

The background of the cover is a deep blue space filled with stars. A complex network of thin white lines, resembling a star chart or orbital paths, crisscrosses the sky. In the upper left, a small globe of Earth is shown with a yellow and brown mechanical structure, possibly a space station or a large robot, wrapped around it. In the lower right, a circular frame contains a close-up of Aslan Prime, a lion-like creature with a white beard and a red robe with gold trim, looking towards the left. In the bottom left corner, the dark, metallic, and angular head of a Nictus is visible, looking upwards.

TWILIGHT IMPERIUM[®]

FOURTH EDITION

TWILIGHT CODEX

VOLUME II: AFFINITY

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	Annie VanderMeer
Escrita Técnica	Adam Baker
Revisão	Mark Pollard
Diretor de Jogos de Tabuleiro	Christopher Winebrenner-Palo
Revisão da História de Twilight Imperium	MJ Newman
Diretora Criativa de História e Cenário	Katrina Ostrander
Design Gráfico	Evan Simonet
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
Coordenador de Aprovação	Jim Cartwright
Diretor Criativo Visual	Brian Schomburg
Diretor Sênior de Projetos	John Franz-Wichlacz
Game Designer Executivo	Nate French
Diretor Geral	Chris Gerber
Tradução	Walter Junior "Warel"



FANTASY
FLIGHT
GAMES

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

www.FantasyFlightGames.com

© 2021 Fantasy Flight Games. *Twilight Imperium*, Fantasy Flight Games,
e o logo FFG são marcas registradas da Fantasy Flight Games.

Volume II: Affinity

INTRODUÇÃO

Bem vindo ao Twilight Codex - Volume II: Affinity.

Palavras do Desenvolvedor	6
"Artefato" de Annie VanderMeer	7-10

INICIATIVA ÔMEGA

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

Cartas de Referência de Facções	11
Cartas de Referência de Alianças	11

ARTEFATOS IXTHIANOS

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

Cartas de Relíquias	12
♦ JR-XS455-0	
♦ Núcleo Dynamis	
♦ Nano-Forja	

PAX MAGNIFICA

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

Variante de jogo Aliança	13
---------------------------------------	-----------

O NEXUS

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

"Três é demais"	14
"Gargalo"	15
"Corrida por Mecatol"	16
"Não quer ser meu vizinho?"	17
"A Loucura dos Magos"	18
"Cão de Ferro-Velho"	19

Resolução Conjunta

de uma Sessão Plena do Conselho Galáctico

Declarando que uma nova organização operacional será estabelecida a serviço do Conselho, com o objetivo expresso de perseguir ameaças à estabilidade e harmonia da civilização galáctica.

Considerando que a recente ascensão dos antigos Mahact, há muito tempo derrotados pelo Império Lazax, ameaçou a ordem estabelecida do poder galáctico; e à luz de ameaças anteriores que cresceram em escopo nos anos desde o restabelecimento deste órgão em sua sede tradicional de mediação, as várias civilizações augustas e veneráveis do Conselho Galáctico concordaram por unanimidade em estabelecer um corpo de Keleres, cuja única missão será a proteção da sociedade galáctica.

Em concordância com este disposto, os membros do Conselho aprovaram imediatamente e com toda a devida solenidade do propósito o seguinte:

ITEM 1. Os Keleres serão um órgão encarregado de investigar e perseguir ameaças de importância galáctica. Neste mandato eles terão toda a autoridade que lhes é devida, como representantes do Conselho Galáctico.

ITEM 2. Cada um dos membros do Conselho Galáctico deverá fornecer uma contribuição igual de pessoal e material para apoiar os Keleres, organizados e escolhidos a seu exclusivo critério. Aqueles designados para os Keleres devem jurar abandonar qualquer lealdade anterior, e prometer fidelidade aos Keleres e ao Conselho Galáctico enquanto permanecerem em serviço.

ITEM 3. Os Keleres serão supervisionados por três Tribunii, cada um escolhido por aclamação popular pelos ilustres representantes que se sentam no Conselho Galáctico. Eles servirão à vontade do Conselho e apresentarão relatórios sobre as atividades dos Keleres.

ITEM 4. Os Keleres terão uma sede reservada para eles em Mecatol Rex, mantida pelos Custódios Winaaran, com os quais trabalharão de perto, mas para os quais não se reportarão.

Assim proclamou o Conselho Galáctico, aprovado por unanimidade de votos por todos os representantes presentes neste dia.



TWILIGHT IMPERIUM

BRASAS DO IMPÉRIO

Verão, 2022.

Nos anos que se seguiram à ascensão dos Mahact, o Conselho Galáctico foi forçado a fazer esforços para se defender dessa e de outras ameaças pan-galácticas. Em um momento de cooperação, as várias grandes potências concordaram em criar uma organização para servir como defesa. Essa organização seriam os Keleres.

Os Keleres são os agentes do Conselho, enviados para servir como embaixadores, soldados, espões e assassinos.

Suas ordens são de proteger os governos membros do Conselho contra ameaças que põem em perigo toda a galáxia.

Devido à desconfiança e luta política entre as grandes potências, sua autoridade é mal definida; suas fileiras estão cheias de descontentes, agentes duplos e fracassados; eles recebem equipamentos defasados doados a contragosto pelos membros do Conselho.

Se forem bem-sucedidos, verão poucas recompensas por suas vitórias, mas podem receber grande culpa pelos métodos que lhes são impostos.

Pelo bem da galáxia, eles não podem falhar.

GENESYS



FANTASY
FLIGHT
GAMES

EDGE
STUDIO

Palavras do desenvolvedor

Olá a todos!

A segunda edição do Twilight Codex chegou! Para aqueles que acabaram de se juntar a nós, o Codex é uma publicação online que destaca as atualizações de regras e apresenta novos conteúdos para Twilight Imperium: Quarta Edição e sua expansão Profecia dos Reis.

Fiquei emocionado com a recepção ao Profecia dos Reis e passei uma quantidade excessiva de tempo lendo sobre seus jogos. Espero que todos estejam gostando do novo conteúdo e experimentando a grande variedade de novas combinações de habilidades e caminhos tecnológicos.

Embora o momento exato de cada edição possa variar dependendo da minha agenda, espero continuar fazendo o Codex por muito tempo. Algumas notas sobre o conteúdo aqui fornecido:

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

Continuo me sentindo verdadeiramente sortudo por estar envolvido neste universo e com esta comunidade. Foi de longe uma mudança de vida e uma das coisas mais gratificantes que experimentei até hoje.

Obrigado a todos.

Dane Beltrami
Desenvolvedor do *Twilight Imperium Quarta Edição*



POR ANNIE VANDERMEER

O Melhor Palpite deslizou sobre terreno rochoso cravejado de vegetação petrificada e vastas fissuras de minerais brilhantes. A primeira, embora cheia do tipo de fósseis que excitava os exobiólogos, empalidecia em importância ao lado do último, que continha um nível de riqueza que fez toda a Aliança Naaz-Rokha prestar atenção. O pequeno esferóide irregular – que já foi parte de um planeta, depois atingido por um impacto maciço e lançado por eras através do vazio, e finalmente sugado para o poço gravitacional de um gigante gasoso como uma lua adotiva – de repente ganhou importância estratégica suficiente para a Aliança para enviar sua maior “nave de expedição”, a Naq’aa, para investigar.

Este foi um golpe de sorte para Dart e Tai, que viram sua chance de aventura e prontamente se juntaram à tripulação. No entanto, eles rapidamente se viram presos voando em um navio sujo em missões de levantamento através de rocha cinzenta e irregular, os olhos fixos em seus instrumentos, registrando os dados para guiar as equipes de mineração para vastos depósitos de minério, cuja riqueza se tornou cada vez mais óbvia que eles nunca veriam. Dart e Tai eram do tipo resilientes, mas mesmo eles estavam achando difícil manter o interesse em sua tarefa.

