



# TWILIGHT IMPERIUM<sup>®</sup>

VIERTE EDITION

## TWILIGHT CODEX

### AUSGABE I: ORDINIAN



# Credits

## FANTASY FLIGHT GAMES

<b>CODEX DESIGN AND DEVELOPMENT</b>	Dane Beltrami
<b>ORIGINAL GAME DESIGN AND TWILIGHT IMPERIUM SETTING AND FICTION</b>	Christian T. Petersen
<b>PRODUCER</b>	Jason Walden
<b>FICTION</b>	Calvin Wong Tze Loon and Nic Baker
<b>TECHNICAL WRITING</b>	Adam Baker
<b>BOARD GAME MANAGER</b>	Christopher Winebrenner-Palo
<b>TWILIGHT IMPERIUM STORY REVIEW</b>	Matt Newman
<b>CREATIVE DIRECTOR OF STORY AND SETTING</b>	Katrina Ostrander
<b>GRAPHIC DESIGN MANAGER</b>	Christopher Hosch
<b>INTERIOR ART</b>	Anders Finér, Scott Schomburg, and Stephen Somers
<b>ART DIRECTION</b>	Jeff Lee Johnson
<b>MANAGING ART DIRECTOR</b>	Tony Bradt
<b>VISUAL CREATIVE DIRECTOR</b>	Brian Schomburg
<b>SENIOR PROJECT MANAGER</b>	John Franz-Wichlacz
<b>EXECUTIVE GAME DESIGNER</b>	Nate French
<b>HEAD OF STUDIO</b>	Chris Gerber

*Ein besonderes Dankeschön an die Tester von Prophezeiung der Könige!*

## DEUTSCHE AUSGABE – ASMODEE GERMANY

<b>ÜBERSETZUNG UND REDAKTION</b>	Susanne Kraft
<b>LEKTORAT, SATZ UND LAYOUT</b>	Sebastian Wenzlaff



FANTASY  
FLIGHT  
GAMES

Vertrieb der deutschsprachigen Ausgabe:

Asmodee Germany  
Friedrichstr. 47  
45128 Essen

[www.asmodee.de](http://www.asmodee.de)

© 2020 Fantasy Flight Games. *Twilight Imperium*, Fantasy Flight Games, und das FFG-Logo sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Flight Games.

# Ausgabe I: Ordinian

## EINLEITUNG

Willkommen zum Twilight Codex. Klickt zum Navigieren auf einen Eintrag des folgenden Inhaltsverzeichnisses.

<b>Vorwort des Entwicklers</b> .....	4
<b>„Die Flucht“</b> .....	5–7
<b>Regel-Update</b> .....	14

## DIE OMEGA-INITIATIVE

Dieser Abschnitt enthält Varianten bestehender Spielmaterialien, die aus Gründen der Spielbarkeit und Spielbalance überarbeitet wurden.

<b>Fraktionsspezifische Technologien</b> .....	8
♦ Wurmloch-Generator	♦ Magmus-Reaktor
♦ Yin-Zentrifuge	
<b>Allgemeine Technologien</b> .....	8
♦ Magen-Abwehrschirm	♦ Bakterieller Kampfstoff-X-89
<b>Vertragskarten</b> .....	9
♦ Zuschuss für die Kriegskasse	♦ Wachstumshemmer
♦ Graubrand-Mutagen	♦ Duldung
	♦ Kybernetische Implantate

## IXTHIANISCHE ARTEFAKTE

Dieser Abschnitt enthält neue Spielmaterialien, die erstmals im Twilight Codex erscheinen.

<b>Aktionskarten</b> .....	10–11
♦ Insider-Information	♦ Gehackte Wahl
♦ Plagiat	♦ Reflektierende Schilde
♦ Masterplan	♦ Verkleidung
♦ Sammeln	♦ Sonneneruption
♦ Störfrequenz	♦ Sanktion
♦ Logistik-Vorposten	♦ Gegenschlag
♦ Jäger-Einberufung	♦ Phantom-Einheit
♦ Blitzangriff	♦ Kriegsmaschinerie
♦ Energienutzung	

## PAX MAGNIFICA

Dieser Abschnitt enthält Szenarien, Spielmodi und Aufbauvarianten, die den Ablauf des Spiels verändern.

