коллегам немедленно оставить эту колонну в покое.

— О чём вы? — требовательно спросил Мигун.

Хиари указала на несколько букв.

— Тут сказано... держава Мэхакт, королей галактики.

По колодцу разнёсся оглушительный треск, и голубое сияние стало ярче. Возле колонны поднялась суматоха. Хиари могла разглядеть лишь то, как фигуры пятятся от прорехи, что открывалась в механизмах. Внутри была тьма с крошечными точками голубого света наподобие звёзд.

Красная вспышка осветила залу. Потом ещё одна. И ещё. Хиари показала, что она слышала крик наблюдателя. Затем из колонны повалило шипящее облако пара, скрывшее её из виду.

— Нужно уходить, — сказала Теаллиан. — Синасса?

Воин призраков Креусса взглянул на неё и кивнул.

— Полагаю, да. Мы свяжемся с остальной частью передового отряда...

Он умолк. Внезапно его скафандр начал трястись. Синасса запрокинул голову и взвыл. Из сочленений защитного костюма посыпались красные искры, перекрывая лазурный свет, который обычно источали призраки Креусса.

Все понялись, и в этот момент Синасса резко расслабился. Из его брони лилось красное сияние. Несколько долгих мгновений он взирал на группу, а потом потянулся к лазерной винтовке.

Сноп искр — и Даррук лишился руки. Он зарычал, повернулся и разрубил Синассу от пояса до плеча восходящим ударом складного вибротопора. Призрак закричал и перевалился за край балкона; его скафандр испускал энергию.

Хакан не стал смотреть, как падает враг. Он бросился к проходу на поверхность.

— Бежим! — приказал он.

Хиари и её оставшиеся коллеги помчались по коридорам. Позади раздавалось эхо криков, от которых сияние в воздухе словно бы усиливалось. Вскоре по барельефам на стенах пошли светящиеся линии. Зиккурат оживал.

Пока они бежали, Хиари заметила, как Даррук сжимает обрубок оставшейся рукой.

— Ты ранен! — воскликнула она.

Даррук мотнул головой и убрал ладонь. Из аккуратного отверстия в его предплечье сочилась кровь.

— Кожный карман, — прорычал он. — Я в нём клинок прятал.

— Кожные карманы? Потайное оружие?

Хакан оскалится.

— Эмираты решили, что лучше... — он запнулся, когда они вернули за угол, и взял клинок на изготовку, — если у посла будут скрытые таланты.

Хиари не замедлила темп, но и поглядывать на Даррука краем глаза не перестала.

Когда они добрались до главного зала, на них тут же напали. Из теней выскочили белые гладкокожие гуманоиды. Их лица были лишены каких-либо черт: ни глаз, ни ушей, ни носа, ни рта. Но они всё равно чувствовали присутствие группы и бросились в бой, вооружённые тонкими иглоподобными клинками, торчавшими из рук.

Даррук пригнулся, уворачиваясь от двоих противников, и убил их рубящими ударами. Ещё один набросился на Мигуна, но лишь обломал свою иглу о твёрдый скафандр. Мгновение спустя хилар активировал какое-то защитное поле и поджарил врага мощным электрическим разрядом.

Хиари ушла с пути очередного гуманоида, блокируя его удар своим инструментроном и жалея, у неё с собой нет никакого оружия. Вариш и Коул даже не остановились. Крохотный нааз вцепился в роху, пока та мчалась к выходу.

Несмотря на все усилия, сбежать бы не удалось никому, не приди на помощь Теаллиан. Командор достала своё табельное оружие и хладнокровно открыла огонь. Каждый выстрел превращал очередного нападавшего в кучку дёргающихся конечностей и дымящейся плоти. Остальные участники группы тут же инстинктивно сплотились вокруг неё, отступая к выходу. Даррук тем временем защищал фланг на случай, если твари подойдут слишком близко.

Они выбрались из здания во двор ровно тогда, когда оружие перегрелось и сигнализировало об этом свистящим звуком. Теаллиан выругалась и швырнула его в ближайшего гуманоида, затем развернулась и побежала. Призраки Креусса, что обустроивали экспедиционную базу, куда-то исчезли, — как и их корабли; но челнок наблюдателей всё ещё был на месте. В окнах кабины пилота Хиари заметила, как Вариш и Коул готовили корабль к отлёту.

Даррук и Мигун забежали на посадочный трап, и Хиари поспешила за ними. Она развернулась, чтобы помочь Теаллиан, но увидела, как та охнула и споткнулась. Одна тварь всё же догнала командора и вонзила свой клинок-иглу ей в плечо.

Не раздумывая, Хиари врезала по пустому лицу гуманоида инструментроном. Когда тварь отшатнулась, доктор схватила Теаллиан за руку и втащила её на трап. Люк за ними с шипением закрылся. Затем челнок взмыл в небо, быстро удаляясь от двора.

Мигун подхватил летневского командора и довёл её до скамьи, где Хиари помогла женщине снять мундир.

— Насколько всё плохо? — спросила Теаллиан, кривя лицо.

— Точно не скажу, — ответила Хиари. Рана была колотой, крови из неё шло совсем мало. Однако кожа вокруг становилась пепельно-белой. Доктор Омар достала экстренную аптечку и обработала поражённый участок антидотом и лечебным герметиком.

Когда она закончила, белыми были уже всё плечо и часть руки, а командор заворожённо смотрела на бледнеющую конечность.

— Я не знаю, что это, — сказала Хиари. — Лекарства не действуют.

Ногти Теаллиан отпали все разом. Кожа на их месте была гладкая и чистая. Она коснулась головы и без труда выдрала клочок волос, при этом ненароком задев ухо, которое уже начало ссыхаться. Теаллиан долго глядела на волосы у себя в руке. Потом посмотрела на Хиари, — и взор её был суров.

— Это какое-то гениальное колдовство.

Дрожая, она сделала глубокий вдох и продолжила:

— Оно действует очень быстро. Доктор Омар, послушайте меня. Возвращайтесь на «Арис Векс». Моя команда была готова к тому, что мы можем обнаружить нечто опасное. Скажите им: «Кванн». Они будут следовать вашим приказам. Предупредите совет.

Хиари кивнула:

— Сделаю.

