

TWILIGHT IMPERIUM®

FOURTH EDITION

TWILIGHT CODEX

VOLUME I: ORDINIAN

Créditos

FANTASY FLIGHT GAMES

CRIAÇÃO DO CODEX E DESENVOLVIMENTO Dane Beltrami

PROJETO ORIGINAL E CRIAÇÃO DO CENÁRIO E HISTÓRIA DO TI Christian T. Petersen

PRODUTOR Jason Walden

HISTÓRIA Calvin Wong Tze Loon e Nic Baker

ESCRITA TÉCNICA Adam Baker

DIRETOR DE JOGOS DE TABULEIRO Christopher Winebrenner-Palo

REVISÃO DA HISTÓRIA DE TWILIGHT IMPERIUM Matt Newman

DIRETORA CRIATIVA DE HISTÓRIA E CENÁRIO Katrina Ostrander

COORDENAÇÃO DE DESIGN GRÁFICO Christopher Hosch

ARTE INTERNA Anders Finér, Scott Schomburg, e Stephen Somers

DIREÇÃO DE ARTE Jeff Lee Johnson

DIRETORIA GERAL DE ARTE Tony Bradt

DIRETOR CRIATIVO VISUAL Brian Schomburg

DIRETOR SÉNIOR DE PROJETOS John Franz-Wichlacz

GAME DESIGNER EXECUTIVO Nate French

DIRETOR GERAL Chris Gerber

E um agradecimento especial para os nossos testers da Profecia dos Reis!

TRADUÇÃO Darkhold

FANTASY FLIGHT GAMES

Fantasy Flight Games
1995 West County Road B2
Roseville, MN 55113
USA

www.FantasyFlightGames.com

© 2020 Fantasy Flight Games. *Twilight Imperium*, Fantasy Flight Games, and the FFG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Games.

Volume I: Ordinian

INTRODUÇÃO

Bem vindo ao Twilight Codex. Por favor, use este sumário para ir rapidamente para qualquer seção.

Palavras do desenvolvedor 4
"Fuga" 5–7
Regras Atualizadas 14–15

INICIATIVA ÔMEGA

Esta seção contém componentes alternativos que retrabalham os originais a fim de mais usabilidade e balanceamento.

Tecnologias de Facção 8
- ✦ Gerador de Buraco de Minhoca
- ✦ Centrifugador Yin
- ✦ Reator Magmus

Tecnologias básicas 8
- ✦ Perímetro de Defesa Magen
- ✦ Arma Bacteriológica X-89

Notas promissórias 9
- ✦ Financiamento de guerra
- ✦ Consentimento
- ✦ Agente Mutagênico
- ✦ Aprimoramentos Cibernéticos
- ✦ Entrave

ARTEFATOS IXTHIANOS

Esta seção contém novos componentes, aparecendo pela primeira vez aqui neste Twilight Codex.

Cartas de ação 10–11
- ✦ Informação Interna
- ✦ Plagiar
- ✦ Plano de Mestre
- ✦ Comício
- ✦ Frequência Embaralhada
- ✦ Base de Fornecimento Avançada
- ✦ Recrutamento de Caças
- ✦ Bombardeio Surpresa
- ✦ Aproveitar Energia
- ✦ Hackear Eleição
- ✦ Blindagem Refletora
- ✦ Personificação
- ✦ Erupção Solar
- ✦ Sanção
- ✦ Contragolpe
- ✦ Esquadrão Fantasma
- ✦ Máquina de Guerra

PAX MAGNIFICA

Esta seção contém cenários, modos de jogo e configurações alternativas que modificam a partida.

Ordinian 12

O NEXUS

Esta seção apresenta conteúdo criado e desenvolvido pelos membros da comunidade.

"Right Cat Soup" 13

Palavras do desenvolvedor

Saudações, cidadãos da galáxia!

Estou empolgado para apresentar a primeira edição do *Twilight Codex*. O Codex é uma publicação online que apresenta atualizações de regras e novos conteúdos para *Twilight Imperium: Quarta Edição* - e eventualmente para sua expansão, *Profecia dos Reis*.

A comunidade de Twilight Imperium está maior do que nunca, e com o Codex e a *Profecia dos Reis*, espero que Twilight Imperium se mostre firme e forte por anos a fio com a riqueza de conteúdo a ser aproveitada.

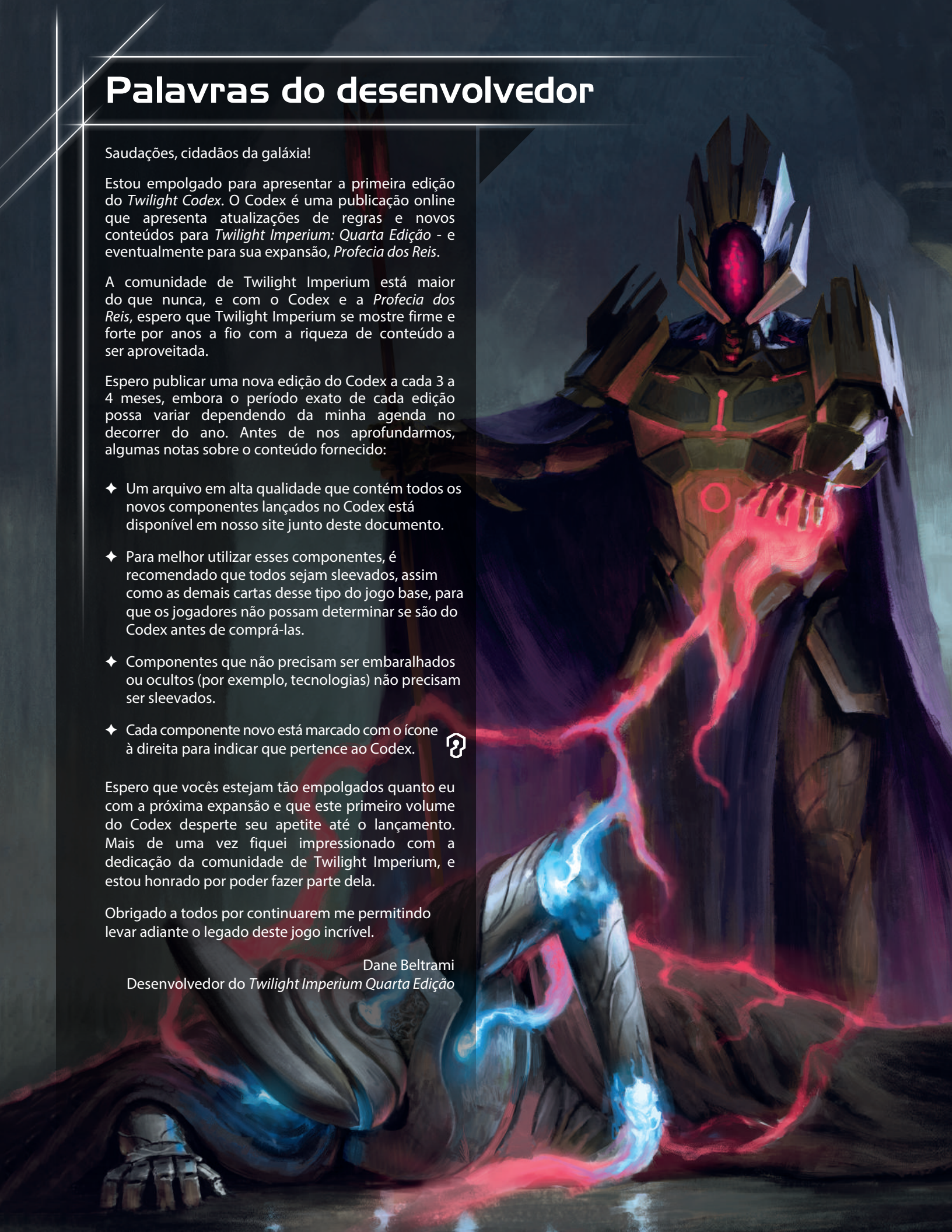
Espero publicar uma nova edição do Codex a cada 3 a 4 meses, embora o período exato de cada edição possa variar dependendo da minha agenda no decorrer do ano. Antes de nos aprofundarmos, algumas notas sobre o conteúdo fornecido:

- Um arquivo em alta qualidade que contém todos os novos componentes lançados no Codex está disponível em nosso site junto deste documento.
- Para melhor utilizar esses componentes, é recomendado que todos sejam sleevados, assim como as demais cartas desse tipo do jogo base, para que os jogadores não possam determinar se são do Codex antes de comprá-las.
- Componentes que não precisam ser embaralhados ou ocultos (por exemplo, tecnologias) não precisam ser sleevados.
- Cada componente novo está marcado com o ícone à direita para indicar que pertence ao Codex.

Espero que vocês estejam tão empolgados quanto eu com a próxima expansão e que este primeiro volume do Codex desperte seu apetite até o lançamento. Mais de uma vez fiquei impressionado com a dedicação da comunidade de Twilight Imperium, e estou honrado por poder fazer parte dela.

Obrigado a todos por continuarem me permitindo levar adiante o legado deste jogo incrível.

Dane Beltrami
Desenvolvedor do *Twilight Imperium Quarta Edição*



FUGA

POR CALVIN WONG TZE LOON

```
TRANSMISSAO;“CONDICAODOALVO” {NUCLEO
FTL;[DANIFICADO]}{ARMAS;[DANIFICADO]}

{NAVEGACAO;[DANIFICADO]}

{EMBARCACAO DE ESCOLTA;[DESTRUIDO]}

COMANDO;ATUALIZACAO:”CONDICAODAFROTA”

{CONDICAOCONJUNTO:DESTRUIRALVO;
MARCADORES:[PRIMARIO]}

FROTA.CONDICAO.ATUALIZADO.
TODOSMARCADORES[PRIMARIO].

PRIORIDADEZERO.

PERSEGUIR.

PERSEGUIR.

PERSEGUIR.
```

A Coatl, nave-almirante do Bando Prateado, pairava pela nebulosa Ordiniana. Um enxame de naves de ataque Nekro girava e se contorcia em seu rastro, cuspindo fogo no espaço entre eles. Sakora Aun Navori observava através da tela enquanto a nave fendia pelas nuvens graciosas e luzes tremulantes – mas os outros membros da Asa de Comando estavam com os olhos grudados nos consoles e as mãos nos fones enquanto a Coatl queimava; o casco de popa estava inundado de explosões, as placas da armadura rachadas dentro da poeira cintilante.

Sakora passava a vista nos vários relatórios que voavam em seu console de comando – o motor seis estava quase esgotado. O que restava da Segurança estava realizando evacuação total na popa da Sala de Máquinas. A capsula de escape cheio de sobreviventes dos destroços da Asa de Ataque Epsilon havia sido perdido com toda a mão de obra. Todas as suas penas queriam se eriçar de uma vez, mas ela se controlou – Sakora havia se tornado Capitã agora, e todos na Asa de Comando estavam olhando para ela em busca de orientação. Parte dela ria – ela estava coberta com o sangue de sua companheira de voo, Valiksa Aun Erosai, e a ponte estava banhada na luz ultravioleta de emergência, e cá estava ela pensando em penas eriçadas...

A situação não ia bem. O Controle de Danos havia selado a brecha que a nave de assalto Nekro havia feito no flanco, mas os sensores relataram que o inimigo estava concentrando seus ataques naquele lado. A Sala de Máquinas estava solicitando uma correção de curso para impedir que as linhas de combustível fossem expostas ao ataque inimigo.

— Mantenha nosso flanco estibordo para eles — ela ordenou. Atrás dela, toda a Asa de Comando logo obedeceu. Suurik, na Navegação, susurrava cálculos de manobras, os dedos habilidosos deslizando pelos controles. A temperança de Sakora a impediu de olhar para trás. Capitães ficavam na frente da ponte. Confie em sua Asa. — Armas, o controle de danos reporta que a bateria nove da popa não pode ser recuperada.

— De qualquer maneira, precisamos da enregia para os motores — murmurou Zulek, que era o responsável das Armas. — Eu poderia ter uma dúzia de baterias e ainda não conseguiríamos rebater o que...

— Capitão, unidade inimiga se separando do enxame principal — disse Ikosavec no Controle de Bordo. — Outro grupo de assalto.

Suurik rosnou de frustração. — Não podemos deixá-los embarcar! A primeira onda acabou com a Segurança!

E Valiksa quase morreu, ela pensou, mas nada disse. — Controle de Bordo, dê para Suurik o máximo possível de energia para o motor — Sakora apertou o botão em seu console para enviar uma transmissão geral para toda a nave. Em toda a sua carreira, ela nunca tinha ouvido uma transmissão geral, e agora ela que faria uma.

— Todas as Asas, aqui é o Comando. Estou ordenando força máxima. Repito, força máxima nos motores. Para os seus postos.

Ela desligou a transmissão, uma sensação de formigamento percorrendo seus braços, quando sentiu a nave começar a tremer e se agitar. — Engenharia, relatório.

— Sala das Máquinas para você — disse Chekk, da Engenharia, com uma voz alta e profunda. — Vou colocá-los na linha.

— Comando! — o holovídeo surgia acima do console de Sakora enquanto um rosto esbaforido aparecia na frente de várias formas borradas – pessoas correndo, asas eriçadas, ordens berradas para todo lado. Ela aprumou sua feição em uma serenidade estoica, o sangue de Valiksa ainda congelando em suas pálpebras. Suas garras apertaram profundamente a palma da mão. — Comando, eu posso lhe dar seis minutos de força máxima, mas depois disso as coisas vão se eriçar rapidinho!

Confirmando o ponto do responsável da Sala de Máquinas, a nave estremeceu quando outro disparo rasgou mais uma placa do casco. Ela manteve a voz calma. — Defina “eriçar”.

— Controle de Danos Seis, para os compartimentos da popa, agora! — O responsável pela Sala das Máquinas gritou com alguém fora da tela antes de voltar sua atenção para ela. — O duto de combustível, Comando. Ele não é construído para suportar tanto calor. Se ele se for, a gente perde a nave!

— Se não escaparmos do Vírus, eles assimilarão nosso mainframe — disse ela. As penas em suas costas já estavam alvoroçadas. — Prefiro perder a Coatl antes de deixar isso acontecer. Faça o que puder, Sala de Máquinas. Estamos a apenas algumas unidades solares da rede Holotreliça.

— Minha Asa obedece — murmurou o responsável da Sala de Máquinas, desligando a transmissão.