Tai acordou de uma soneca no meio da exploração, esfregando o sono do olho esquerdo e ligando seus monóculos. A forma como a cauda de Dart balançava para frente e para trás e seus olhos dourados estreitamente abertos examinavam o horizonte diziam a Tai que algo estava errado. Mas o Naaz não estava disposto a deixar transparecer que estava empolgado com essa reviravolta.

Tai pigarreou, provocando um olhar vago de seu companheiro.

“Você está ciente de que isso vai contra o nosso plano?”

“O que quer dizer?”

Tai bufou, reprimindo um bocejo enquanto se virava para encarar seu amigo, tentando não estremecer quando o assento rangeu estridentemente. O Melhor Palpite era - para dizer de forma favorável - uma antiguidade, e mostrava sua idade na modificação que a dupla teve que infligir a ela para torná-la adequada para o corpo menor de um co-piloto Naaz. “O plano, Dart,” ele repetiu. “Você sabe, aquele que habilmente construímos? Fique com a expedição, pesquise, ganhe os créditos e explore os emocionantes confins do universo?” O Rokha deu de ombros e voltou sua atenção para o súbito lampejo de uma luz de advertência, dançando com a mão direita pelos controles em uma sequência que Tai então completou sem esforço. “O que?” Dart disse alegremente. “Esta é uma pesquisa. Estamos pesquisando”.

“Eu não estava tão ocupado com minha sonolência para deixar de notar como nos desviamos do curso.”

“Não queria incomodá-lo, mas imaginei que isso te interessaria o suficiente e então eu apenas fiz.”

Tai franziu a testa, sua mão superior direita coçando inconscientemente sua ocular cibernética, ainda fazendo o possível para não demonstrar qualquer interesse. “Você deve estar bem familiarizado com o fato de que é muito difícil me ‘incomodar’ com algo se for realmente interessante.” O Naaz ergueu uma sobrancelha para o pequeno sorriso que se esgueirou ao longo do rosto cor de ébano de seu amigo. “Então, com o que estamos lidando aqui?” Dart bateu uma garra no sistema de orientação, apontando para uma leitura vaga quase fraca demais para ser registrada. “Aquela pequena anomalia divertida. Nada parecido em qualquer viagem que fizemos antes, nada nem perto dessa assinatura de energia.”

Tai se inclinou para trás, fazendo o possível para fingir indiferença, apesar de saber que Dart era um especialista em sondar os humores dos Naaz desde que eram crianças. “Sem chance de ser um erro?”

“Nah. Fiz diagnósticos duas vezes antes de sairmos. É um dos sistemas mais novos que temos neste monte.” O Rokha bateu o dedo afetuosamente na antepara ao lado dele. “E o sinal também não é de um veio de minério. O último terremoto foi há algum tempo, e já escaneamos muito desde então. Não é isso.”

O Naaz juntou as quatro mãos, o rosto sério. “Se isso é tão estranho quanto você diz, não deveríamos apenas reportar ao comando? Voltar com os detalhes, para que os Naq’aa possam enviar uma equipe maior para investigar?”

Dart deu um suspiro meio exasperado e finalmente voltou seus olhos dourados para seu companheiro, brilhantes de excitação. “Vamos lá, Tai. Você realmente quer ficar de fora enquanto esses técnicos fazem todas as descobertas e recebem todo o crédito? E a nossa glória?”

Tai finalmente cedeu, suspirando em falso desespero. “Muito bem, se você insiste. Dane-se o plano.”

“Este ainda é o plano”, corrigiu Dart, sorrindo. “Estamos apenas pulando para a parte divertida.”

A dupla perseguiu o sinal fraco, deslizando perto da superfície da lua, em alguns momentos até mesmo abandonando os instrumentos para inclinar a cabeça para frente, examinando o solo. De repente, Tai apontou, e Dart assentiu, percebendo-o apenas um segundo depois. Algo que não havia sido encontrado em nenhum outro lugar da pequena lua: na menor das fendas, entre dois fragmentos de rocha salientes, havia um brilho de luz.

Os dois pousaram a nave em um silêncio incomum, Tai pulando em seu poleiro na sela de Dart sem dizer uma palavra, não querendo arriscar que sua velocidade diminuta reduzisse o ritmo deles. Atravessaram a fina abertura da fenda e viram algo ainda mais estranho: uma vasta caverna se estendia por dentro e uma estrutura abandonada dentro dela, uma massa de bronze desgastada ainda exalando um brilho fraco de uma luz acima de duas portas maciças. O prédio estava envolto em escombros – não o xisto que cobria a superfície do planeta, mas um tipo mais denso de rocha e grossos montes de uma terra seca e acastanhada, aparentemente protegida da jornada pelo espaço que havia removido a vida de todo o resto.

"Isso é..." Dart soltou um longo assobio. "Não consigo identificar nem uma única parte disso. Você consegue?"

"Infelizmente, também não tenho a menor ideia," Tai ecoou, balançando a cabeça. "Mas deixe-me ver se consigo persuadir isso a se abrir..."

Dart se agachou para ajudar Tai a saltar de suas costas, e o diminuto Naaz avançou, coçando distraidamente sua ocular enquanto seus outros três braços examinavam o material da porta em busca de possíveis escritas, teclados ou qualquer coisa que pudesse ser útil. Longos minutos se passaram e a tensão se transformou em tédio. Finalmente, Tai balançou a cabeça, ficando para trás em avaliação enquanto Dart se sentava de pernas cruzadas.

"Acredito que isso seja algo mais parecido com uma saída de carga", refletiu. "Mas espero que não estejamos muito longe da porta da fren— ..."

Houve um ruído repentino de trituração e ambos congelaram, vendo uma íris oval se abrindo em uma seção exposta do prédio. Tai olhou para trás e viu Dart sorrindo timidamente e lentamente se levantando. No chão abaixo dele, uma pequena forma cilíndrica faiscou, e cheiro de ozônio se espalhou pela caverna.

"Você..." Tai olhou para Dart em perplexidade. "Você realmente abriu a porta sentando na trava de segurança?"

"O que posso dizer?" Dart deu de ombros. "Eu sou um gênio." Tai bufou, mas se viu incapaz de reprimir inteiramente uma risadinha, e pulou de volta nas costas largas do Rokha. Acabado o momento de leviandade, os dois se moveram com cuidado para a entrada e, com muito cuidado - um novo sentimento para os dois - cruzaram a soleira.



A escuridão ao redor deles era opressiva, pesada. Um toque no arreio de Dart enviou um par de minúsculos drones para iluminar a passagem, mas mesmo suas luzes forneceram pouca iluminação. "Isso é estranho," Dart sussurrou, sua voz rouca. "Estou vendo o que parecem ser escritas por aqui, mas não consigo entender nada delas."

"Concordo." Tai franziu a testa para o que lhe mostrava a tela em sua ocular, girando a cabeça em uma tentativa de encontrar algo que fizesse sentido. "Aqueles... suponho que sejam algum tipo de condutor de energia... e eles também carregam uma assinatura de energia que não combina com nenhuma que eu reconheça."

Eles viraram uma esquina e pararam de repente, vendo a grande sala central à frente quase toda enterrada em escombros e terra. "Então é isso" Dart suspirou, mas Tai não sabia se era mais por alívio ou irritação. "Acho que deveríamos—"

Um som de faísca os interrompeu, e uma porta - que qualquer um deles poderia jurar que simplesmente não estava lá um momento atrás - se abriu, luzes atrás dela piscando, um brilho pálido cor de mel. "Estranho", ambos disseram ao mesmo tempo, mas nenhum deles conseguiu evitar entrar.

Fileiras e mais fileiras de máquinas os receberam lá dentro, segurando cilindros de amostras, ainda brilhando com uma luz fraca. Dart olhou mais de perto para um deles e engasgou em choque. "Eu reconheço essa coisa", ele gaguejou, apontando para um estranho verme de várias cabeças, morto, mas perfeitamente preservado. "Era de um dos fosséis sobre os quais os exobiólogos estavam falando. Não peguei tudo, mas eles não paravam de falar sobre ser um 'achado singular' - nada como essa criatura em nenhum outro lugar."