Теаллиан повернулась к Дарруку. Она едва держала глаза открытыми — кажется, её веки слипались в прямом смысле слова.

— А теперь дайте мне ваш меч, — она протянула руку.

Челнок вырвался из червоточины на Ахероне и устремился в сторону флота. Оставшиеся члены команды собрались в кабине пилота. Никто не хотел сидеть сзади.

Передач на челнок не поступало. Выждав некоторое время, Хиари включила коммуникатор.

— Команда наблюдения вызывает «Арис Векс». «Арис Векс», ответьте.

После ещё одной долгой паузы и статических помех зазвучал голос лейтенанта Дрелликсиара, первого помощника на корвете.

— Команда наблюдения, говорит «Арис Векс». Командор Маршанд, это вы?

— Нет, это доктор Хиари Омар. Простите, но командор мертв. — Хиари глянула через плечо в сторону кубрика. — Она велела передать код «Кванн».

— Принято, доктор. Ожидайте координаты точки встречи.

Информация прошла в навигационные системы челнока, и Вариш зашипела.

— Что вы делаете на полярной орбите?

— За последний час ситуация усложнилась, — сказал Дрелликсиар. — Мы подумали, что лучше соблюсти меры предосторожности.

— Что значит «усложнилась»? — спросил Даррук.

— Полагаю, вы можете увидеть всё сами, — ответил Дрелликсиар.

Едва покинув атмосферу Ахерона, челнок попал в чёрную пустоту космоса. Внезапно группа заметила на орбите над червоточинной флот призраков Креусса.

По корпусам их боевых кораблей бежали красные огоньки. Резные серебряные украшения теперь мерцали огненно-алым светом. Флот вошёл в атмосферу Ахерона, в то время как челнок поднимался всё выше. Никто не пытался просканировать корабль или связаться с ним. Их словно не существовало.

Корабли призраков один за другим спускались на плато и влетали во врата.

ОБЗОР

«Пророчество королей» добавляет в игру «Сумерки Империи. Четвёртая редакция» огромное количество дополнительных игровых элементов. В бой вступают семь новых фракций, включая печально известных генных чародеев Мэхакт, бывших правителей галактики. На передний план выходят лидеры, которые предоставят незаменимые навыки в распоряжение своих фракций. В кровавый театр планетарных военных действий вступит механизированная пехота — и возведёт жестокость в ранг искусства. Космическая война затронет знаменитые планеты по всей галактике, а в ходе гонки за открытие новых территорий обнаружатся могущественные затерянные реликвии.

СИМВОЛ ДОПОЛНЕНИЯ

Все карты и планшеты в этом дополнении отмечены соответствующим символом, который позволит отличать компоненты дополнения от компонентов базовой игры. Фрагменты поля этого дополнения имеют нумерацию от 52 до 91.



ЗАТЯЖНАЯ ВОЙНА

При игре с дополнением «Пророчество королей» становятся доступны новые способы получения победных очков, а также упрощается выполнение некоторых целей. Если вы хотите, чтобы ваша партия длилась дольше, используйте счётчик победных очков с четырнадцатью делениями.



ИГРА С ДОПОЛНЕНИЕМ

Сначала уберите из базовой игры следующие карты политики — при игре с дополнением они не используются:

- ◆ Разработки ядра
- ◆ Демилитаризованная зона
- ◆ Священная планета Икстов
- ◆ Галактический сенат
- ◆ Разработка: биотехнологии
- ◆ Разработка: кибернетика
- ◆ Разработка: двигатели
- ◆ Разработка: оружие
- ◆ Убежище сената
- ◆ Осколок власти
- ◆ Тетраформирование
- ◆ Корона Эмфидии
- ◆ Корона Танлоса

Затем объедините компоненты дополнения и базовой игры. Добавьте 4 отряда мехов, 8 новых карт технологий и 1 новую карту обещания к компонентам соответствующих цветов. Остальные карты добавьте в подходящие колоды. Замешайте красные и синие фрагменты поля в стопки фрагментов поля. Замените карты стратегии «Дипломатия» и «Строительство» из базовой игры обновлёнными версиями. Наконец, добавьте 7 новых планшетов фракций в стопку планшетов фракций из базовой игры.

ИСПРАВЛЕНИЕ КОМПОНЕНТОВ БАЗОВОЙ ИГРЫ

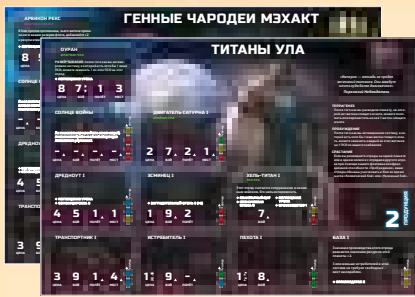
В состав дополнения также входят компоненты базовой игры, на которых исправлены ошибки перевода и добавлена эррата от разработчиков. Это набор карт (в отдельном зиплоке) и 4 планшета:

- ◆ Вето (карта действия)
- ◆ Подкуп (карта действия)
- ◆ Прямое попадание (карта действия)
- ◆ Раскрытие военных чертежей (карта политики)
- ◆ Утечка секретной информации (карта политики)
- ◆ Торговая гегемония (карта технологии винну)
- ◆ Политическая услуга (карта обещания)
- ◆ Жол-Нарские университеты (планшет фракции)
- ◆ Королевство ззча (планшет фракции)
- ◆ Племена иссариллов (планшет фракции)
- ◆ Психосеть Л131КС (планшет фракции)

Замените ими аналогичные компоненты из базовой игры.