Por um momento, Sakora via apenas a nebulosa, uma coruscante sinfonia de cores passando diante deles. “É como poesia infinita”, Valiksa havia sussurrado uma vez, enquanto estavam juntas, escondendo-se nos recantos da plataforma de observação onde ninguém podia vê-las. “Linhas gravadas na eternidade, um idioma que passamos a vida desejando traduzir...”

Um sinal de emergência tocou em um console atrás dela. Sakora piscou, esfregando o sangue de Valiksa do rosto. Ela estava perdida em reminiscências, como um filhote numa ascendente de ar. Neste momento ela era capitã, à frente de V... quantos segundos ela havia desperdiçado? Alguém notou?

Não tinha ninguém gritando, nenhum pedido para que ela largasse o posto, nenhuma mudança na atmosfera, exceto pela agitação crescente do convés enquanto a nave se aproximava de 130% de aceleração. Os motores estavam queimando, o casco se deformando além de qualquer de reparo. O orgulho do Bando Prateado – e sob seu comando, nunca mais voaria. Eles iriam cortar suas asas por isso...

Não. Valiksa deve ter saído da cirurgia a essa altura, deve estar... ou então sendo levada para o necrotério...

Deu um nó na garganta só de imaginar... não. Não. Eu não vou perdê-la. Eu não vou perder esta nave. Eu só preciso me concentrar... só preciso...

— Estou deixando o posto de Capitã — disse ela, apertando o botão de rotação em seu console. Asa de Comando Sakora saindo do posto de Capitã, confirmou seu computador. Nova posição: Navegação. — Quem está livre? Chekk?

— Acredito que sim.

A voz dela. Sakora se virou antes que pudesse se conter, as penas formigando de alegria e alívio. A tensão de toda Asa de Comando relaxou visivelmente. Valiksa estava segura.

— Valiksa-lyr... — ela disse, sem perceber que tinha sussurrado. Lá estava ela, seu uniforme encharcado de vermelho enegrecido... seus olhos brilhavam e suas asas estavam fechadas, imóveis. — Valiksa... a cirurgia...

— Foi um sucesso completo. — Valiksa tentou um sorriso. O curativo se estendia do queixo até os quadris. — Estou livre para o serviço. Assumirei o posto de Capitã.

Enquanto sua estação deslizava para trás na Navegação, a segunda posição na mesa em formato de V da ponte, Sakora observou a forma elegante de Valiksa deslizar habilmente no console do Capitão. À frente, posição central, onde ela pertencia.



— Navegação, ajustar curso — disse Valiksa, com a voz suave e tranqüila, como se ela não tivesse acabado de levar um ferrão antitanque Nekro no torso. Sakora olhou para a cicatriz no pescoço da Capitã, o alívio se espalhando por todo o seu ser. — Inicie a manobra três-cinco-doze-sete, espere vinte e três segundos e depois a manobra três-cinco...

Chega de pensar. Sakora precisava ser a navegadora agora. Suas mãos assumiram o controle. Ela estava viva. Ambas estavam vivas.

```
RECEBENDO: [NOVATRANSMISSÃO:
(PRIORIDADEZERO)

IDENT;UNID8173.CONDICAO;OPERACIONAL.
LOCAL;ALVO.SUBLOCAL;PONTE.

COMANDO;ATUALIZACAO:"CONDICAODAFROTA"
{DEFINIRPROCESSO:CAPTURARALVO;
MARCADORES:[PRIMARIO]}

CONDICAO.DA.FROTA.ATUALIZADA.
TODOSOSMARCADORES[PRIMARIO].

PRIORIDADEZERO.
```

— Capitã! — gritou o técnico dos Sensores. —Nave de assalto Nekro acelerando!

— Isso é impossível! — Chekk disse, levantando-se tão rapido que sua cadeira voou para trás. — Estamos em velocidade máxima!

— Ponte de Comando, mantenha a compostura — disse Valiksa, sua voz firme e estável. O ultravioleta em seu rosto a fez parecer ainda mais grave. — Armas, não temos nada que possa atingir a nave de assalto?

Zulek olhou aflito. — A bordo? Quantos esquadrões de Caças Águia temos prontos para lançamento?

— Um, mas... Capitã... — sussurrou Ikosavec. — Nesta velocidade... os Caças Águia vão... nós nunca iremos pegá-los de volta.

Ela demonstrou hesitação apenas tempo suficiente. Uma fração de segundo a menos e ela teria parecido arrogante em ordenar a destruição do esquadrão. Um momento a mais sinalizaria fraqueza, indecisão. Apenas Sakora percebeu.

— Eles não podem embarcar — Valiksa disse, virando-se para encarar toda a Asa de Comando, seu sangue ainda brilhando em suas penas. — Se eles conseguirem entrar, a nave estará perdida, junto com o mainframe. Me conecte com o esquadrão de Caças Águia.

A Controle de Bordo acenou com a cabeça, seu semblante consternado enquanto ela fazia a ligação. — Pilotos, aqui é o Comando. — Sakora fechou os olhos de alívio por não estar sendo ela fazendo esse discurso. — Há uma segunda nave de assalto Nekro vindo para a Coatl. Muitos de nossos companheiros de vôo deram suas vidas para repelir a primeira onda. Não haverá como repelir a segundo, a menos que essa nave seja destruída.

Mais uma vez, aquela hesitação calculada. — Como vocês sabem, estamos em velocidade máxima. Uma vez lançados, seus caças não serão recuperáveis.

Valiksa se levantou, abrindo os braços. A dúzia de rostos do último esquadrão de Caças Água apareceram no holovídeo diante dela. Ela

queria olhar cada um deles nos olhos. — Ao defender nossa nave da primeira onda — disse ela, abrindo as asas para mostrar a extensão total de seus ferimentos — quase dei minha vida. Mas não há "quase" na ordem que estou prestes a dar a vocês. Pilotos... vocês são exemplos do que significa fazer parte do Bando Prateado. Muitas penas!

— UMA ASA! — gritou toda a ponte, incluindo as doze minúsculas vozes no holovídeo.

— Eu não ordeno vocês direto para a morte — Valiksa disse, dobrando suas asas atrás dela — mas para a eternidade. Enquanto o Bando Prateado for lembrado pela galáxia, seus nomes também serão. Pilotos: derrubem aquela nave de assalto. Que todos os ventos estejam com vocês agora.

— PARA A ETERNIDADE! — gritaram os pilotos, seus olhos amarelos fulgurando determinação enquanto seguravam suas manetes. Toda a Asa de Comando observou enquanto o esquadrão partia, nave por nave, em direção ao vazio do arco-íris da nebulosa, para nunca mais voltar.

Como um só, toda a Asa de Comando conectava seus monitores ao esquadrão enquanto esses gritavam para interceptar a nave de assalto que se aproximava. A sala logo foi preenchida com a comunicação de rádio quando os pilotos se aproximaram de seu alvo.

— Seis, você pega os pontos de defesa, Nove, acerte os motores...

— Fiquem firmes enquanto entramos, não deixe escapar...

— Chegando uma artilharia anti-caça, todo mundo ativar escudos dianteiros!

— Fui atingido! Fui atingido! Vou tentar me jogar no...

Sakora fechou os olhos quando o primeiro caça desapareceu da tela.

— Manobra evasiva! Manobra evasiva!

— Dez falando, eles estão lançando caças...

—Separar, separar!

— Três, cuidado!