"Então você quer dizer..." Tai de repente sentiu todo o peso da sala, e das amostras ao redor deles - flora e fauna, esta última morta, mas perfeitamente preservada, como se o tempo tivesse parado no exato momento em que deixaram de viver - e engasgou. "Tudo isso veio deste lugar, quando era um planetóide, quando tinha vida nele."

Dart assentiu. "Espécies nativas." Ele não pôde deixar de rir, soando um pouco histórico. "Os cientistas morreriam em choque."

"Eu também ficaria em choque!" Tai assobiou. "Isso faz deste lugar velho que várias eras, Dart! Você consegue pensar em... O Naaz se interrompeu de repente, apertando os olhos para uma luz próxima. "O que tem ali?" Obedientemente, Dart rastejou para a frente, para fora da floresta de cilindros, e congelou em súbito espanto com a cena à sua frente.

A sala se abria, enrolada em torno de um grande sarcófago central, envolto em fios e cabos zunindo, dispostos como as raízes de uma grande árvore de bronze. Uma figura esguia na forma, mas gigante em tamanho - facilmente com mais de três metros - estava dentro do sarcófago, alguns dos cabos presos a ele como se tivessem sido colocados às pressas, uma mão caída para o lado com algo agarrado apertado por dentro. Luzes da estrutura e os fios ao seu redor brilhavam, mas a figura não se movia.

"O que é aquilo?" Tai sussurrou, e ele sentiu o pêlo de Dart se arrepiar.

“Eu estava realmente esperando que você soubesse,” ele respondeu. Houve uma longa pausa. “Nós devemos ir.” Outra longa pausa. “Então... por que você não está se movendo?” Dart deu um suspiro agudo. “Porque... acho que vou fazer algo estúpido.”

“Não é estupidez, é curiosidade”, afirmou Tai. “Agora se apresse.”

O Rokha deu um passo à frente hesitante, movendo-se em passos cuidadosos em direção ao sarcófago que zumbia fracamente, e estudou cuidadosamente a figura. Tai de repente sentiu um pensamento urgente arranhando-o e tentou procurar no banco de dados da Aliança uma correspondência com a estranha assinatura de energia que ele viu nos cabos de força. Quando Dart se inclinou para ver o que a figura segurava, afastando cuidadosamente os dedos dela, Tai de repente engasgou, seu corpo enrijecendo de medo.

“D-Dart”, ele gaguejou. “Essa assinatura de energia, foi gravada uma vez antes.” Ele engoliu em seco. “Na Expedição Acheron...”

Ele foi interrompido pelo som oco de metal batendo no chão. Dart havia acabado de abrir as mãos da figura, e dela rolou uma forma de latão fosco, deformado e coberto com um líquido ressecado. Houve um momento de silêncio, quebrado apenas pelo engolir seco de Dart.

“Isso é uma cabeça.”

“Parece ser. Em um capacete dourado.”

“Esmagado.”

“Completamente.”

Dart olhou de volta para seu amigo e, embora Tai não pudesse ver muito de seu rosto, ele podia sentir o quanto o Rokha estava tremendo. “Leia algo sobre capacetes como este. Lugares que guardavam muitas amostras. E faziam coisas... assim,” ele terminou com uma voz áspera, gesticulando para a coisa no sarcófago. “Você não acha...”

“Mahact.” O nome gelou os dois até os ossos. Feiticeiros de genes, terrores do universo, histórias tão antigas que se tornaram lendas, poucos sequer acreditavam que tudo o que diziam ter feito, todos os seus atos hediondos, poderiam ter sido reais. Mas a Expedição Acheron provou para horror de todos os cidadãos galácticos que nada tinha sido um exagero. “Mas... se fosse verdade, se este fosse o laboratório deles... o que poderia...”

“...ter esmagado essa cabeça como se não fosse nada?” Dart terminou. “Eu não sei. E eu acho melhor irmos antes que...”

O Rokha uivou quando a mão que ele acabara de abrir agarrou seu braço, impedindo seu movimento. Tai gritou em choque, querendo tanto fugir quanto ficar com seu amigo, e eles gritaram juntos por alguns segundos antes de ouvirem a voz.

“Por favor...”

Em um súbito silêncio assustado, o par olhou para a figura no sarcófago enquanto ela se mexia lentamente, seu corpo brilhando com uma fraca luz interna.

“Eu... sinto muito... assustá-los,” continuou. Ele soltou o braço de Dart, mas o Rokha continuou incapaz de se mover. “Eu não... sei. Onde... eu estou?”

Passou-se um longo momento antes que qualquer um dos recém-chegados registrasse isso como uma pergunta. “Infelizmente, nem nós sabemos,” Tai disse lentamente. “Estávamos completando uma pesquisa neste lugar, encontramos um sinal de energia incomum, investigamos e... aqui estava você.”

O rosto da figura — tanto quanto uma forma plana poderia ser chamada assim — alternava por algumas cores suaves, como se estivesse passando por uma série de emoções estranhas. “Eu não tenho... nenhuma memória deste lugar. Nem de você... de nenhum de vocês.”

“Não parece muito estranho,” Dart disse lentamente. “Não sei há quanto tempo você está aqui, mas meu palpite é de eras, desde antes deste lugar se tornar uma lua, antes mesmo de ser atingido por um asteróide e se tornar uma rocha vagando pelo espaço.” Ele deu de ombros com cuidado. “Pode ser que nossas espécies não tivessem nem evoluído ainda.”

As cores no rosto da figura brilharam mais rapidamente, e Dart quase tropeçou ao recuar, vendo-o pegar e remover os cabos presos a ele, parecendo observá-los com curiosidade por um momento antes de empurrá-los para o lado. Como um Naaz dando seus primeiros passos, ele agarrou as laterais do sarcófago e se levantou, examinando a área como se fosse a primeira vez. “O planeta... foi destruído? No espaço?” Seu olhar esquadrinhou a sala, e a tonalidade de sua placa frontal era escura. “Todas essas coisas aqui, registradas, para serem aprendidas... todas agora perdidas. Perdido... não tenho respostas”.

“Se ajudar,” Tai disse calmamente. “Eu acredito que você pode ser o que chamamos de ‘titã’. Uma espécie antiga. Os... os Mahact” — ele gesticulou desajeitadamente para a cabeça esmagada no chão — “criaram você para servi-los.” Ele fez uma pausa, e o ar ficou mais quente. “Você não... ainda os serve, não é? Quero dizer, gostaríamos de pensar que não, mas...”

O Naaz parou quando cores opacas vagaram pelo rosto vazio do titã. “Não tenho nenhuma memória deles”, disse por fim. “Eu não o conheço mais do que conheço vocês. Ou a mim mesmo.”

Houve um longo momento, estendendo-se em silêncio até que Dart soltou: “Podemos te ajudar de alguma forma?”

Todos os indivíduos pareciam intrigados com a pergunta, mas o titã parecia o mais perplexo. “Eu não sei”, disse finalmente. “Só me lembro que... quero aprender.” Ele deu passos vacilantes para a frente, estendendo a mão e pegando a amostra mais próxima, uma pequena planta, e passando os dedos cautelosamente sobre suas folhas compridas. “E... quero lembrar.”

Tanto Tai quanto Dart suspiraram quando a mão do titã mudou de repente - por um momento, seus dedos se tornaram como as folhas da planta que ele segurava, longas e exuberantes, como se o titã estivesse testando ser como a planta havia sido.

“Notável,” Tai ofegou. Ele olhou para o titã, que o olhava inescrutável. “Você pode fazer isso com qualquer coisa?”

“Eu não sei. Eu só sei que eu quero aprender.”