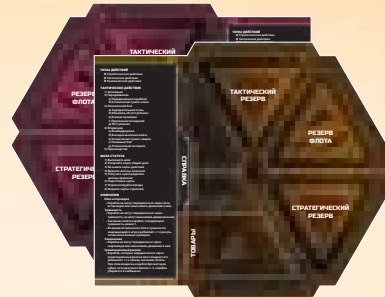
СОСТАВ ИГРЫ



7 планшетов фракций



8 планшетов лидеров



2 планшета приказов



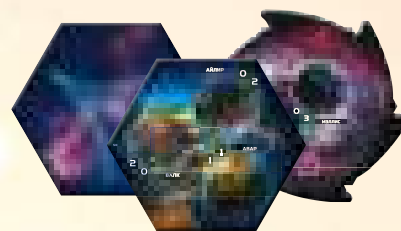
2 обновлённые карты стратегий



118 пластиковых фигурок отрядов
(59 фигурок в 2 цветах)



32 пластиковые фигурки мехов
(4 фигурки в 8 цветах)



40 фрагментов поля



40 карт планет



74 карты разведки
(20 культурных, 20 промышленных,
20 опасных и 14 пограничных карт)



10 карт реликвий



20 карт действий



13 карт политики



40 карт целей



24 карты обещаний



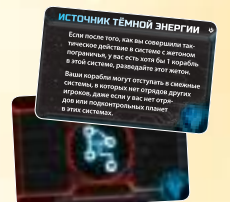
74 карты лидеров



24 карты мехов



4 карты способностей
легендарных планет



128 карт технологий



1 жетон планеты
Мираж



1 жетон уничтоженной
планеты



13 жетонов прикрепления
(6 обычных, 4 технологий,
1 демилитаризованная
зона и 2 титана)



1 двухсторонний
жетон ионного
шторма



6 жетонов пространствен-
ных разрывов (3 жетона
Кабала и 3 жетона
Некровируса)



4 жетона гамма-червоточин
(3 обычных и 1 жетон
призраков Креусса)



5 жетонов
спящих Ула



20 жетонов
пограничья



119 жетонов
контроля



112 жетонов
приказов



42 двухсторонних
жетона товаров
и продукции



71 жетон пехоты



71 жетон
истребителей

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Для подготовки к игре в «Сумерки Империи» с дополнением «Пророчество королей» следуйте правилам подготовки в справочнике базовой игры со следующими дополнениями:

♦ ШАГ 3 – ВОЗЬМИТЕ ФРАКЦИОННЫЕ КОМПОНЕНТЫ.

Помимо фракционных компонентов из базовой игры каждый игрок берёт карту меха своей фракции и 3 карты лидеров. Указанные ниже фракции также берут дополнительные компоненты:

- ♦ Призраки Креусса: 1 жетон гамма-червоточины призраков Креусса
- ♦ Кабал вуил'райт: 3 жетона пространственных разрывов
- ♦ Некровирус: 3 жетона пространственных разрывов
- ♦ Титаны Ула: 5 жетонов спящих Ула
- ♦ Тлеющие с Муаата: 1 фрагмент поля со сверхновой Муаата



Дополнительные фракционные компоненты призраков Креусса

♦ ШАГ 4 – ВЫБЕРИТЕ ЦВЕТ. Каждый игрок берёт все компоненты выбранного им цвета, включая:

- 4 фигурки мехов
- 1 новую карту обещания
- 8 новых карт технологий
- 1 планшет лидеров

Каждый игрок подкладывает край своего планшета лидеров под планшет фракции. Затем, начиная с верхней ячейки, он выкладывает на планшет лидеров своего агента, командира, героя и карту меха. Карты лидеров выложите вверх той стороной, на которой в правом верхнем углу изображён символ ячейки.



Символ верхней ячейки (агент)

♦ ШАГ 6 – СОЗДАЙТЕ ИГРОВОЕ ПОЛЕ. Разместите ядро червоточин в общей игровой зоне стороной с единственной гамма-червоточиной вверх. Положите 3 жетона гамма-червоточин рядом с ядром.

Если вы играете в пятером, всемером или восьмером, см. уточнения по созданию игрового поля на следующей странице.



Ядро червоточин

♦ ШАГ 7 – ПОЛОЖИТЕ ЖЕТОН ХРАНИТЕЛЕЙ. Положите 1 жетон пограничья в каждую неродную систему без планет. Оставшиеся жетоны пограничья верните в коробку. Положите все жетоны прикрепления рядом с игровым полем.



Жетоны пограничья

♦ ШАГ 8 – ПЕРЕТАСУЙТЕ ОБЩИЕ КОЛОДЫ. Перетасуйте колоду реликвий и каждую колоду разведки по отдельности, а затем положите их в общую игровую зону.



Реликвии

Культурные

Опасные

Промышленные

Пограничные

ПОДГОТОВКА ИГРОВОГО ПОЛЯ

При игре впятером, всемером или ввосемьмером шаг подготовки «Создайте игровое поле» видоизменяется.

Подготовка игры для пяти игроков

В ходе шага «Раздайте фрагменты поля» каждый игрок получает **3 синих** и **2 красных** фрагмента поля. Перед шагом «Выложите фрагменты поля» игроки размещают фрагменты с гиперлиниями так, как показано на диаграмме «Подготовка игрового поля».

Подготовка игры для семи игроков

В ходе шага «Раздайте фрагменты поля» каждый игрок получает **4 синих** и **2 красных** фрагмента поля. Перед шагом «Выложите фрагменты поля» игроки размещают фрагменты с гиперлиниями так, как показано на диаграмме «Подготовка игрового поля».

Затем, перед тем как игроки начнут выкладывать фрагменты поля, председатель берёт из неиспользованных фрагментов поля 5 случайных фрагментов — **2 красных** и **3 синих** — и кладёт их по одному лицевой стороной вверх рядом с Мекатол-Рексом в порядке по своему выбору, следуя обычным правилам размещения фрагментов поля.

Подготовка игры для восьми игроков

В ходе шага «Раздайте фрагменты поля» каждый игрок получает **4 синих** и **2 красных** фрагмента поля.

Затем, перед тем как игроки начнут выкладывать фрагменты поля, председатель берёт из неиспользованных фрагментов поля 4 случайных фрагмента — **2 красных** и **2 синих** — и кладёт их по одному лицевой стороной вверх рядом с Мекатол-Рексом в порядке по своему выбору, следуя обычным правилам размещения фрагментов поля.

ПОДГОТОВКА ГИПЕРЛИНИЙ

Для вариантов подготовки поля, указанных на этой странице, фрагменты поля с гиперлиниями всегда расположены так, как показано ниже. Используются фрагменты с гиперлиниями 83А, 84А, 85А, 86А, 87А и 88А. Правила гиперлиний вы найдёте на стр. 11.