Um grito do console do responsável pelos Sensores. — Capitã — disse ele, com uma voz que atraiu a atenção de todos. — Capitã, eu...

Não havia necessidade de explicar. Bem à frente deles, disparando tão rápido que Sakora recuou de terror, estava uma nave Nekro. A Alastor.

— NAVEGAÇÃO!

Sakora esmagava os botões. A Coatl guinchava para obedecer enquanto forçava todos os propulsores que tinha para evitar que se partisse na proa do Alastor. Luzes de advertência iluminavam seu console quando Sakora obrigava a nave fazer uma força na qual ela nunca foi projetada para suportar, placas do casco rachando uma após a outra, qause ao ponto de quebrar completamente. A Coatl desviou da Alastor por alguns quilômetros, saindo completamente do trajeto.

— Está virando! gritou alguém que Sakora não fazia ideia. A nave-almirante Nekro estava virando, movendo-se para colidir com eles...

Se ela botasse mais força no console, seus dedos teriam rachado o durânio. O motor seis, incapaz de manter o nível de potência que Sakora exigia, finalmente explodiu, o fogo branco-azulado se apagava e esfumaçava e os outros motores não estavam muito atrás.

Só um pouco... mais...

— Controle de Bordo! — ela gritou enquanto tirava a nave para fora do alcance da Alastor, todos os seis quilômetros de durânio e aço plastificado guinchando enquanto ela os forçava para a nebulosa mais uma vez. — Controle de Bordo, me dê mais potência!

— Isso é tudo que ela tem! — Ikosavec dizia nervosamente enquanto a ponte observava a enorme nave-almirante Nekro passar por suas janelas de visualização. Ninguém jamais chegou tão perto do coração da frota Nekro e sobreviveu... — Capitã, a Sala de Máquinas está dizendo...

Um estrondo estridente soou quando um alarme banhou a sala em luz vermelha. TRANSMISSÃO NÃO AUTORIZADA.

— Capitã, o mainframe! — gritou o Controle de Bordo quando uma luz branca e ofuscante trespassou a ponte.

TRANSMISSAO;
DOWNLOADDAUNIDADE8173COMPLETA; IMPLANTAR.
NOVATECNOLOGIA:"HOLOTRELICAAEREA"

IMPLANTAR.

IMPLANTAR.

IMPLANTAR.

A Asa de Comando assistiu com horror quando uma luz brilhante e reluzente se desenrolou da Alastor, suas terríveis garras se estendendo nebulosa adentro, encurralando a Coatl por parsecs. Uma brilhante parede branca, a Holotreliça Aérea, sistema de defesa ultrassecreto que deveria manter seu planeta natal seguro da incursão Nekro...

TRANSMISSÃO NÃO AUTORIZADA retumbava dos consoles enquanto cada par de olhos e penas eriçadas se fixava na Capitã, cujo console havia se desligado automaticamente - a fonte do vazamento. Os olhos de Valiksa se arregalaram de terror quando ela percebeu...

— Nanorobôs — ela sussurrou, olhando para suas feridas. — O maldito ferrão estava coberto de nanorobôs...

— VOCÊ! — gritou Chekk, levantando de seu posto, sua voz retumbando pela ponte. — Asa de Comando! Executem a traidora!

— NÃO! — gritou Sakora, saltando para se colocar entre Valiksa e os outros. — Não! Você vai ter que passar por mim!

— Sakora? — Ikosavec murmurava em horror enquanto Sakora se preparava para se manter firme. — Você trai sua Asa...? Por ela?

Sakora piscava. Suas asas estavam totalmente abertas, suas garras a mostra e prontas... — Eu... — ela começou, observando o resto de sua Asa, que a encarava com expressões que iam do horror à fúria. —Por ela... por ela eu faria qualquer coisa.

Houve um baque. Valiksa entrou em colapso, convulsionando, a corrupção em sua corrente sanguínea a capturando de vez. Enquanto a Coatl voava em direção à sua ruína, a Asa de Comando irrompia em gritos estridentes, oficiais caindo uns sobre os outros enquanto penas lutavam contra penas em uma confusão uivante de corpos, toda a união esquecida.

Lá fora, no brilho cintilante, o enxame Nekro dominava tudo.

INICIATIVA ÔMEGA

Rin fechou os olhos, deixando o OmegaIAS43 saturar seu sistema, o soro ácido e um pouco viscoso lavando suas brânquias. Então, quando uma única chama radiante apareceu nos recantos escuros de sua mente, começou. Caminhos - memórias - conectados em rápida sucessão, e o legado dos Jol-Nar fluiu através de sua consciência, ardendo, queimando, implorando para ser libertado. Ela rangeu os dentes. A dor era intensa, mas suportável. Parecia que o Diretor conseguiria o que queria, afinal.

A Iniciativa Omega será uma seção regular que terá conteúdo revisado. A cada edição do Codex, vamos revisitar componentes existentes e fornecer versões alternativas para expandir seu uso. Os componentes desta seção substituem os componentes originais com o mesmo nome e tipo.

TECNOLOGIAS DE FACÇÃO

GERADOR DE BURACOS DE MINHOCA Ω
OS ESPECTROS DE CREUSS

AÇÃO: Esgote esta carta para colocar ou mover um marcador de buraco de minhoca Creuss para um sistema que contiver um planeta sob seu controle ou para um sistema não-natal que não contiver naves de outro jogador.

CENTRIFUGADOR YIN Ω
A IRMANDADE YIN

Depois que você produzir unidades, coloque até 2 unidades de infantaria dos seus reforços em qualquer planeta sob seu controle ou em qualquer área espacial que contenha 1 ou mais das suas naves.

REATOR MAGMUS Ω
AS BRASAS DE MUAAT

Suas naves podem se mover para dentro de supernovas.

Cada supernova que contiver 1 ou mais das suas unidades ganha a habilidade **PRODUÇÃO 5** como se fosse uma das suas unidades.

TECNOLOGIAS BÁSICAS

PERÍMETRO DE DEFESA MAGEN Ω

No início de um combate terrestre em um planeta que contiver 1 ou mais estruturas suas, você pode gerar 1 acerto e atribuí-lo a 1 das forças terrestres do seu oponente.

ARMA BACTERIOLÓGICA X-89 Ω

Depois que 1 ou mais unidades suas usar **BOMBARDEIO** contra um planeta, se ao menos 1 infantaria do seu oponente for destruída, destrua toda a infantaria do seu oponente naquele planeta.



NOTAS PROMISSÓRIAS

FINANCIAMENTO DE GUERRA Ω

Depois que você e seu oponente rolarem dados durante o combate espacial:

Você pode rerrolar todos os dados de seu oponente.

Você pode rerrolar qualquer quantidade dos seus dados.

Em seguida, devolva esta carta ao jogador Letnev.

AGENTE MUTAGÊNICO DE FOGO CINZENTO Ω

No início de um combate terrestre contra 2 ou mais forças terrestres que não estão sob o controle do jogador Yin:

Substitua 1 unidade de infantaria do seu oponente por 1 unidade de infantaria dos seus reforços.

Em seguida, devolva esta carta ao jogador Yin.

ENTRAVE Ω

Depois que outro jogador mover naves para um sistema que contiver 1 ou mais das suas unidades:

Você pode colocar 1 marcador de comando dos reforços daquele jogador em qualquer sistema não-natal.

Em seguida, devolva esta carta ao jogador Arborec.