"Talvez possamos ajudar com isso." O titã olhou para Dart, e até mesmo Tai olhou para ele com curiosidade. "Podemos não ter respostas, mas conhecemos pessoas que podem ter algumas. Talvez não exatamente aquelas que você está procurando, mas tenho certeza que eles adorariam a chance de conhecê-lo e compartilhar qualquer coisa que possam descobrir."

"Compartilhar." Ele pronunciou devagar a palavra, como se a estivesse saboreando. "O que é isso?"

"Compartilhar é dar, doar. Assim - eu sou Dart, este é Tai - e estamos felizes em conhecê-lo. Isso é uma saudação, e nossos nomes. Agora você."

"Feliz... em conhecer." Se o titã tivesse uma sobrancelha, as cores dariam a impressão de estarem franzidas. "Eu não tenho um nome." O titã fez uma pausa, e então se dirigiu diretamente ao Dart. "Você," ele disse, apontando.

"Talvez eu deva ser o Dart II."

Tai bufou.

"Ao invés disso, que tal Junior?" Dart disse. "Eu não gostaria que ninguém se confundisse com a gente... nós já somos tão... huum... parecidos."

O titã inclinou a cabeça, pensativo por um momento, e assentiu solenemente. "Sim. Sim, é verdade." Ele se virou, desviando seu olhar da dupla. "Junior." Ele murmurou a palavra lenta e deliberadamente, como se sentisse sua forma. "Sim. Eu gosto desse nome e também gostaria de ir com vocês."

Dart suspirou, aliviado. "Bem... isso vai exigir algumas explicações na base. Mas eu acredito que eles vão achar aceitável."

Tai assentiu concordando enquanto subia para se empoleirar no ombro do Rokha. "Precisamos nos mexer. Eu quero levar um pouco disso..." ele gesticulou em direção ao cadáver, fazendo uma careta, "na nave, e com Junior no Melhor Palpite, nós não vamos ter muito espaço..."

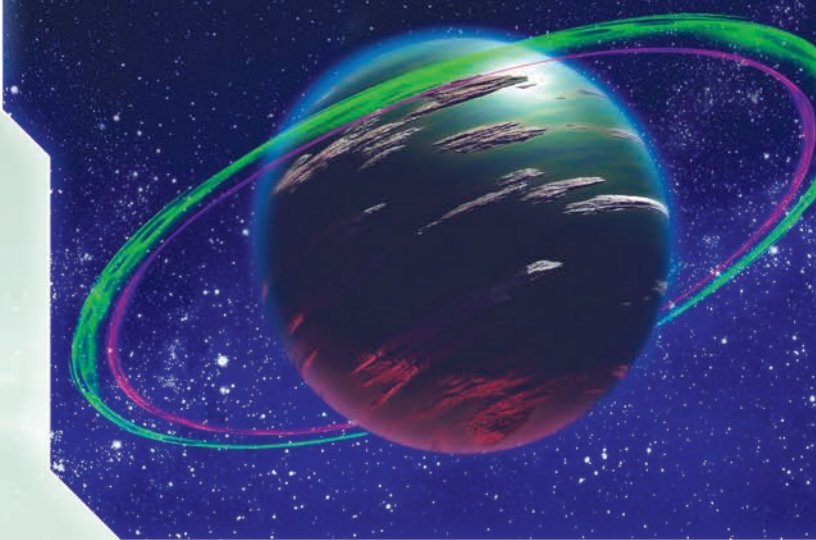


INICIATIVA ÔMEGA

CARTAS DE REFERÊNCIA DE FACÇÕES

A Iniciativa Omega é uma seção regular que traz conteúdo suplementar ou revisado. Esta edição do Codex contém um conjunto de cartas de referência que podem ser usadas para escolher facções ou fornecer um resumo rápido das capacidades de uma facção para novos jogadores ou qualquer um que precise de um lembrete.

Uma dessas cartas de referência está apresentada abaixo. O restante pode ser encontrado no PDF de alta qualidade junto deste documento. Estas cartas são de tamanho padrão de pôquer e são uma novo tipo de carta que não é encontrado em Twilight Imperium: Quarta Edição ou na expansão Profecia dos Reis.



Valor de commodities da facção



OS ESPECTROS DE CREUSS

FANTASMAS DE SHALERI

TECNOLOGIA INICIAL Propulsor de Gravidade	UNIDADES INICIAIS 1 porta-naves 2 contratorpedeiros 2 caças
---	---

HABILIDADES DA FACÇÃO - Você trata buracos de minhoca alfa e beta como adjacentes - Suas naves se movem mais ao sair de buracos de minhoca - Seu sistema natal fica fora do tabuleiro, passando por um buraco de minhoca	LÍDERES DA FACÇÃO - Conectam a maioria dos buracos de minhoca - Produzem caças quando se movem através de buracos de minhoca - Trocam a posição de dois sistemas que contenham buracos de minhoca	TECNOLOGIAS - Você pode colocar tokens de buraco de minhoca - Causa um dano automático ao combater em um buraco de minhoca
PROMISSÓRIA Permite que outros coloquem tokens de buraco de minhoca	NAVE-ALMIRANTE Contém um buraco de minhoca móvel ligado ao seu sistema natal	MECHA Pode colocar tokens de buraco de minhoca

SISTEMA NATAL
Creuss: 4/2

COMPLEXIDADE 

Componentes e tecnologias iniciais da facção, normalmente encontrados somente no verso de sua ficha.

Um resumo das capacidades da facção, com foco no efeito geral de suas habilidades, em vez de texto de regras ou momento específico de uso em jogo

Um resumo das tecnologias da facção.

CARTAS DE REFERÊNCIA DE ALIANÇAS

Esta edição do Codex também inclui as tão solicitadas cartas de referência para Notas Promissórias de alianças. Elas podem ser entregues aos aliados para mostrar facilmente qual é a habilidade de comandante compartilhada pelo jogador, uma vez que ele for desbloqueado. Essas cartas também serão usadas na Variante do Jogo da Aliança encontrada na seção Pax Magnifica na página 13 deste Codex.

Uma dessas cartas de referência está à direita. O resto pode ser encontrado no PDF de alta qualidade junto deste documento. Estas cartas são de tamanho mini americano e são um novo tipo não sendo combinados com nenhum outro tipo de carta de Twilight Imperium: Quarta Edição ou da expansão Profecia dos Reis.

Embora subjetiva, essa classificação de complexidade pode ajudar novos jogadores a identificar facções mais fáceis de jogar e entender; as facções verdes são bastante simples, as amarelas são de complexidade média e as vermelhas têm desafios ou mecânicas únicas que as tornam mais adequadas para jogadores experientes



ALIANÇA NÔMADE

RELÓGIO DE NAVARCO



Você pode produzir sua nave-almirante sem gastar recursos.

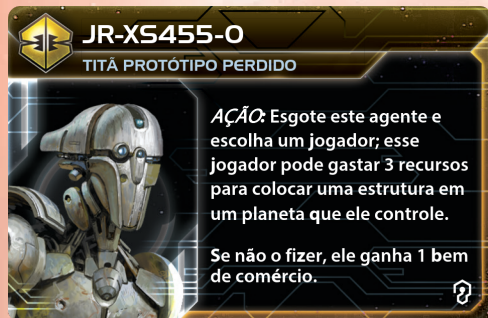
ARTEFATOS IXTHIANOS

Artefatos Ixthianos é uma seção regular que contém componentes inteiramente novos. À medida que projetamos, experimentamos muitos conceitos e ideias que não chegam ao jogo final.