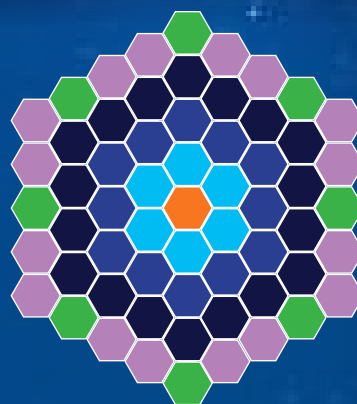
ПОДГОТОВКА ИГРОВОГО ПОЛЯ



Для пяти игроков



Для семи игроков



Для восьми игроков



ПРАВИЛА

В этом разделе вы найдёте описание новых компонентов и механик.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ИГРОКИ

В дополнении добавляются компоненты, позволяющие играть всемером и ввосьмером. Дополнительных правил, за исключением изменений в подготовке к игре, указанных на странице 9, в варианте с увеличенным числом игроков нет.

ЛИДЕРЫ

У каждой фракции есть три лидера с уникальными способностями. Ниже описаны три типа лидеров.

- ♦ **АГЕНТ:** после применения способности агента его карту нужно перевернуть. Карты агентов подготавливаются вместе с остальными перевёрнутыми картами на шаге «Подготовьте карты» в фазе статуса.
- ♦ **КОМАНДИР:** у каждого командира есть пассивная способность. Этой способностью можно поделиться с другой фракцией, если отдать ей карту обещания «Альянс».
- ♦ **ГЕРОЙ:** у каждого героя есть особенно мощная способность, применяемая раз за игру.

Лидеры размещаются на соответствующих ячейках на планшете лидеров. Все лидеры должны быть размещены той стороной вверх, где указан символ соответствующей ячейки в правом верхнем углу карты.



Символ ячейки командира

Способности агента доступны с самого начала игры. Способности командира и героя **заблокированы**. У каждой карты командира и героя есть условие, например «у вас должно быть 3 выполненные цели». Когда условие на карте лидера соблюдено, переверните карту: теперь её способность **разблокирована** и доступна для использования.

МЕХИ

У каждого игрока есть своя карта меха. Мехи производятся аналогично другим отрядам и доступны с начала игры.



Мехи — особый вид наземных войск. Их можно перевозить, и они могут участвовать в наземном бою. На картах мехов указаны параметры и способности, уникальные для каждой фракции.

У некоторых карт мехов есть способность «Развёртывание». Она позволяет размещать отряды на поле альтернативным способом. Эту способность можно использовать только для того, чтобы разместить отряд, находящийся в вашем снабжении. Каждую способность развёртывания можно применить только один раз при каждом срабатывании условий.

ЗАХВАТ

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

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

Корабли (кроме истребителей) и мехи

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

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

Истребители и пехота

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

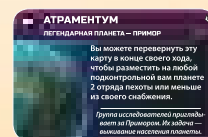
ЛЕГЕНДАРНЫЕ ПЛАНЕТЫ

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

Символ легендарной планеты на Приморе



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



Карта планеты Примор и карта её легендарной способности

РАЗВЕДКА

Когда вы получаете контроль над планетой, которая не подконтрольна другому игроку, вы **разведываете** эту планету. Для этого возьмите верхнюю карту колоды разведки (тип колоды должен соответствовать типу планеты) и примените эффект карты. Затем сбросьте эту карту (если только она не является фрагментом реликвии или не имеет способности «Прикрепление» — см. ниже). Планеты без типа **нельзя** разведывать.



Промышленная планета

Игроки, у которых есть технология «Источник тёмной энергии», могут разведывать жетоны пограничья. Когда вы разведываете жетон пограничья, сбросьте его и возьмите верхнюю карту колоды разведки пограничья.

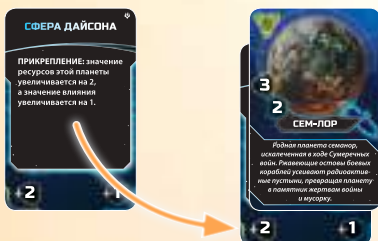


Жетон пограничья

Получив контроль над несколькими планетами одновременно, выберите, в каком порядке их разведывать. Сначала возьмите карту разведки для первой выбранной планеты, примените её эффект и только после этого приступайте к следующей.

ПРИКРЕПЛЁННЫЕ КАРТЫ

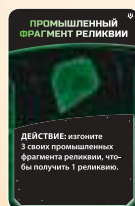
Взяв карту разведки со свойством «Прикрепление», прикрепите её к карте разведанной планеты (подложите карту разведки под карту планеты). Затем положите соответствующий жетон прикрепления на фрагмент игрового поля с этой планетой. Теперь эта планета модифицирована: у неё изменились числовые значения и добавились новые способности. Прикреплённая карта остаётся на месте, даже если другой игрок взял эту планету под контроль.



Жетон прикрепления сферы Дайсона

РЕЛИКВИИ И ФРАГМЕНТЫ РЕЛИКВИЙ

Взяв карту разведки с фрагментом реликвии, положите её перед собой в открытую. На карте указано, что три фрагмента реликвии **одного типа** можно изгнать, чтобы получить реликвию — карту с мощной способностью. Получив реликвию, возьмите верхнюю карту из колоды реликвий и положите в открытую перед собой.



Фрагмент реликвии

Фрагменты реликвий можно обменивать в рамках сделки.

ИЗГНАНИЕ

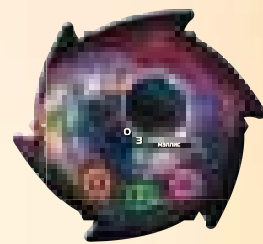
Если способность карты требует, чтобы вы **изгнали** компонент, уберите его из игры в коробку.

ЯДРО ЧЕРВОТОЧИН

Ядро червоточин — уникальный регион галактики, где сходятся несколько червоточин. Это двухсторонний фрагмент поля — на **неактивной** стороне показана только гамма-червоточина, а на **активной** — сразу три червоточины. Ядро считается частью игрового поля и в начале игры неактивно. Таким образом, изначально оно считается смежным только с фрагментом поля с гамма-червоточиной.