CONSENTIMENTO Ω

Quando o jogador Winnu realizar uma ação estratégica:

Você não precisa gastar ou colocar um marcador de comando para realizar a habilidade secundária daquela carta de estratégia.

Em seguida, devolva esta carta ao jogador Winnu.

APRIMORAMENTOS CIBERNÉTICOS Ω

Quando você ganhar marcadores de comando durante a fase de situação:

Ganhe 1 marcador de comando adicional.

Em seguida, devolva esta carta ao jogador L1Z1X.



ARTEFATOS IXTHIANOS

Tai, empoilerado no ombro de Dart, olhava para o cetro. — Ah não — ele guinchou consternado. Os olhos de Dart brilharam e sua boca se arreganhava, revelando um sorriso com presas. — Isso. É exatamente para isso que viemos aqui. — Exasperado, Tai saltou habilmente para o outro ombro, gesticulando freneticamente. — Você sabe que n-não. Você sempre f-faz isso. — Dart deu um tapa em seu amigo diminuto. — Para com isso. Está bem. Relaxa. — Ele estendeu a mão, seus pelos refletindo o brilho vermelho e opaco do cetro e, após um momento de hesitação, ele o agarrou. Com um zumbido silencioso, o cetro ganhou vida, o brilho opaco se tornando um carmesim brilhante, e partes da empinhadura espiralavam em uma órbita assíncrona ao redor da ponta, esperando impacientemente o comando de seu dono. Dart sorriu maliciosamente. — Bem, o que você acha que devemos tentar primeiro?

A seção Artefatos Ixthianos será uma seção regular onde apresentará componentes inteiramente novos. À medida que projetamos, experimentamos muitos conceitos e ideias que não chegam ao jogo final. Esta seção oferece uma oportunidade para algumas dessas ideias engavetadas – bem como ideias novas – verem a luz do dia e os jogadores poderem usá-las em suas partidas. Eles devem ser adicionados aos componentes existentes do jogo base e da expansão *Profecia dos Reis*.

CARTAS DE AÇÃO

INFORMAÇÃO INTERNA

Depois que uma pauta é revelada:

Olhe a carta do topo do baralho de pauta.

M'aban bocejou. Outra obstrução. A política às vezes consegue ser tão insípida. Além disso, ela já sabia como isso iria acabar. Nada bem. Realmente nada bem...

PLAGIAR

AÇÃO: Gaste 5 de influência e escolha uma tecnologia que não seja de facção que um dos seus vizinhos possuem; ganhe esta tecnologia.

O Yssaril entregou o presente a Connor, que por sua vez o passou para os engenheiros de Sol com um sorriso sinistro. "Pois bem, rapazes", disse ele, com uma das mãos na espingarda, "sobre aquele assunto inacabado..."

PLANO DE MESTRE

Depois que você realizar uma ação:

Você pode realizar uma ação adicional neste turno.

Viktor entrelaçou seus longos dedos com um sorriso malicioso. Unlenn ficaria orgulhoso. A reputação do estrategista era bem merecida; até os peões podem destronar reis.

COMÍCIO

Depois que você ativar um sistema que contiver naves de outro jogador:

Coloque 2 marcadores de comando dos seus reforços em seu acervo de frota.

O avanço da Federação não será interrompido - não hoje. Claire configurou sua transmissão para tocar em todos os canais abertos. Ela começou, sua voz feroz e inabalável: "Amigos! Neste dia, nossos nomes serão gravados nas páginas das lendas!"

FREQUÊNCIA EMBARALHADA

Depois que outro jogador fizer uma rolagem de BOMBARDEIO, ARTILHARIA ESPACIAL ou BARREIRA ANTI-CAÇA:

Aquele jogador rerrola todos os dados dele.

"Não vou aceitar isso dessa escória inútil!" Feng rosnou enquanto seu enigmático companheiro mexia no painel de navegação da nave. A Memoria tremeluziu, mudou de posição e o tiro passou inofensivamente.

BASE DE FORNECIMENTO AVANÇADA

Depois que outro jogador ativar um sistema que contiver unidades suas:

Ganhe 3 bens de comércio. Em seguida, escolha outro jogador para ganhar 1 bem de comércio.

Todos os olhos se voltaram para o céu escuro enquanto o único caminhão de suprimentos sobrevivente passava pelos portões. "Faça o check-in e envie a última remessa para nossos aliados!" Harrugh gritou acima do barulho dos motores.

RECRUTAMENTO DE CAÇAS

AÇÃO: Coloque 1 caça dos seus reforços em cada sistema que contiver 1 ou mais de suas docas espaciais ou unidades que possuam capacidade; eles não podem ser colocados em sistemas que contiver naves de outros jogadores.

T'esla sorriu quando sua nave cintilante decolou do convés - finalmente, aquele maldito visconde experimentaria a superioridade do combate aéreo das Naalu. "Prepare-se", ela sibilou na comunicador.

BOMBARDEIO SUPRESA

No início de uma invasão:

Cada uma de suas naves que não sejam caças no sistema ativo que não possuam BOMBARDEIO ganham BOMBARDEIO 6 até o final da invasão.

"Isso não foi feito para ser usado assim. É-é uma ideia te-terrível". Tai balbuciou, torcendo as mãos. "Oras, mas claro que é", Dart sorriu, descendo a mão na trava de liberação. "Mas temos cerca de sessenta quilotoneladas de 'surpresa' e nada a perder!"

APROVEITAR ENERGIA

Depois que você ativar uma anomalia:

Reabasteça seus commodities.

"Manipular o cosmos era um poder reservado aos deuses". Rowl cuspiu no chão enquanto sua engenhoca zumbia ganhando vida. "Não mais".

HACKEAR ELEIÇÃO

Depois que uma pauta for revelada:

Durante esta pauta, a votação é iniciada com o jogador à direita do porta-voz e continua em sentido anti-horário.

SEU [ID NULO] MONUMENTAL JOGO NÃO SERVIRÁ PARA NADA<< [VAR:42687] A ORDEM SURGIRÁ DO [VAR:89001] CAOS<< É A NOSSA MÃO QUE CONTROLA O RESULTADO<<

CARTAS DE AÇÃO



BLINDAGEM REFLETORA

Quando uma de suas naves usar SUPORTAR DANO durante um combate:

Gere 2 acertos contra as naves do seu oponente no sistema ativo.

Prit subiu no ombro de Hesh, batendo palmas alegremente quando a blindagem entrópica despedaçou os cruzadores mercenários.

PERSONIFICAÇÃO

AÇÃO: Gaste 3 de influência para comprar 1 objetivo secreto.

"Aliás", Connor continuou, perplexo. "Alguém acabou de me entregar isto quando eu estava saindo. Acho que era para nosso querido amigo Sucaban. Vamos conseguir fazer bom uso disso".

ERUPÇÃO SOLAR

Depois que você ativar um sitema:

Durante este movimento, outros jogadores não podem usar ARTILHARIA ESPACIAL contra suas naves.

Meian se preparou para o combate quando a frota entrou no sistema Ordiniano, mas não havia drones Valefar esperando para enfrentá-los. A estratégia da erupção solar foi um sucesso - eles estavm completamente indetectáveis.

SANÇÃO

Depois que uma pauta for revelada:

Você não pode votar nessa pauta. Preveja em voz alta o resultado dessa pauta. Se sua previsão estiver correta, cada jogador que votou nesse resultado devolve 1 marcador de comando do acervo de frota para os reforços deles.