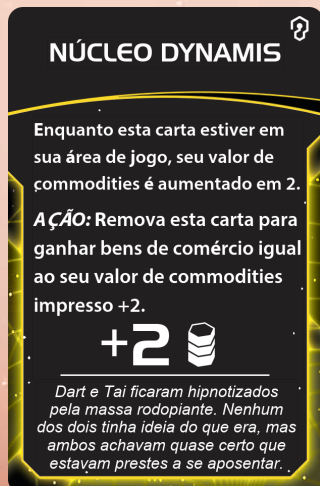
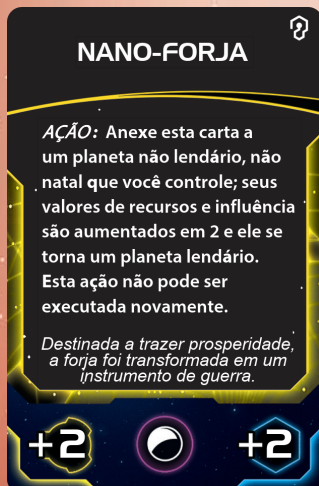
Esta seção oferece uma oportunidade para algumas dessas ideias – bem como novas ideias – verem a luz do dia, para que os jogadores possam usá-las em seus jogos. Esses componentes são combinados com os existentes no jogo base e Profecia dos Reis.

RELÍQUIAS

Novas relíquias estão incluídas nesta edição do Codex. A primeira, o Titã de UI perdido de “Artefato”, o conto da página 7, é um agente adicional que pode ser usado para construir estruturas. Como outros agentes, seu efeito pode ser emprestado a outros jogadores e interage com habilidades como o agente Yssaril e a tecnologia de facção Nomad's Temporal Command Suite.



As próximas duas relíquias são um pouco menos divergentes do resto do baralho de relíquias, mas ainda tocam em conceitos novos para as relíquias e para o jogo em geral. A Nano-Forja permite que um planeta se torne lendário, mudando a forma como ele interage com algumas habilidades e objetivos, e o núcleo Dynamis é o primeiro efeito no jogo capaz de aumentar o valor de commodities de um jogador.



PAX MAGNIFICA

Pax Magnifica é uma seção regular que traz cenários exclusivos e variantes que mudam a forma como Twilight Imperium é jogado.

VARIANTE DE JOGO ALIANÇA

Nesta variante de jogo, os jogadores formam duplas contra 1-3 outras duplas. Este modo pode então ser jogado com quatro, seis ou oito jogadores e é compatível com mapas pré-construídos para tais quantidades de jogadores e com qualquer forma de seleção de facções, posição na mesa ou métodos de recrutamento de aliados que os jogadores desejarem experimentar.

PREPARAÇÃO

As regras de preparação são modificadas da seguinte forma:

2. ESCOLHER FACÇÕES: Cada jogador também deve receber um **aliado**. Determine quais pares de jogadores serão aliados.

3. ESCOLHER COR: Cada jogador descarta sua carta de Nota Promissória "Aliança" e então pega a carta de referência de aliança (publicada neste Codex) que corresponde ao seu aliado e a coloca em sua área de jogo.

Cada jogador vira seu comandante para o lado desbloqueado; todos os comandantes são desbloqueados no início deste modo de jogo.

NOTA: Embora a facção Feiticeiros Genéticos Mahact normalmente não tenha uma nota promissória "Aliança", eles **têm** um cartão de referência de Aliança.

TRANSAÇÕES

Ao realizar transações com seu aliado, os jogadores seguem um conjunto modificado de regras:

- ♦ Commodities trocadas com seu aliado não se tornam bens de comércio.
- ♦ Embora você possa receber notas promissórias de seu aliado como parte de uma transação (para depois dar a outro jogador, por exemplo), você não pode resolver essas notas promissórias.

MOVIMENTO E CONTROLE

- ♦ Suas naves podem se mover e entrar em sistemas que contenham naves de seu aliado; isso não inicia um combate espacial.
- ♦ Suas forças terrestres podem pousar em planetas controlados por seu aliado; isso não inicia um combate terrestre ou faz com que você ganhe o controle daquele planeta.
- ♦ Quando um efeito de jogo permite que um jogador redistribua fichas de comando, ele também podem trocar cartas de planeta com seu aliado, desde que o receptor tenha ao menos 1 força terrestre ou estrutura no planeta. Essa troca não altera o estado pronto ou esgotado da carta de planeta e não desencadeia habilidades que ocorrem quando você ganha o controle de um planeta.

- ♦ Quando seu aliado ativa um sistema, você pode executar simultaneamente uma ação tática nesse sistema com seu aliado; se o fizer, você deve gastar e colocar uma ficha de sua reserva tática normalmente.

- ♦ Você pode, se seu aliado permitir, transportar e apoiar seus caças e forças terrestres usando suas unidades com capacidade.

COMBATE E HABILIDADES DE UNIDADES

- ♦ Durante uma rolagem de combate ou habilidade de unidade em que um jogador e seu aliado tenham unidades presentes, ambos podem participar do mesmo combate; suas jogadas são combinadas e os acertos são atribuídos como normal. Quando um adversário produz acertos contra jogadores aliados, eles decidirão juntos a quais unidades os acertos serão atribuídos; se não chegarem a um consenso, o jogador ativo atribui os acertos.
- ♦ Efeitos que produzem acertos atribuídos por um oponente contra uma dupla aliada podem ser atribuídos às unidades de qualquer aliado em qualquer combinação.

HABILIDADES E EFEITOS

- ♦ As unidades do seu aliado não contam como sendo suas unidades nem como sendo de outros jogadores para fins de resolver os efeitos do jogo e habilidades.
- ♦ Habilidades que são desencadeadas quando um jogador ativa um sistema que contém unidades, planetas ou fichas de comando de outro jogador não são acionados quando esses jogadores são aliados.
- ♦ Suas habilidades de unidade (artilharia espacial, escudo planetário etc) não afetam seu aliado.
- ♦ Habilidades de agente podem ser usadas em seu aliado.
- ♦ Os planetas do seu aliado contam como seus planetas para o propósito de resolver habilidades, mas você não pode esgotá-los e eles não contam para cumprir objetivos ou marcar o ponto de vitória "Imperial".

ELIMINAÇÃO

- ♦ Um jogador não pode ser eliminado enquanto seu aliado controlar ao menos um planeta.

VENCENDO O JOGO

- ♦ O jogo é jogado usando o lado "14" da trilha de pontos de vitória. Um jogador deve ter 14 pontos de vitória e seu aliado deve ter pelo menos 10 pontos de vitória para que essa aliança vença o jogo.

O NEXUS

A comunidade *Twilight Imperium* está repleta de indivíduos talentosos e com uma riqueza de habilidades e ideias. O Nexus é uma seção regular do Twilight Codex dedicado a apresentar conteúdo desenvolvido pela comunidade.

Esta edição do Codex apresenta os vencedores do concurso de design de mapas pré definidos.

“TRÊS É DE MAIS”

GALÁXIA PARA 3 JOGADORES

Autor: Rex “Wekker” Hearn

NOTAS DO DESIGNER

Este mapa é muito mais apertado do que o normal para três jogadores. Certifique-se de estudar muito bem os hiperespaços pois eles proporcionam muitas opções de movimento interessantes a cada jogador. O mais importante a notar é que a fatia de cada jogador inclui os três sistemas vizinhos, bem como o campo de asteróides à sua direita.

Os dois outros sistemas em cada “asa” do mapa são ambos equidistante entre dois sistemas natais (isso inclui os sistemas tri planetário e o lendário). Cumprir objetivos será difícil neste mapa, mas eles são todos alcançáveis com alguma engenhosidade e talvez um pouco de bullying também. Mecatol, Mallice, e Miragem serão as chaves para conseguir a vitória.