Неактивно

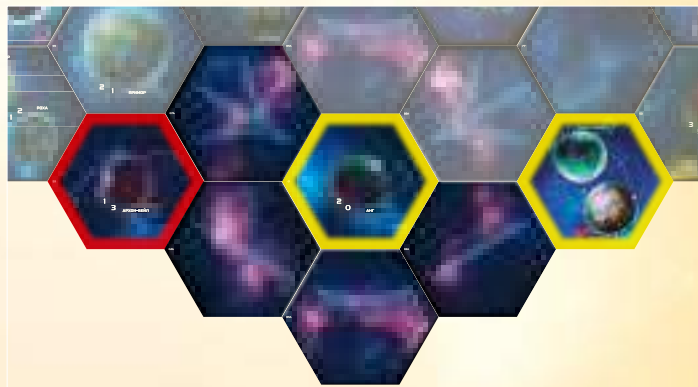


Активно

Когда кто-то из игроков впервые размещает отряд в ядре червоточин, либо передвигает туда отряд, либо получает контроль над планетой на этом фрагменте (Мэллис), ядро становится активным и фрагмент нужно перевернуть активной стороной вверх. Активное ядро считается смежным с фрагментами поля с альфа-, бета- и гамма-червоточинами.

ГИПЕРЛИНИИ

В игре на пятерых и семерых игроков игровое поле подготавливается с использованием фрагментов с гиперлиниями (см. «Подготовка игрового поля» на стр. 9). Каждая непрерывная линия, идущая через один или несколько фрагментов, является **гиперлинией**. Фрагменты поля, соединённые гиперлинией, считаются смежными.



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

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

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

ДОПОЛНИТЕЛЬНО ОБ ИГРОВОМ ПОЛЕ

При игре с дополнением игроки могут разнообразить подготовку игрового поля, воспользовавшись одним из следующих вариантов.

ЗАРАНЕЕ ПОДГОТОВЛЕННЫЕ ИГРОВЫЕ ПОЛЯ

Вместо стандартной подготовки игрового поля для игры вы можете выбрать одну из заранее подготовленных расстановок, представленных на стр. 13–15.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ГИПЕРЛИНИИ

При игре **всемером** или **восьмером** участники могут использовать альтернативные раскладки гиперлиний и нестандартные формы игрового поля, чтобы создать более сбалансированное начальное положение для всех игроков. В этом случае шаг подготовки «Создайте игровое поле» изменяется так, как описано в этом разделе.

Примечание: из-за наличия гиперлиний заполнение колец фрагментами поля отличается от стандартного варианта. Не забывайте о нестандартной форме каждого кольца и учитывайте, что каждое кольцо нужно заполнить полностью, прежде чем приступить к заполнению следующего.

ПОДГОТОВКА ПОЛЯ ДЛЯ СЕМИ ИГРОКОВ

В ходе шага «Раздайте фрагменты поля» каждый игрок получает **3 синих** и **2 красных** фрагмента. Перед шагом «Выложите фрагменты поля» игроки размещают фрагменты с гиперлиниями так, как показано на диаграмме «Вариант подготовки игрового поля с альтернативными гиперлиниями для семи игроков», используя фрагменты поля с гиперлиниями **83B, 84B, 85B, 86B, 88B** и **90B**.

ПОДГОТОВКА ПОЛЯ ДЛЯ ВОСЬМИ ИГРОКОВ

В ходе шага «Раздайте фрагменты поля» каждый игрок получает **3 синих** и **2 красных** фрагмента. Перед шагом «Выложите фрагменты поля» игроки размещают фрагменты с гиперлиниями так, как показано на диаграмме «Вариант подготовки игрового поля с альтернативными гиперлиниями для восьми игроков» ниже, используя фрагменты поля с гиперлиниями **83B, 85B, 87A, 88A, 89B** и **90B**.

БОЛЬШАЯ ГАЛАКТИКА

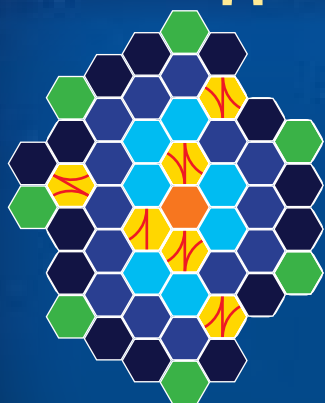
При игре **шестером** участники, желающие сыграть партию на более крупном игровом поле, могут подготовить поле с четырьмя кольцами, используя все фрагменты поля, доступные как в базовой игре «Сумерки империи», так и в дополнении «Прочество королей». В этом случае шаг подготовки «Создайте игровое поле» изменяется так, как написано ниже.

Примечание: из-за обилия ресурсов и влияния мы рекомендуем использовать в этом варианте счётчик победных очков с четырнадцатью делениями.

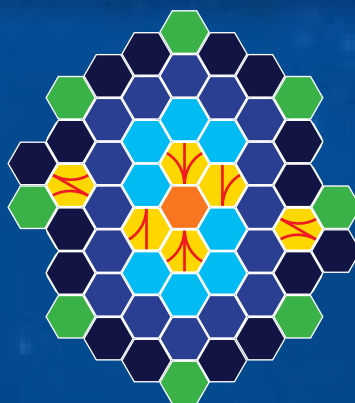
ПОДГОТОВКА ПОЛЯ ДЛЯ ШЕСТИ ИГРОКОВ

В ходе шага «Раздайте фрагменты поля» каждый игрок получает **6 синих** и **3 красных** фрагмента.