Dois podem jogar este jogo.

CONTRAGOLPE

Depois que um jogador ativar um sistema que contiver 1 dos seus marcadores de comando:

Devolva esse marcador de comando para o seu acervo tático.

"Esse é o ponto sobre lealdade -" refletia Viktor enquanto virava uma das peças distraiadamente e olhava para o lado. "Ela pode ser comprada".

ESQUADRÃO FANTASMA

Depois que um jogador alocar unidades para um planeta sob seu controle:

Mova qualquer quantidade de forças terrestres de qualquer planeta sob seu controle no sistema ativo para qualquer outro planeta sob seu controle no sistema ativo.

A equipe especial L1 esperava encontrar o posto avançado abandonado. O que eles encontraram – infelizmente para eles – fora Connor.

MÁQUINA DE GUERRA

Quando 1 ou mais de suas unidades usar PRODUÇÃO:

Aplique +4 ao valor total de PRODUÇÃO de suas unidades e reduza em 1 o custo somado das unidades produzidas.

As instalações automatizadas de produção se preparavam com nova intensidade, luzes brilhavam enquanto os drones de montagem aumentavam sua velocidade para conseguir acompanhar.

MÁQUINA DE GUERRA

Quando 1 ou mais de suas unidades usar PRODUÇÃO:

Aplique +4 ao valor total de PRODUÇÃO de suas unidades e reduza em 1 o custo somado das unidades produzidas.

"Varish, avise os comandantes que eles podem entrar em contato com a Tetrarquia. Diga a eles que a montagem do esquadrão de caças estará pronta antes do previsto e abaixo do orçamento".

MÁQUINA DE GUERRA

Quando 1 ou mais de suas unidades usar PRODUÇÃO:

Aplique +4 ao valor total de PRODUÇÃO de suas unidades e reduza em 1 o custo somado das unidades produzidas.

"Isso levaria semanas para trocar se você tivesse executado ao contrário", Varish disse enquanto girava o massivo supercapacitor de energia. "Ok, pode ligar!"

MÁQUINA DE GUERRA

Quando 1 ou mais de suas unidades usar PRODUÇÃO:

Aplique +4 ao valor total de PRODUÇÃO de suas unidades e reduza em 1 o custo somado das unidades produzidas.

A estação vibrou quando o dispositivo ganhou vida, emitindo um zumbido agudo nos ouvidos de Varish. "Os micro-buracos de minhoca estão girando a 19 quilohertz", lia Cole. "O campo entrópico está estável".

PAX MAGNIFICA

A seção Pax Magnifica será uma seção regular que trará cenários exclusivos e variantes de jogo que mudam a forma como Twilight Imperium é jogado.

ORDINIAN

Durante este cenário, os jogadores lutam pelo controle da nave-almirante desativada do Bando Prateado, a Coatl, que inicia o jogo na nebulosa Ordinian no centro do tabuleiro. Assim como em uma partida padrão, o jogo termina quando um jogador ganha seu dez pontos de vitória.

PREPARAÇÃO

As regras de preparação são modificadas da seguinte forma:

2. DESIGNAR FACÇÕES: Cada jogador escolhe uma facção entre as seguintes:

- Os Arborecs
- Os Espectros de Creuss
- Os Nekro Vírus
- As Brasas de Muaat
- A Rede Mental L1Z1X
- A Baronia de Letnev

3. REUNIR OS COMPONENTES ESPECÍFICOS DAS FACÇÕES: O jogador do Nekro Vírus não utiliza as tecnologias "Assimilador Valefar X" ou "Y". Ao invés disso, este jogador utiliza as tecnologias "???_EXCEÇÃO_SEM_ID_???" e "????_REDIGIDO_????" que foram assimiladas do Bando Prateado.

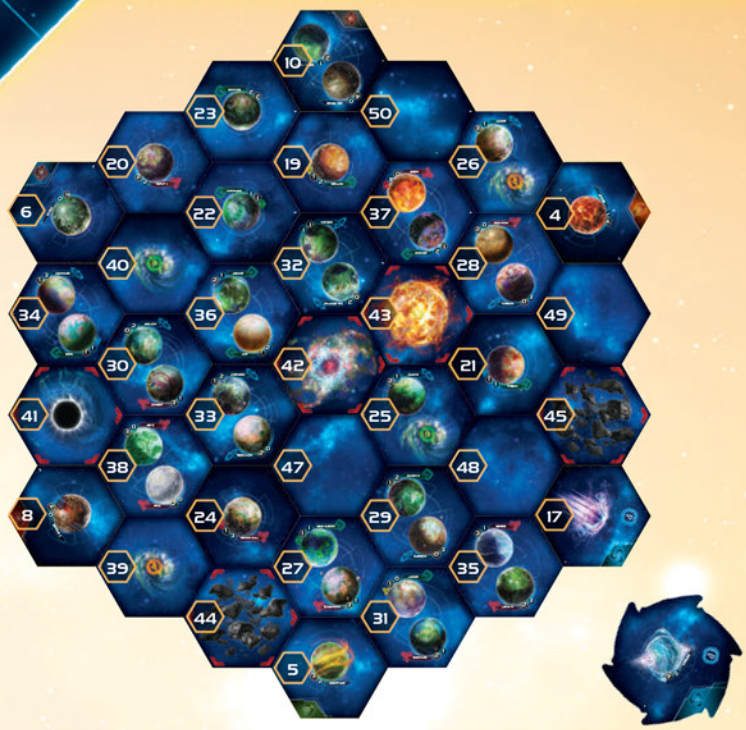
6. CRIAR O TABULEIRO DO JOGO: Os jogadores criam o tabuleiro de jogo usando o diagrama à direita. **NOTA:** Mecatol Rex não é utilizado.

7. POSICIONAR MARCADOR DOS GUARDIÕES: Coloque o marcador de guardiões no centro do tabuleiro do jogo com a face do número 6 virado para cima.

11. REUNIR OS COMPONENTES INICIAIS: O jogador Nekro coloca a *Alastor*, dois encouraçados e dois caças dos seus reforços na Nebula no centro do tabuleiro do jogo em adição às suas unidades iniciais. O jogador Nekro também inicia com as tecnologias assimiladas em jogo como se elas fossem tecnologias de facção Nekro.

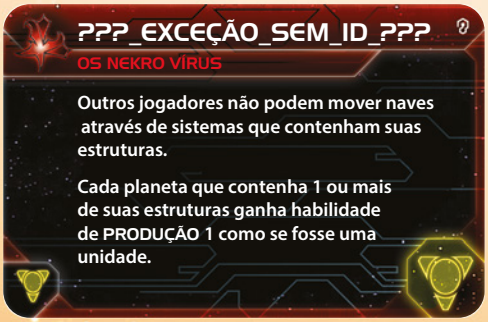
O BANDO PRATEADO

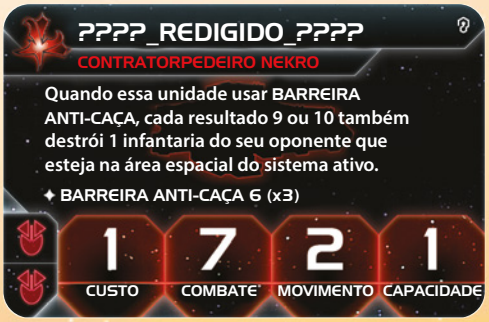
O marcador dos guardiões representa a nave-almirante do Bando Prateado, a *Coatl*. A regra padrão do marcador dos guardiões não será usada.