<b>Ordinian</b> .....	12
-----------------------	----

## DER NEXUS

Dieser Abschnitt präsentiert Inhalte, die von Mitgliedern der Community entworfen und entwickelt wurden.

<b>„Right Cat Soup“</b> .....	13
-------------------------------	----

# Vorwort des Entwicklers

Seid begrüßt, Bürgerinnen und Bürger der Galaxie!

Ich freue mich, euch die erste Ausgabe des *Twilight Codex* präsentieren zu dürfen. Der Codex ist eine web-basierte Veröffentlichung mit Regel-Updates und neuen Inhalten für *Twilight Imperium: Vierte Edition* – sowie in Zukunft auch für die Erweiterung *Prophezeiung der Könige*.

Die *Twilight Imperium*-Community ist größer als je zuvor, und mit dem Codex und *Prophezeiung der Könige* hoffe ich, die Spielwelt von *Twilight Imperium* noch über viele Jahre mit Leben füllen zu können.

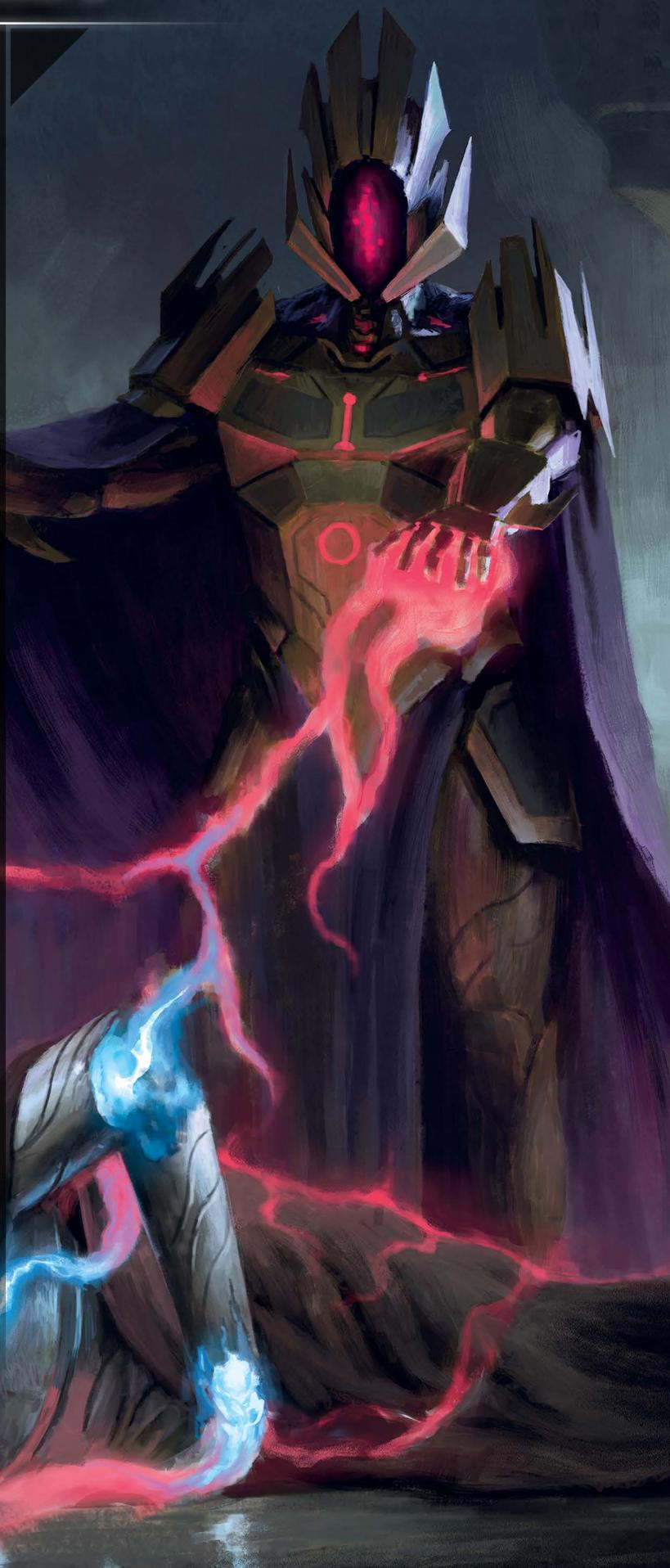
Aktuell stelle ich mir vor, alle drei bis vier Monate eine neue Ausgabe des Codex zu veröffentlichen, wobei sich die genauen Zeiträume abhängig von meinem Terminkalender und der saisonalen Auslastung unterscheiden können. Bevor wir nun ganz eintauchen, hier noch ein paar Anmerkungen zu den Inhalten:

- ◆ Ein separates, hochaufgelöstes PDF, das alle neu erschienenen Spielmaterialien aus dem Codex enthält, steht zusammen mit diesem Dokument auf unserer Webseite zum Download bereit.
- ◆ Um das neue Material bestmöglich zu nutzen, empfehle ich, alle Spielmaterialien mit Kartenhüllen zu versehen, sodass nicht erkennbar ist, ob man eine Karte aus dem Grundspiel oder aus dem Codex zieht.
- ◆ Spielmaterialien, die nicht geheim gehalten oder gemischt werden (z.B. Technologien), benötigen nicht unbedingt Kartenhüllen.
- ◆ Alle neuen Spielmaterialien sind mit dem nebenstehenden Symbol gekennzeichnet. Es weist darauf hin, dass sie zum Codex gehören.

Ich hoffe, ihr freut euch genauso sehr wie ich auf die kommende Erweiterung und diese erste Ausgabe des Codex, die euch einen kleinen Vorgeschmack darauf bieten soll. Ich bin immer wieder überwältigt von der Leidenschaft der *Twilight Imperium*-Community und es ist mir eine Ehre, ein Teil davon zu sein.

Dank euch ist es mir möglich, das Vermächtnis dieses unglaublichen Spiels weiterzuführen.

Dane Beltrami  
Entwickler von *Twilight Imperium: Vierte Edition*



# DIE FLUCHT

## VON CALVIN WONG TZE LOON

ÜBERTRAGUNG; „ZIELSTATUS“  
{FTL-KERN; [DEFEKT]}  
{WAFFEN; [DEFEKT]}  
{NAVIGATION; [DEFEKT]}  
{ESKORTSCHIFFE; [ZERSTÖRT]}  
BEFEHL; AKTUALISIERE: „FLOTTENSTATUS“  
{STATUS\_FESTSETZEN;  
ZIEL\_ZERSTÖREN; MARKIERUNG: [PRIMÄR]}  
FLOTTENSTATUS.AKTUALISIIERT.  
ALLE\_MARKIERUNGEN[PRIMÄR].PRIORITÄT\_NULL.  
VERFOLGUNG.  
VERFOLGUNG.  
VERFOLGUNG.

Die Coatl, Flaggschiff der Silberschwingen, rauschte durch den Ordian-Nebel. Hinter ihr wirbelte und wälzte sich ein Schwarm von Nekro-Angriffsfliegern und spie Feuer in den Raum zwischen ihnen. Sakora Aun Navori verfolgte über den Sichtschirm, wie das Schiff anmutige Wolken und flackernde Lichter durchkreuzte – während die anderen Mitglieder ihrer Kommandocrew die Köpfe über ihre Konsolen gebeugt und die Hände an den Headsets hatten, denn die Coatl stand in Flammen; Explosionen zerfetzten das Heck und die Hüllenpanzerung zerfiel zunehmend in winzige Staubpartikel.

Sakoras Blick huschte über die vielen Schadensberichte, die über ihre Kommandokonsole flackerten – Triebwerk Sechs stand kurz vor dem Durchbrennen. Was vom Sicherheitsdienst noch übrig war, evakuierte alles hinter dem Maschinenraum. Das Shuttle mit den Überlebenden des zerstörten Sturmgeschwaders Epsilon war mit allen Seelen an Bord verloren. Alle Federn an ihrem Leib wollten sich gleichzeitig sträuben, doch sie zwang sich zur Ruhe – sie war jetzt der Captain und trug die Verantwortung auf der Brücke. Ein Teil von ihr musste lachen – das Blut ihrer Flügelfrau Valiksa Aun Erosai klebte an ihrer Uniform, die ganze Brücke war in ultraviolette Notlicht getaucht und sie sorgte sich um ihr Gefeder ...

Es sah nicht gut aus. Zwar hatte die Schadenskontrolle den Hüllenbruch versiegelt, den das Enterschiff der Nekro hinterlassen hatte, aber die Sensoren meldeten, dass der Feind das Feuer nun auf diese Flanke konzentrierte. Der Maschinenraum empfahl eine Kurskorrektur, um die Treibstoffleitungen vor dem feindlichen Beschuss abzuschirmen.