—Wekker



GALÁXIA PARA 4 JOGADORES

NOTAS DO DESIGNER

—Matthew



"CORRIDA POR MECATOL"

GALÁXIA PARA 5 JOGADORES

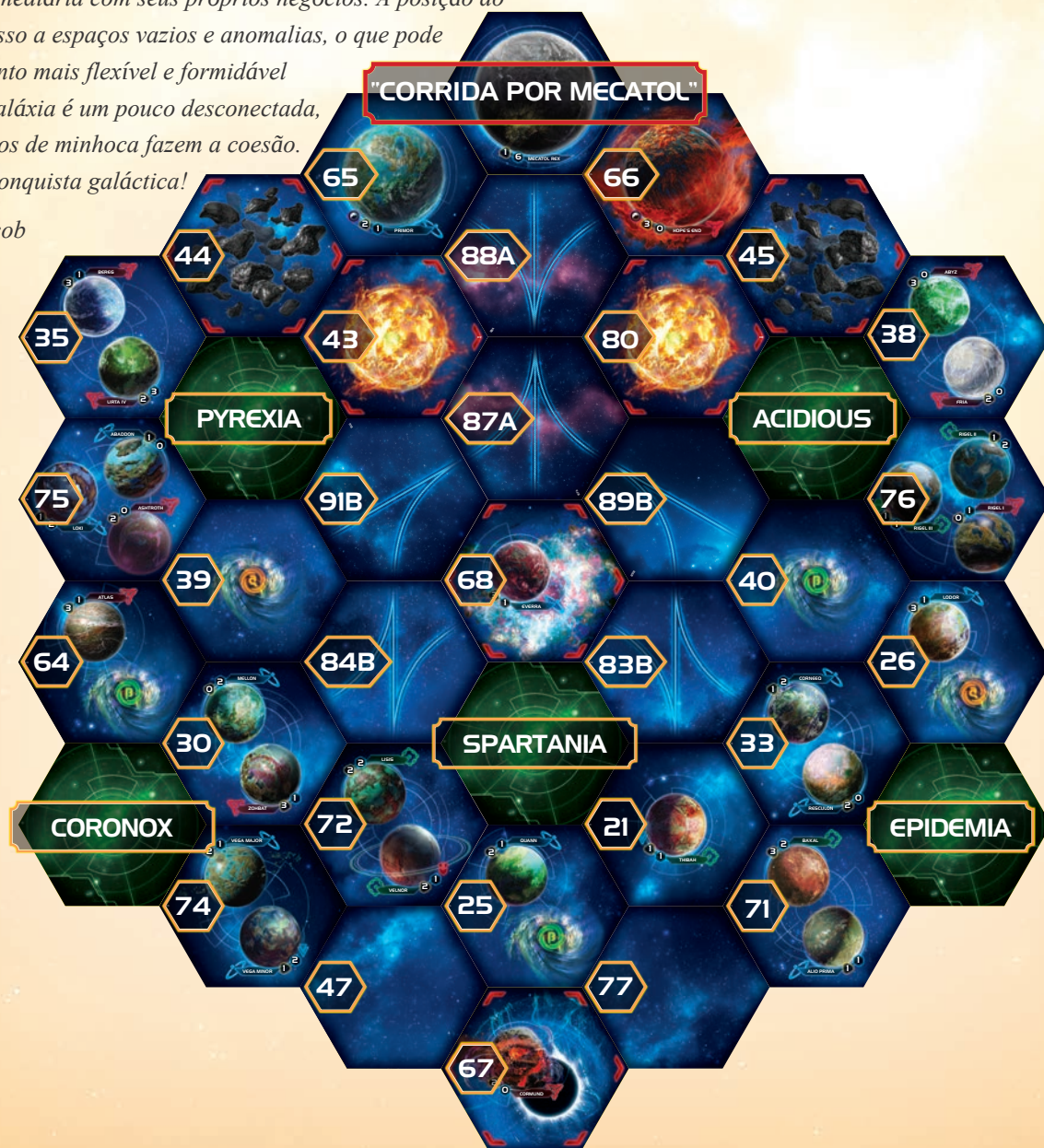
Autor: Jacob Turner

NOTAS DO DESIGNER

Os tiles de hiperespaço deste mapa tornam os planetas especiais fáceis de pegar e fáceis de perder. A combinação superior de campos de asteróides e supernovas é uma bênção e uma maldição: criam uma barreira protetora para a maioria das facções, mas também limitam a expansão.

As Brasas de Muaat e o Clã dos Saars acharão um ótimo lugar para se esconder. A falta de território provavelmente incitará conflito entre as posições superiores e inferiores, deixando a posição intermediária com seus próprios negócios. A posição do meio tem acesso a espaços vazios e anomalias, o que pode torná-la o ponto mais flexível e formidável de todos. A galáxia é um pouco desconectada, mas os buracos de minhoca fazem a coesão. Aproveite a conquista galáctica!

—Jacob



GALÁXIA PARA 6 JOGADORES

DESIGNER NOTES

Anomalias entre cada sistema natal devem evitar qualquer eliminação na primeira rodada que arruíne o jogo ou a amizade.

A proximidade constante entre os jogadores cria uma sensação de tensão que dura todo o jogo. Além de duas fatias que têm seis planetas não natais cada, nenhum objetivo de controle pode ser cumprido sem cruzar o espaço de outro jogador. Mais cedo ou mais tarde, você precisará de algo que seu vizinho tem. Cada jogador é adjacente a três planetas do mesmo tipo, mas terá que aventurar-se em território inimigo para um quarto. Da mesma forma, tentar conquistar uma terceira especialidade tecnológica pode ser sangrento.

Não fique complacente após uma troca de Suporte para o Trono. Você pode se sentir mais seguro, mas buracos de minhoca no estilo Pac-Man significam que sempre haverá muitos outros vizinhos batendo à sua porta.

—Daniel



"A LOUCURA DOS MAGOS"

GALÁXIA PARA 7 JOGADORES

Autor: Paul Brown

NOTAS DO DESIGNER

Fiquei bobo com esse! As posições dos jogadores e de Mecatol Rex fora do padrão fazem uma mistura diferente. Cada sistema natal tem um caminho de três e um caminho de quatro tiles para Mecatol Rex. Os quatro jogadores de uma metade estarão cara a cara entre si, e os três jogadores do outro lado estarão lutando pelos dois planetas lendários.

"Embaixador" tem um buraco de minhoca para a outra metade da galáxia. Talvez ele possa levar Quann ao outro lado?

Fácil acesso para um buraco de minhoca alfa também.

"Não Euclidiano" tem hiperespaços e anomalias estranhas sem motivo aparente. Yay! Mas sério, eu não gostaria de ter que me enfiar nesse território.

Todos a bordo do "Trem Doloroso": partindo agora para Mecatol Rex.

"Quero segurar todos (esses planetas)" tem muito território para conquistar, mas seus três vizinhos também vão querer um pedaço do bolo.