A *Coatl* (marcador dos guardiões) possui as seguintes características:

- Um jogador ganha o controle da *Coatl* se ele for o único que possua naves sob seu controle no sistema onde ela se encontra. Um jogador perde o controle da *Coatl* se ele não possuir mais naves no sistema onde ela se encontra.
- Os jogadores não podem utilizar a habilidade **ARTILHARIA ESPACIAL** de suas naves contra naves no sistema onde a *Coatl* se encontra.
- A *Coatl* inicia a partida danificada. No início do turno de um jogador, ele pode gastar 6 de recursos para consertá-la e virar o marcador para o lado de "1 Ponto de Vitória". Depois que a Coatl é consertada, a fase de pauta é adicionada ao jogo. A *Coatl* consertada vale 1 ponto de vitória para o jogador que a tenha sob seu controle.
- A *Coatl* consertada é tratada como se fosse uma nave com valor de **MOVIMENTO** 1, apenas para efeitos do passo de movimentação, e o jogador que controla a *Coatl* pode movê-la como se fosse uma de suas naves. Ela não participa do combate, não pode bater em retirada e não pode ser destruída.
- Efeitos de jogo que se referem a Mecatol Rex ou seu sistema passam a se referir ao sistema onde a *Coatl* se encontra.
- Se a *Coatl* estiver no sistema natal de um jogador, ela vale 1 ponto de vitória adicional e 6 votos adicionais para cada pauta durante a fase de pauta para aquele jogador.





O NEXUS



A comunidade de *Twilight Imperium* está repleta de indivíduos talentosos com uma riqueza de habilidades e ideias. Cada edição do *Twilight Codex* apresenta O Nexus, uma seção dedicada a mostrar o conteúdo desenvolvido pela comunidade.

"RIGHT CAT SOUP"

MAPA PRÉ-CONSTRUÍDO PARA 6 JOGADORES

Autor: Christopher Chick

NOTAS DO DESIGNER

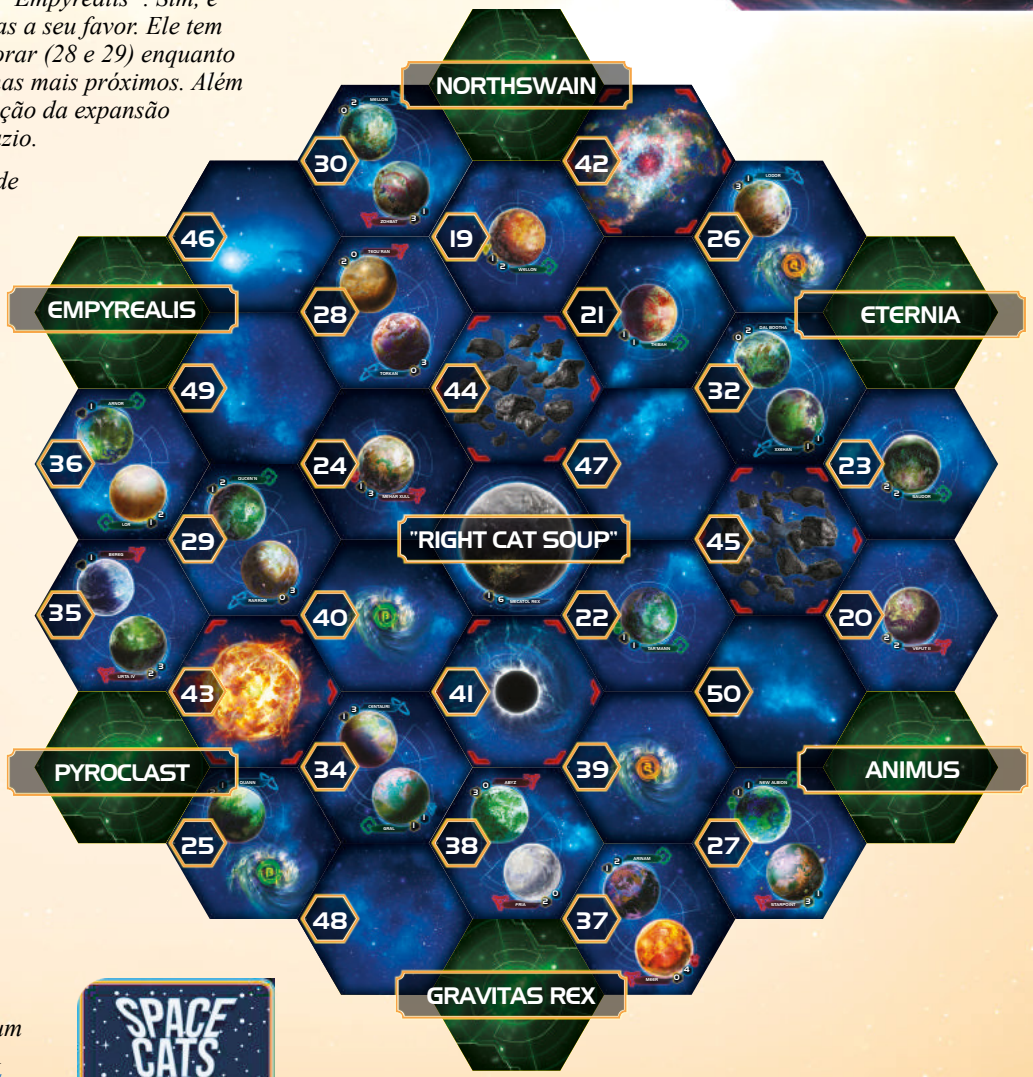
Alguns pontos dignos de nota.

Em primeiro lugar, sinto que devo abordar "Empyrealis". Sim, é um pouco incomum, mas tem algumas coisas a seu favor. Ele tem dois bons sistemas equidistantes para explorar (28 e 29) enquanto seus vizinhos devoram seus próprios sistemas mais próximos. Além disso... vamos apenas dizer que há uma facção da expansão que eu acho que apreciará muito espaço vazio.

Em segundo lugar, as duas especialidades de tecnologia verde próximas de "Animus" é um lugar muito lucrativo para chamar de lar. Um Hipermetabolismo bem cedo pode valer a pena, especialmente para facções que tendem a queimar marcadores de comando.

Finalmente, "Gravitas Rex" parece um local incrível, devido a Abyz/Fria e Arinam/Meer, onde certamente não faltarão recursos. Mas com "Empyrealis" empurrando "Pyroclast" para longe indo rapidamente para sistemas equidistantes e "Animus" tendo poucas outras opções de expansão, "Gravitas Rex" terá que lutar para manter seus sistemas logo de cara, ou arriscará perder oportunidades de expansão no início da partida.

"Eternia", por outro lado, deve ser um lar confortável para quem não deseja ser incomodado. E ainda tem um buraco de minhoca. Espectros de Creuss, alguém?



QUER MAIS?