„Wendet ihnen die Steuerbordflanke zu“, befahl sie. Hinter ihr machte sich die Kommandocrew eilig an die Ausführung ihres Befehls. Suurik aus der Navigation murmelte Formeln, während seine geschickten Finger über die Bedienelemente tanzten. Sakoras Training hielt sie davon ab, sich umzudrehen. Der Platz des Captains war an der Spitze der Brücke. Vertraue deiner Crew. „Waffen, laut Schadenskontrolle ist die hintere Geschützatterie Neun nicht mehr zu retten.“

„Wir brauchen die Energie ohnehin für die Triebwerke“, sagte Zulek, der an der Waffenkontrolle saß. „Auch mit einem Dutzend Geschützatterien könnte ich nicht ...“

„Captain! Feindliches Element löst sich vom Hauptschwarm“, meldete Ikosavec aus der Systemtechnik. „Noch ein Enterkommando.“

Suurik biss frustriert die Zähne zusammen. „Wir dürfen sie nicht an Bord lassen! Die erste Welle hat unseren Sicherheitsdienst fast ausgelöscht.“

Und Valiksa wäre beinahe gestorben, fügte sie in Gedanken hinzu, ohne es laut auszusprechen. „Systemtechnik, gebt Suurik so viel Antriebsenergie wie nur irgendwie möglich.“ Sakora tippte auf ein Bedienelement ihrer Konsole, um auf schiffsweite Übertragung umzuschalten. In ihrer ganzen Laufbahn hatte sie noch nie eine schiffsweite Übertragung gehört, und nun sollte sie plötzlich selbst eine halten.

„An alle Geschwader, hier spricht die Brücke. Wir gehen auf maximale Schubkraft. Ich wiederhole, Triebwerke auf volle Schubkraft. Alle Mann auf ihre Stationen!“

Sie deaktivierte die Übertragung und spürte ein Prickeln in den Armen, als das Schiff zu zittern und beben begann. „Maschinenraum, Bericht.“

„Hier Maschinenraum“, sagte die tiefe Stimme von Chekk, der dort gerade das Kommando übernommen hatte. „Wir kümmern uns drum.“

„Brücke!“ Ein Hologramm erschien über ihrer Konsole und zeigte ein panisches Gesicht vor einem verschwommenen Hintergrund – Crewmitglieder mit gesträubten Federn, die umherliefen und Befehle brüllten. Sie zwang sich dazu, eine stoisch ruhige Miene aufzusetzen, obwohl Valiksas Blut ihre Augenlider verkrustete. Ihre Krallen bohrten sich tief in ihre Handflächen. „Brücke, ich kann uns sechs Minuten lang maximalen Schub geben, aber danach werden wir Federn lassen, und zwar schnell.“

Wie um die Meldung des Maschinenraums zu unterstreichen, versetzte ein weiterer Hüllentreffer dem Schiff einen Ruck. Sakura hielt ihre Stimme ruhig. „Definiert ‚Federn lassen‘.“

„Schadenskontrollteam Sechs in den hinteren Hangar, sofort!“, schrie der Maschinist jemandem außerhalb des Kamerawinkels zu und drehte sich dann wieder in Sakuras Richtung. „Die Treibstoffleitungen, Brücke. Sie sind für derartige Temperaturen nicht ausgelegt. Wenn sie durchbrennen, verlieren wir das Schiff.“

„Wenn wir dem Virus nicht entkommen, assimilieren sie unseren Hauptcomputer“, erwiderte sie. Ihre Rückenfedern standen zu Berge. „Eher verliere ich die Coatl, als das zuzulassen. Gebt alles, was Ihr könnt, Maschinenraum! Wir sind nur noch ein paar Solareinheiten vom Nest-Hologitter entfernt.“

„Verstanden“, murmelte der Maschinist und deaktivierte die Videoübertragung.