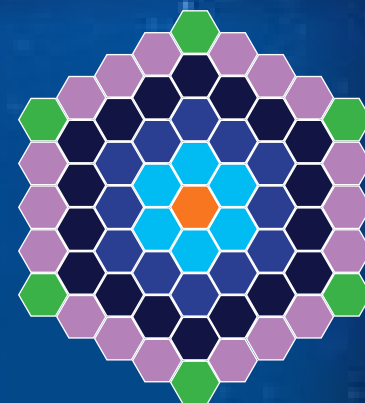
АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ГИПЕРЛИНИИ И ПОДГОТОВКА БОЛЬШОЙ ГАЛАКТИКИ



Вариант подготовки игрового поля с альтернативными гиперлиниями для семи игроков



Вариант подготовки игрового поля с альтернативными гиперлиниями для восьми игроков



Вариант подготовки большой галактики для шести игроков



МЕКАТОЛ-РЕКС



Кольцо 1



Кольцо 3



ГИПЕРЛИНИЯ



РОДНАЯ СИСТЕМА

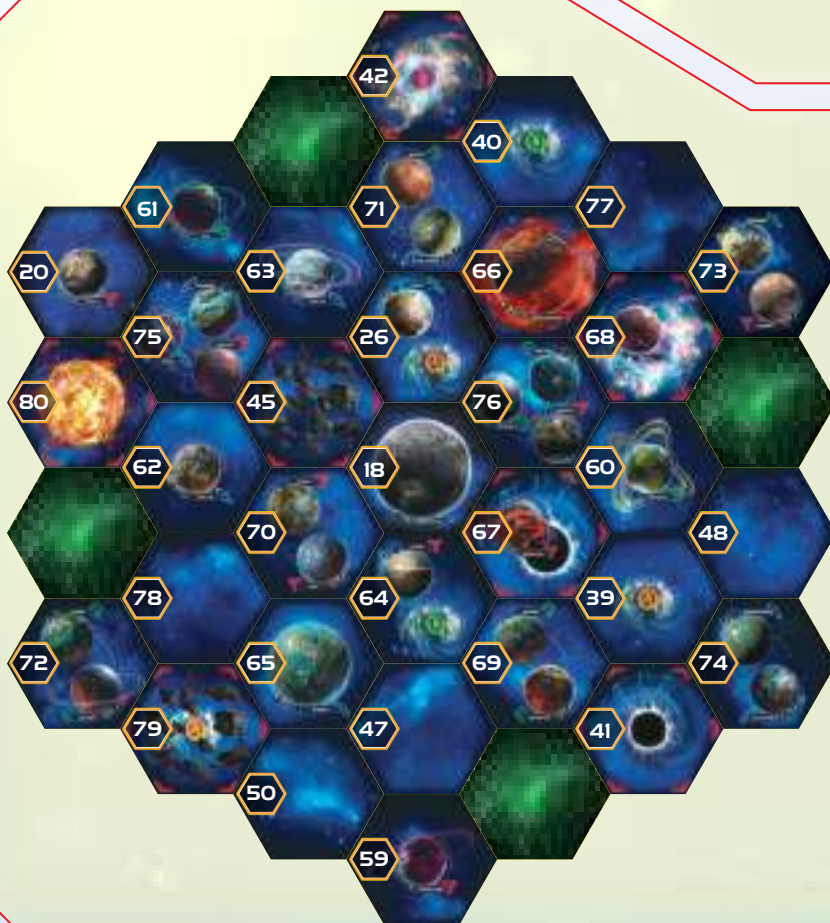
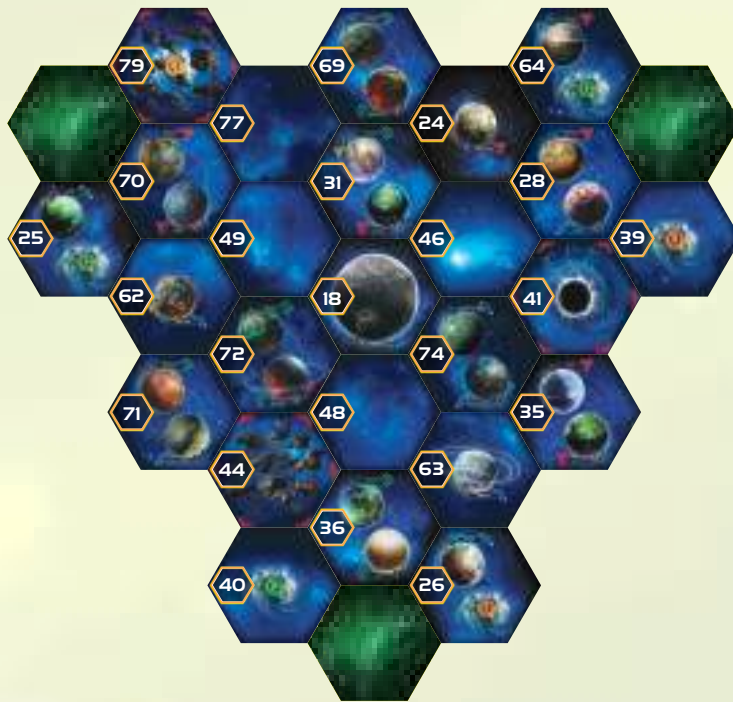