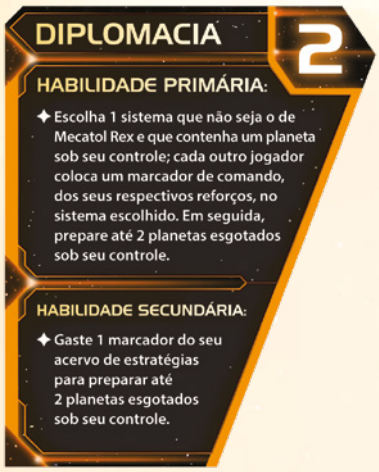
Confira o *Space Cats Peace Turtles*, um podcast da comunidade de *Twilight Imperium* feito por Matt Martens e Hunter Donaldson em https://www.spacecatspeaceturtles.com/ e aproveite as ricas discussões, os guias e outros conteúdos relacionados a *Twilight Imperium*.

REGRAS ATUALIZADAS

Twilight Imperium: Quarta Edição teve uma série de atualizações de regras e erratas desde seu lançamento. A maioria deles pode ser encontrado Guia de Referência Online, disponível em nosso site, com exceção das correções de componentes da expansão *Profecia dos Reis*. Vários dos ajustes mais impactantes estão listados abaixo, e versões para impressão dos componentes ajustados estão disponíveis junto com os componentes do *Twilight Codex*.

CARTA DE ESTRATÉGIA DIPLOMACIA

A habilidade primária da carta de estratégia "Diplomacia" recebeu uma errata para permitir ao jogador preparar dois planetas que preferir, ao invés de cada planeta no sistema escolhido. Esse ajuste foi feito para aumentar o poder da habilidade primária em comparação com a habilidade secundária e torná-la uma escolha mais valiosa durante a fase de estratégia.

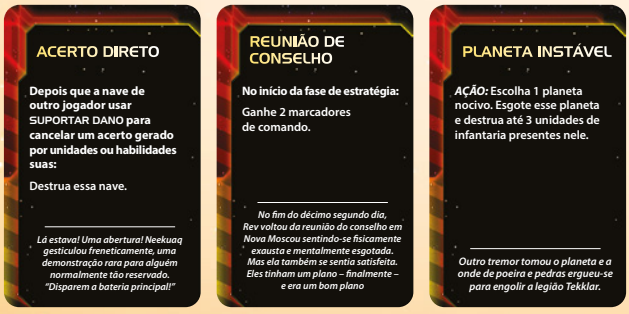


CARTAS DE AÇÃO

ACERTO DIRETO: Foi adicionado que o efeito dessa carta é ativado não apenas por acertos gerados por unidades, mas também gerados por habilidades.

CUME: O título dessa carta não fazia sentido e foi corrigido para "Reunião de Conselho".

PLANETA INSTÁVEL: Esclarecido que essa habilidade pode destruir "até" 3 unidades de infantaria, e não exatamente 3 unidades de infantaria.



SUBORNO: Esclarecido que o jogador pode gastar bens de comércio para adicionar votos para o resultado no qual ele havia votado, e não qualquer resultado.

VETO: O momento de ativação foi alterado de "depois" para "quando".

ENGENHARIA REVERSA: Corrigido a explicação da carta, que dizia que o jogador deveria realizar a ação da carta na pilha descarte imediatamente, mas na verdade o jogador pode pegar a carta do descarte para sua mão.



CARTAS DE PAUTA

EXECUÇÃO PÚBLICA: Foi adicionado o esclarecimento de que o jogador eleito fica proibido de votar apenas na fase de pauta atual.

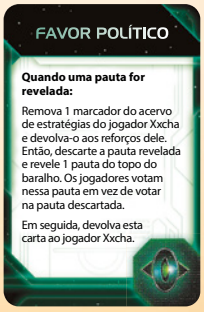
MINISTRO DE POLÍTICAS: foi corrigida a nomenclatura de "fase de situação", que estava escrita como "fase de condição".

PACTO DE CRISE GALÁTICA: Corrigido o texto que dizia que os jogadores deveriam realizar a habilidade secundária de uma carta de estratégia, onde na verdade eles podem escolher realizar ou não.



NOTAS PROMISSÓRIAS

FAVOR POLÍTICO: O momento de ativação foi alterado de "depois" para "quando".

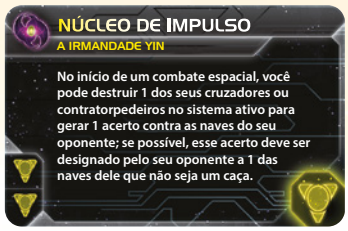


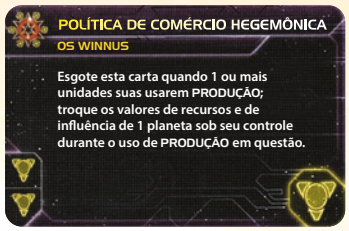
TECNOLOGIAS DE FACÇÃO

NÚCLEO DE IMPULSO: Corrigido o momento de ativação de “depois” para “no início”.

POLÍTICA DE COMÉRCIO HEGEMÔNICA: Esclarecido que esta habilidade troca os valores de “recursos” e “influência” de 1 planeta.

MOTOR DE SATURNO II: O título da carta havia ficado como “Motor de Saturno I” em vez de “Motor de Saturno II”.







OBJETIVOS

DESCUBRA OS SEGREDOS DO UNIVERSO: Esclarecido que para concluir este objetivo é preciso possuir naves em 3 sistemas que sejam cada um adjacente a uma anomalia.

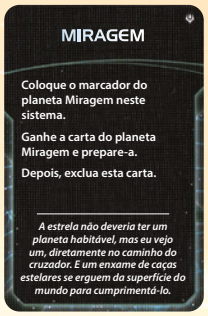
FORCE OS LIMITES: Esclarecido que para concluir este objetivo é preciso ter mais planetas que 2 dos seus vizinhos.

GOVERNE TERREAS DISTANTES: Esclarecido que para concluir este objetivo é preciso controlar 2 planetas onde cada um está no sistema natal ou adjacente ao sistema natal de oponentes diferentes.



CARTAS DE EXPLORAÇÃO

MIRAGEM: Corrigido o texto onde foi omitido que ao pegar a carta do planeta o jogador já a deixa preparada.



FISSURAS DE GRAVIDADE

Para evitar uma série de interações mecânicas inesperadas, o tempo e o efeito exato das fissuras de gravidade foram ajustados. Agora, é rolado, para cada unidade, um dado imediatamente antes de ela sair da fissura de gravidade ao invés de rolar no sistema de destino, e as unidades que não sobreviverem à jogada são removidas do tabuleiro e devolvidas aos reforços dos jogadores ao invés de serem destruídas - o que significa que as habilidades que desencadeiam quando uma unidade é destruída não são resolvidos.

BATER EM RETIRADA COM INFANTARIAS

Bater em retirada de um combate enquanto transporta forças terrestres que estão em planetas no sistema ativo – anteriormente um processo complicado e muitas vezes confuso – foi simplificado. Os jogadores não precisam mais mover forças terrestres de um planeta para a área espacial durante a etapa “Anunciar Retirada”. Em vez disso, quando uma nave se move como parte de uma retirada, ela pode transportar as forças terrestres que estão em planetas em seu sistema normalmente.

RERROLAGENS DURANTE O COMBATE

Habilidades que rerrolam ou modificam os dados durante o combate não precisam mais ser usadas imediatamente após uma única jogada de dados. Em vez disso, um jogador pode rolar dados para todas as suas unidades no combate antes de decidir quais, se possível, serão rerrolados.