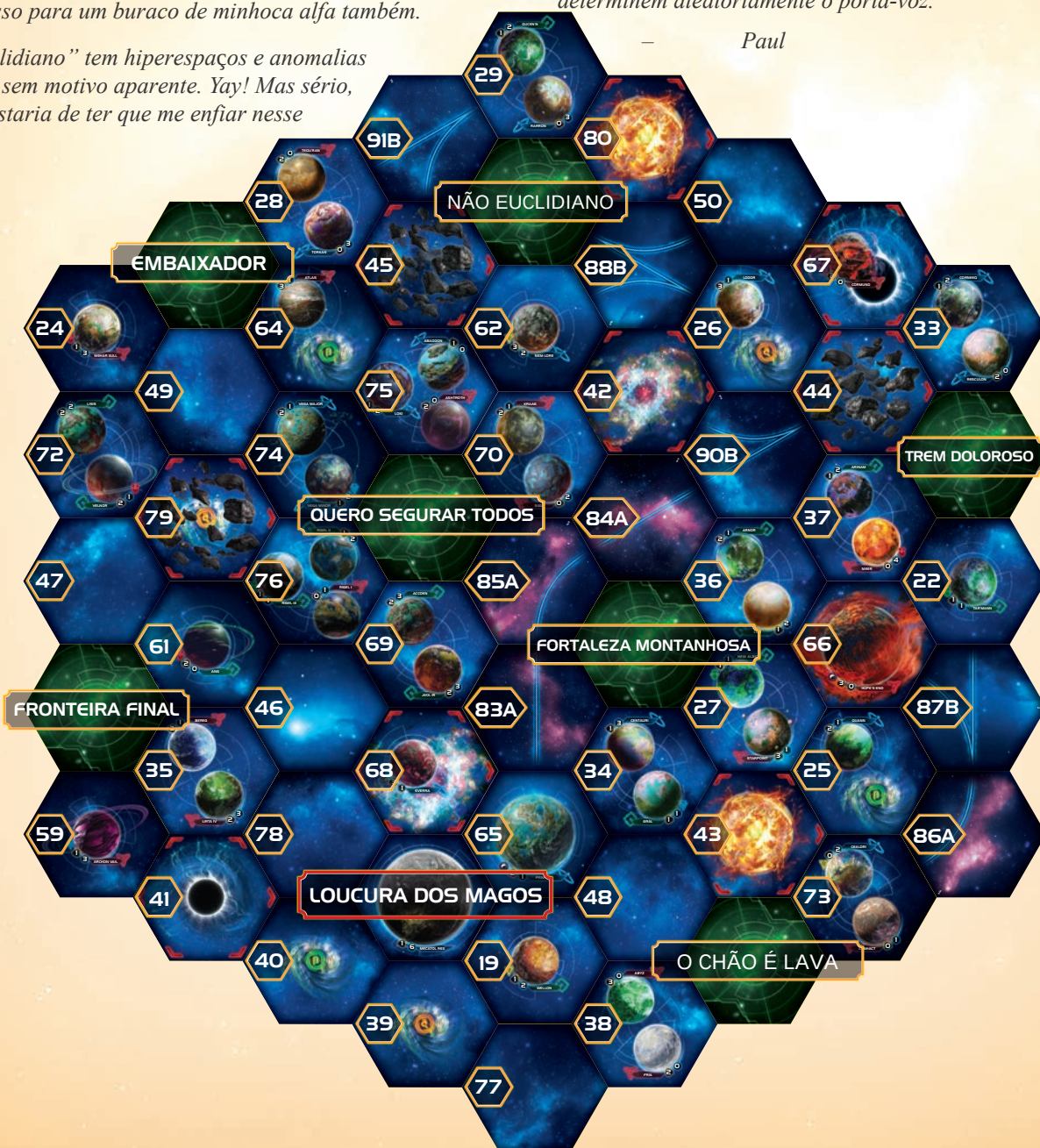
"Fortaleza Montanhosa" está confortável e agradável onde está. Por que ele iria querer ir para outro lugar?

Espaço vazio: a "Fronteira Final."

"O Chão é Lava" tem muitos planetas perigosos e uma Super Nova?

Sugiro um simples draft de facções que equilibre aquelas que seriam poderosas demais nos assentos centrais e, em seguida, determinem aleatoriamente o porta-voz.

— Paul



“CÃO DE FERRO-VELHO”

GALÁXIA PARA 8 JOGADORES

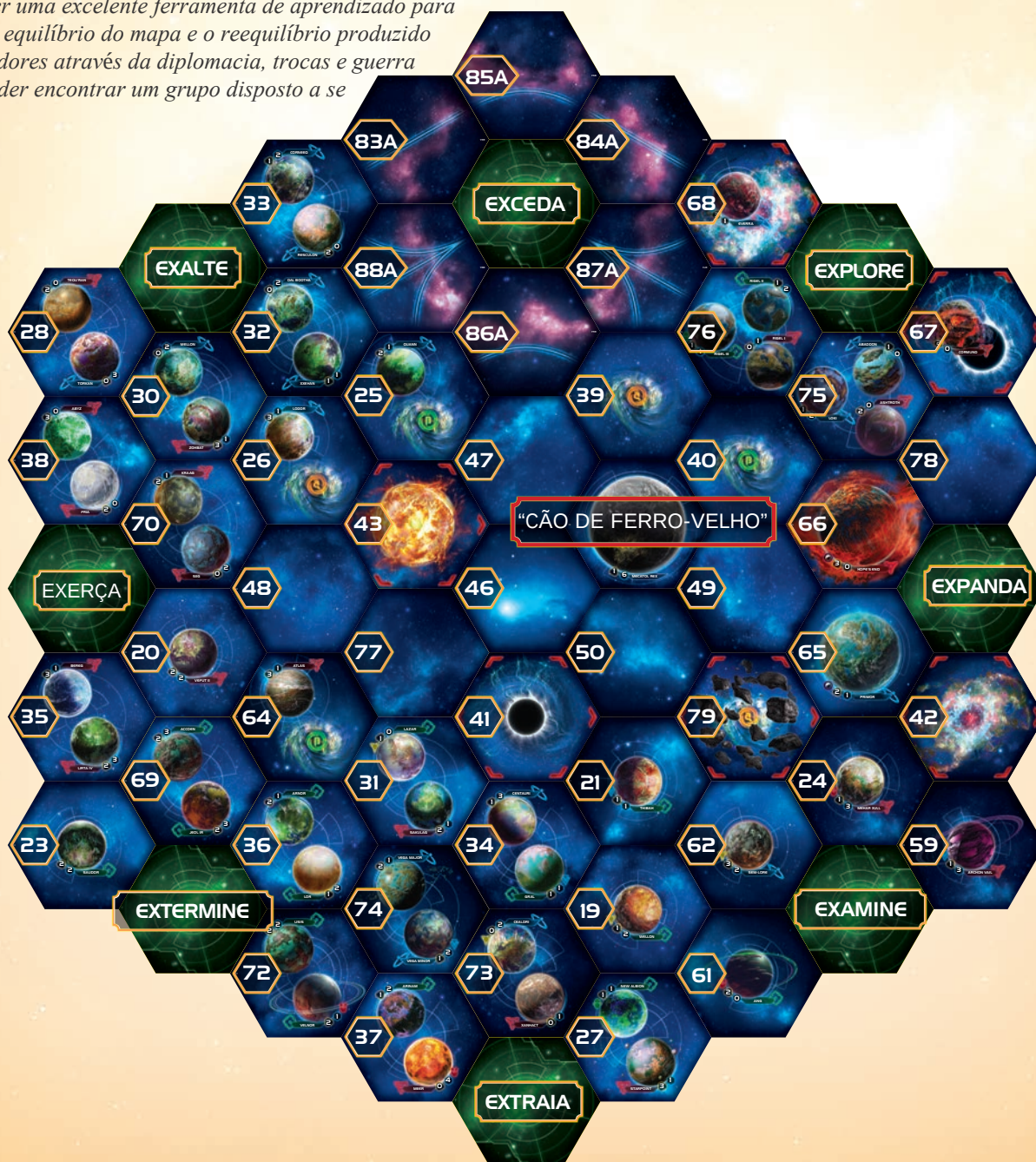
Autor: Philip Henning

NOTAS DO DESIGNER

Quando entrei para o Exército, aprendi a atirar, me movimentar, me comunicar, lutar e sobreviver no “Cão de Ferro-Velho” Também conhecido como 4º Pelotão Bravo “Bulldogs” Company do 61º Regimento de Infantaria. J.Y.D. era mesquinho, duro, implacável (muitas vezes intencionalmente) contra você. E este mapa também é, e não é recomendado para jogadores novos ou casuais. Ele pode, no entanto, ser uma excelente ferramenta de aprendizado para explorar o equilíbrio do mapa e o reequilíbrio produzido pelos jogadores através da diplomacia, trocas e guerra se você puder encontrar um grupo disposto a se desafiar.

Junte-se aos “Cães de Ferro-Velho” e transforme seu jogo 4x em 8x: examine as opções, expanda fronteiras, extraia recursos, explore oportunidades, extermine inimigos, exerça controle, exalte vitórias e exceda-se. Estou tornando um objetivo pessoal ganhar um jogo partindo de cada uma das 8 posições iniciais neste mapa e quero competir com vocês para ver quem consegue fazer isso primeiro!