Кольцо 2



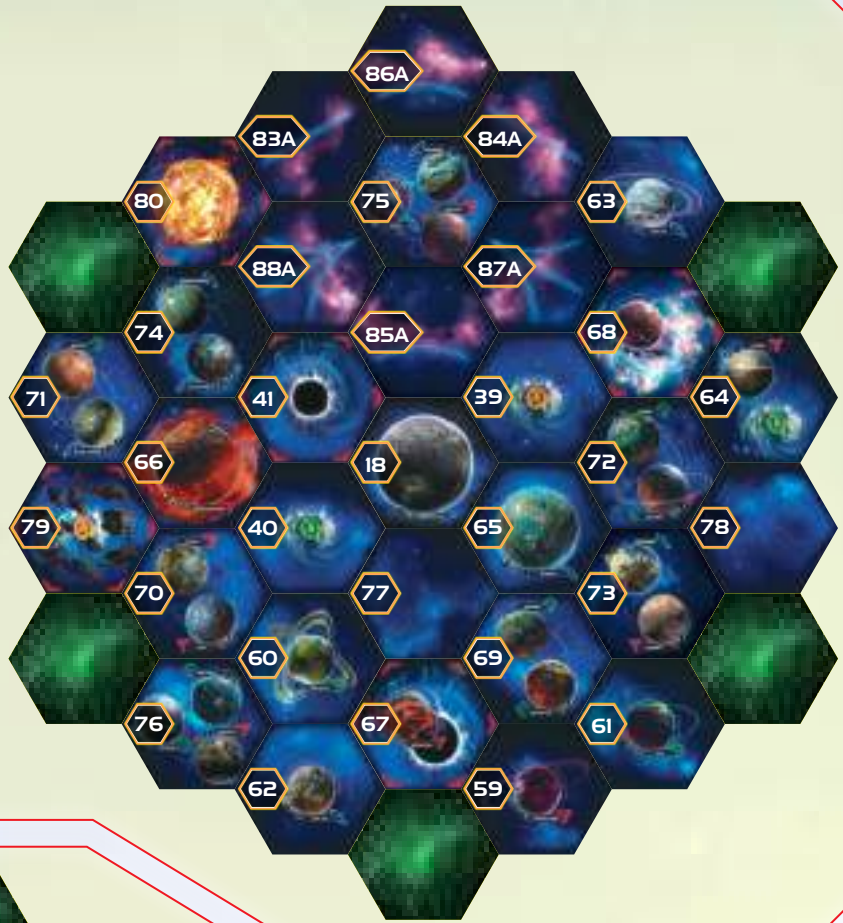
Кольцо 4

**ПОДГОТОВКА
ГАЛАКТИКИ
ДЛЯ ТРЁХ
ИГРОКОВ**



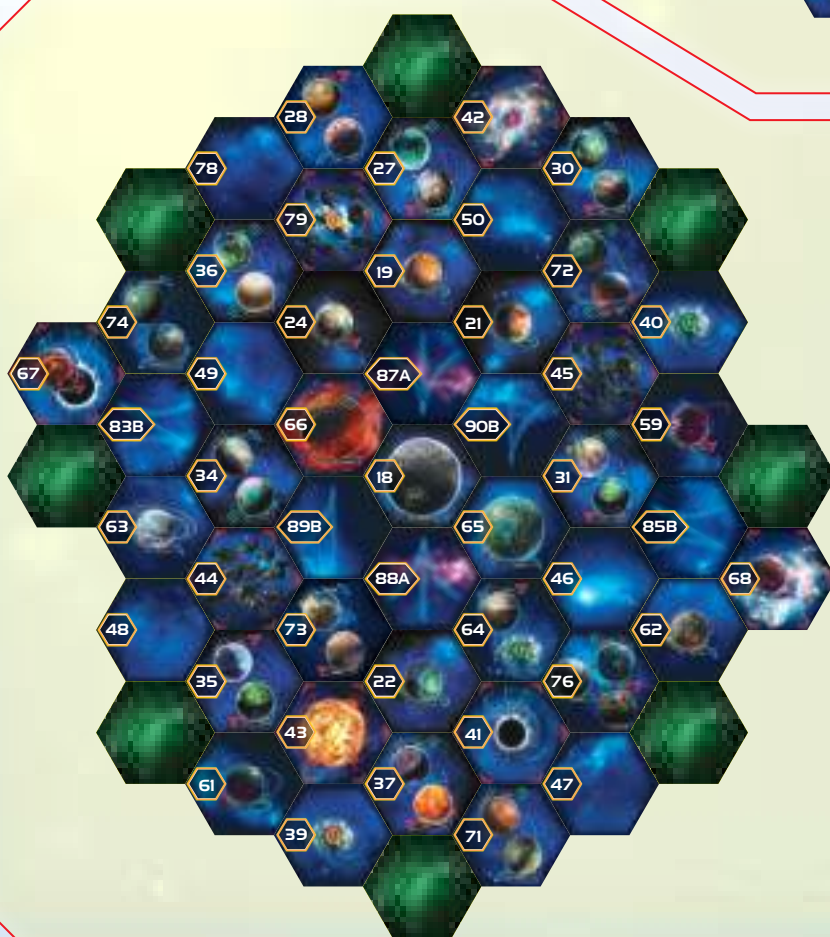
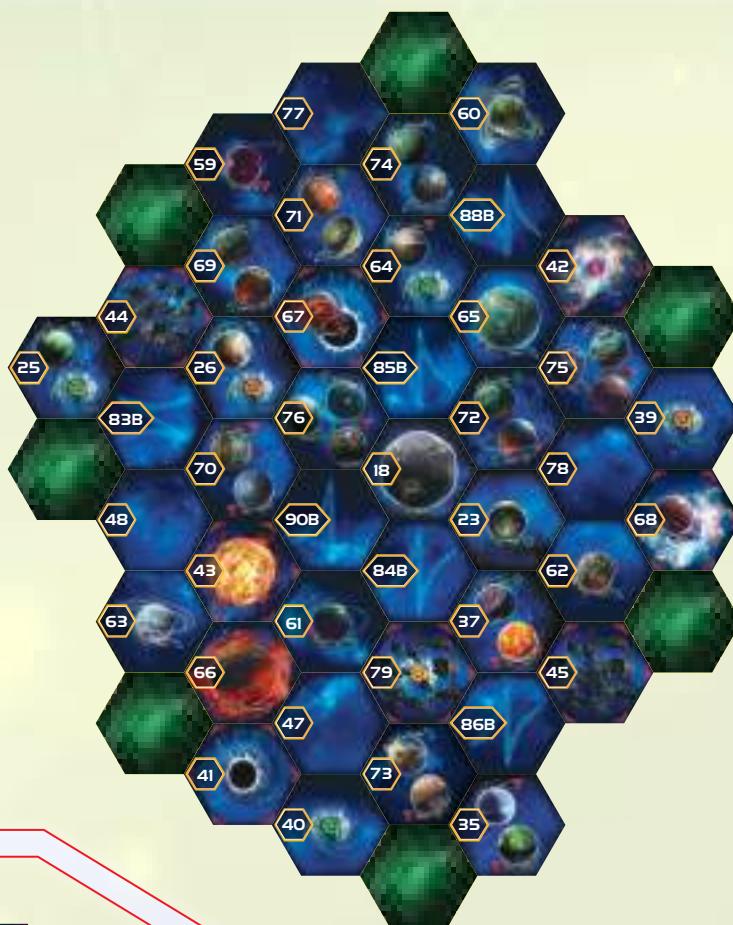
**ПОДГОТОВКА
ГАЛАКТИКИ
ДЛЯ ЧЕТЫРЁХ
ИГРОКОВ**

**ПОДГОТОВКА
ГАЛАКТИКИ
ДЛЯ ПЯТИ
ИГРОКОВ
(С ГИПЕРЛИНИЯМИ)**



**ПОДГОТОВКА
ГАЛАКТИКИ
ДЛЯ ШЕСТИ
ИГРОКОВ**

**ПОДГОТОВКА
ГАЛАКТИКИ ДЛЯ
СЕМИ ИГРОКОВ
(С ГИПЕРЛИНИЯМИ)**



**ПОДГОТОВКА
ГАЛАКТИКИ
ДЛЯ ВОСЬМИ
ИГРОКОВ
(С ГИПЕРЛИНИЯМИ)**

УТОЧНЕНИЯ

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

Гравитационные разломы

- ◆ Добавляйте бонус +1 к значению полёта за каждый гравитационный разлом, через который вы передвигаетесь, но для каждого разлома нужно делать свой бросок. Если бросок провален, корабль не уничтожается, а убирается в снабжение.

Жетоны пограничья

- ◆ В ходе подготовки положите жетон пограничья в каждую неродную систему без планет (включая аномалии).

Жетоны пространственных разрывов

- ◆ Если базу с подложенным под ней жетоном пространственного разрыва уничтожат, этот жетон убирается с поля.
- ◆ Некровирус может использовать собственные жетоны пространственных разрывов, если копирует карту технологии Кабала вуил'райт «Пространственный разрыв II».

Заградительный огонь

- ◆ Шаг «Заградительный огонь» можно выполнить даже в том случае, если истребители противника не участвуют в бою.

Захваченные истребители и пехота

- ◆ Если вы захватили истребитель или отряд пехоты, верните его в снабжение. Затем поместите жетон истребителя или отряда пехоты из запаса на свой планшет фракции.

Мехи

- ◆ Карты мехов не являются картами технологий.

Отступление пехоты

- ◆ Когда корабль передвигается в рамках отступления, он может перевозить наземные войска, находящиеся на планетах в той же системе, по обычным правилам.

Перебросы во время боя

- ◆ Способности, которые перебрасывают кубики или модифицируют результат, теперь применяются после броска всех кубиков.

Разведка

- ◆ Планету без типа нельзя разведать.
- ◆ Если способность указывает вам разведать жетон пограничья, вы можете это сделать даже в том случае, если у вас нет технологии «Источник тёмной энергии».

Реликвии

- ◆ Реликвиями нельзя обмениваться в рамках сделки. Фрагментами реликвий в рамках сделки обмениваться можно.

Цели

- ◆ Вы можете выполнить любое количество целей с указанием «Фаза политики» в ходе одной и той же фазы политики.
- ◆ Ядро червоточин и родная система призраков Креусса находятся на краю игрового поля в контексте выполнения целей.

Ядро червоточин

- ◆ Если ядро червоточин должно стать активным после того, как корабль передвинулся в него в ходе шага «Передвижение» тактического действия, оно активируется только после окончания этого шага.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

РАЗРАБОТЧИК ДОПОЛНЕНИЯ: Дейн Бельтрами

АВТОР ИГРЫ: Кристиан Т. Петерсен

ПРОДЮСЕР: Джейсон Уолден

ТЕХНИЧЕСКИЕ ОПИСАНИЯ: Джеймс Книффен

КОРРЕКТОРЫ: Марк Поллард, Марк Мильтенбург и Сара Сэдлер

МЕНЕДЖЕР РАЗРАБОТКИ: Крис Вайнбрэннер-Пало

СЮЖЕТНАЯ КОМАНДА: Дэниэл Ловат Кларк, Мэтт Ньюман и Сэм Грегор-Стюарт

ДИЗАЙНЕРЫ: Шон Бойк и Тоджер Моуа

МЕНЕДЖЕР ПО ДИЗАЙНУ: Кристофер Хош

ИЛЛЮСТРАЦИЯ НА ОБЛОЖКЕ: Андерс Файнер

ОФОРМЛЕНИЕ ФРАГМЕНТОВ ПОЛЯ: Стивен Сомерс

ИЛЛЮСТРАЦИИ: Кристи Баланеску, Андерс Файнер, Аврора Фолни, Том Гарден, Томаш Йедрушек, Алекс Ким, Скотт Шомбург и Стивен Сомерс

АРТ-ДИРЕКТОР: Джефф Ли Джонсон

УПРАВЛЯЮЩИЙ АРТ-ДИРЕКТОР: Тони Брэдт

СКУЛЬПТОР: Кевин ван Слоун

ГЛАВНЫЙ СКУЛЬПТОР: Кори Девор

КООРДИНАТОР СКУЛЬПТОРОВ: Деррик Фукс

КОНТРОЛЬ КАЧЕСТВА: Эндрю Джанеба и Зак Тевалтомас

МЕНЕДЖЕРЫ ПРОИЗВОДСТВА: Джастин Энгер и Джейсон Глюо

КРЕАТИВНЫЙ ДИРЕКТОР: Брайан Шомбург

СТАРШИЙ МЕНЕДЖЕР ПРОЕКТА: Джон Франц-Вихлац

ИСПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ГЕЙМДИЗАЙНЕР: Нейт Френч

РУКОВОДИТЕЛЬ СТУДИИ: Крис Гербер

© 2021 Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, *Twilight Imperium*, and the FFG logo are ® of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

ОБЩЕЕ РУКОВОДСТВО: Михаил Акулов

РУКОВОДСТВО ПРОИЗВОДСТВОМ: Иван Попов

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР: Александр Киселев

ВЫПУСКАЮЩИЙ РЕДАКТОР: Валентин Матюша

ПЕРЕВОДЧИК: Евгения Некрасова

РЕДАКТОР И КОРРЕКТОР: Иван Селиверстов

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ВЫЧИТКА: Сергей Серебрянский

СТАРШИЙ ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬЩИК: Иван Суховой

ДИЗАЙНЕРЫ-ВЕРСТАЛЬЩИКИ: Дмитрий Ворон,

Дарья Великсар

ДИРЕКТОР ПО РАЗВИТИЮ БИЗНЕСА: Сергей Тягунов

Редакция благодарит Александра Петрова за помощь в подготовке игры к изданию.

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

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2021 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0



Играть интересно

hobbyworld.ru