—Philip



THE FRACTURED VOID

A PRIMEIRA GAMA DE ROMANCES TWILIGHT IMPERIUM SE INICIA COM O FRACTURED VOID DE TIM PRATT

O PLANETA CRESCER, um disco esverdeado no canto da tela. "Algo está se movendo", disse Calred. "Parece um ônibus espacial entrando em órbita."

"Não faz sentido", disse Felix. "Para onde está indo? Tem alguma coisa em órbita para o ônibus encontrar?"

"Não tem," Calred disse. "Talvez estejam apenas apreciando a vista." "Ou," Tib disse.

"Ou o quê?" Felix disse.

"Ou tem algo em órbita, e simplesmente não podemos detectar. Deixe-me ver." Ela inclinou a cabeça para o terminal, e a tela se iluminou com várias matrizes de cores, mostrando pulsos discretos de dados do sensor. "Aqui está", disse Tib, a voz um baixo murmúrio. "Uma nave, orbitando Alopec." "

Félix se inclinou para frente. A tela estava de volta à cor original e não havia nenhuma nave em órbita à vista, embora o ônibus espacial estivesse em destaque, um losango prateado subindo da superfície do planeta. "Mostre-me."

"Eu não posso te mostrar. A nave está usando algum tipo de tecnologia furtiva – acho que é uma variante da deflexão de ondas de luz."

Felix acreditou na palavra dela. Yssaril eram famosos em toda a galáxia por suas habilidades como espões – eles tinham a habilidade natural de desaparecer, a aumentaram com tecnologia e treinamento, e passaram séculos construindo suas redes de contatos. As Tribos de Yssaril venderam suas habilidades por toda a galáxia e, sem dúvida, usaram o que aprenderam para perseguir seus próprios interesses e as ambições imperiais. Tib nunca esteve a um bilhão de quilômetros do planeta natal Yssaril, mas ela tinha todas as habilidades naturais de sua espécie combinadas com o legado da Aliança Mentak, descendentes de ladrões, renegados, contrabandistas e sobreviventes. Os membros Yssaril da Aliança eram a espinha dorsal de suas forças clandestinas, e Tib havia desaparecido por um ano uma vez para "treinamento especial" que Felix supôs incluir muitas técnicas assustadoras de espionagem. "Quem poderia ser?" ele perguntou. "Não é um encouraçado...", disse Tib. "As distorções indicam algo do tamanho de um cruzador."

"Não dê a eles nenhuma indicação de que os vimos", disse Felix. O que era esse sentimento desconhecido, como se

seu sangue estivesse fervendo? Ah, sim: emoção. A emoção da caça. Ele tinha perdido isso.

"Minha matriz de comunicações acabou de se acender." Tib colocou a mensagem recebida em metade da tela, a outra metade ainda rastreando a lenta subida da nave enquanto ela se aproximava inexoravelmente do grande ponto de interrogação vermelho que Tib havia gerado para indicar a localização da nave furtiva.

Uma mulher de rosto sujo debruçada sobre um console em um pequeno quarto escuro apareceu, seus olhos arregalados e selvagens. "Eles levaram o Sr. Thales! Soldados, cinco ou seis deles, usavam armaduras e tinham armas, eles invadiram sua casa e o arrastaram para fora!"

"Acho que agora sabemos quem está no ônibus espacial", disse Tib. "Eu fiz um ping na nave, mas não há transponder e eles não respondem. Nenhuma indicação de onde veio ou para onde está indo."

"Comece a se mover para interceptar. Ativar armas. Contacte a nave novamente, Tib. Diga a eles que se não responderem, seremos forçados a desativá-los." Felix voltou sua atenção para a mulher na tela.

"Por que vieram atrás desse Thales? Quem é ele?"

"Não sei", disse a mulher. "Ele se mudou para cá há menos de um ano. Ele geralmente fica sozinho e, quando não, eu gostaria que ele tivesse ficado." Ela fez uma pausa. "Quero dizer, todo mundo aqui o odeia – ele é terrível, realmente – mas não sei por que alguém se daria ao trabalho de sequestrá-lo."

"Huh. Obrigado por nos notificar. Nós cuidaremos das coisas daqui pra frente." Ele encerrou a ligação e observou a nave ficar maior na tela enquanto seus cursos convergiam.

"A nave acabou de nos responder", disse Tib.

"O que eles disseram?"

"Afaste-se ou morra."

"Ah", disse Félix. "Eu não gosto muito de nenhuma dessas opções. Cal, você conhece a nave que não conseguimos ver?"

"Ela me é familiar, sim."

"O ônibus espacial ainda está bem longe da tal nave invisível, certo?"

"Está fora do raio máximo de explosão, se é isso que você está perguntando."

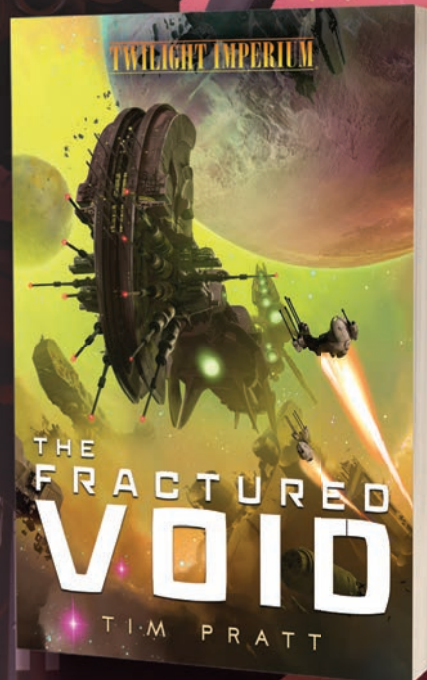
"É o que estou perguntando. E lá vai você, mostrando iniciativa novamente." Adeus tédio, pensou Felix. "Vamos transformar aquela nave invisível em uma nuvem de poeira radioativa, que acha?"

OPERA ESPACIAL IMPRESSIONANTE NO UNIVERSO DE TWILIGHT IMPERIUM, PELO PREMIADO AUTOR TIM PRATT

CAPITÃO FELIX DUVAL e a tripulação da *Temerarious* patrulham silenciosamente um sistema remoto de colônias da Aliança Mentak, onde nada nunca acontece. Mas quando eles respondem a um pedido de socorro de uma lua sob ataque, essa existência pacífica é dilacerada. Eles resgatam um cientista, Thales, que está desenvolvendo uma tecnologia revolucionária para criar novos buracos de minhoca. Ele só precisa de algumas coisas para torná-la totalmente operacional...

E agora, ordenado a ajudar o cientista, a *Temerarious* é alvo de duas equipes de agentes rivais com a intenção de reaver Thales. Felix pode confiar no cientista? Ou tudo isso é uma conspiração para derrubar o equilíbrio de poder na galáxia para sempre?

352PP PAPERBACK 978-1-83908-046-3
EBOOK 978-1-83908-047-0



BIANCA XING passou a vida inteira em um planeta provinciano, sonhando em viajar pelas estrelas. Quando seu planeta é anexado pela Baronía de Letnev, Bianca se vê presa, informada de que é especial – a filha secreta de um cientista brilhante, escondida em um planeta remoto para sua própria segurança.

Mas a verdade sobre Bianca é mais estranha. Existem segredos escondidos em seu código genético cujas consequências podem alterar a galáxia. Impulsionada por um desejo incrível e auxiliada pelo temível capitão Letnev, Dampierre, Bianca deve seguir seu destino até o fim, mesmo que isso a leve a lugares que são melhores se deixados esquecidos.

352PP PAPERBACK 978-1-83908-076-0
EBOOK 978-1-83908-077-7

DISPONÍVEL EM TODAS AS BOAS LIVRARIAS, LOJAS DE HOBBY E ONLINE