Das Hologramm verschwand. Für einen Augenblick sah Sakora nur den Nebel, eine schillernde Sinfonie aus Farben, die an ihnen vorbeirauschte. „Die Poesie des Universums“, hatte Valiksa einmal geflüstert, als sie heimlich Arm in Arm in einer Nische des Beobachtungsdecks gestanden hatten. „Ein Muster, graviert in die Unendlichkeit, eine Sprache, die wir ein Leben lang zu verstehen versuchen ...“

Hinter ihr, ein Alarmsignal von einer Konsole. Sakora blinzelte und wischte sich Valiksas Blut aus dem Gesicht. Sie hatte sich in Erinnerungen verloren, wie ein frischgeschlüpftes Baby in einem Aufwind. Sie war jetzt der amtierende Captain, die Spitze des Vs – wie viele Sekunden hatte sie vergeudet? War es jemandem aufgefallen?

Es gab keine wütenden Schreie, keine Forderungen, sie des Kommandos zu entheben, keine Veränderung in der Atmosphäre, außer dem zunehmenden Ruckeln des Decks, als das Schiff eine Beschleunigung von 130% erreichte. Die Triebwerke waren im Begriff durchzubrennen, die Hülle stand kurz vor einer irreparablen Verformung. Der Stolz der Silberschwingen würde nie wieder fliegen – und das unter ihrem Kommando. Dafür würde man ihr die Flügel stutzen ...

Nein. Valiksa muss inzwischen aus dem OP raus sein ... oder bereits auf dem Weg in die Leichenhalle ...

Der Kloß in ihrem Hals wuchs bei dem Gedanken an ... nein. Nein. Ich werde sie nicht verlieren. Ich werde dieses Schiff nicht verlieren. Konzentration ... Ich muss mich ...

„Ich lege das Kommando nieder“, sagte sie und gab den entsprechenden Code in ihre Konsole ein. Commander Sakora vom Amt des Captains entbunden, bestätigte die Displayanzeige. Neuer Posten: Navigation. „Wer hat jetzt das Kommando? Chekk?“

„Das wäre dann wohl ich.“

Ihre Stimme. Ehe sie sich zurückhalten konnte, hatte sich Sakora bereits umgedreht, das Gefieder krabbelnd vor Freude und Erleichterung. Alle Schultern auf der Brücke entspannten sich ein wenig. Valiksa war am Leben.

„Valiksa-lyr“, stammelte sie, ohne zu merken, dass ihre Stimme bloß ein Flüstern war. Da stand sie, ihre Uniform dunkelrot vor Blut ... die Augen strahlend und die Schwingen gefaltet, beherrscht. „Valiksa ... die OP ...“

„... war ein voller Erfolg.“, ergänzte Valiksa, bemüht um ein Lächeln. Sie war vom Kinn bis zur Hüfte in Verbände gewickelt. „Ich wurde für diensttauglich erklärt und übernehme mit sofortiger Wirkung wieder das Kommando.“

Sakora ging zurück auf ihren Posten in der Navigation, in der zweiten Reihe der v-förmigen Brückenstruktur, und beobachtete, wie Valikasas schlanke Gestalt mit einem geübten Schwung an der Konsole des Captains Platz nahm. An vorderster Front. Genau dort, wo sie hingehörte.



„Navigation, Kurswechsel“, befahl Valiksa mit ruhiger, unaufgeregter Stimme, als hätte man nicht gerade ein panzerbrechendes Nekro-Flechete aus ihrem Bauch herausoperiert. Sakora starrte auf das fleckige Narbengewebe am Hals des Captains und spürte eine Welle der Erleichterung, die sie überkam. „Kurs Drei-Fünf-Zwölf-Sieben, für dreiunddreißig Sekunden halten, dann wechseln auf Drei-Fünf ...“

Schluss jetzt mit Denken. Sakora wurde in der Navigation gebraucht. Ihre Hände übernahmen die Kontrolle. Sie war am Leben. Sie waren beide am Leben.

```
INGEHENDE_DATEN
[NEUE_ÜBERTRAGUNG: (PRIORITÄT_NULL)]
IDENT; EINHEIT8173.STATUS;
EINSATZBEREICH; ZIEL.UNTERBEREICH; BRÜCKE.
BEFEHL; AKTUALISIERE: „FLOTTENSTATUS“
{STATUS_FESTSETZEN:
ZIEL_KAPERN; MARKIERUNG: [PRIMÄR]}
FLOTTENSTATUS.AKTUALISIERT.
ALLE_MARKIERUNGEN[PRIMÄR].PRIORITÄT_NULL.
```

„Captain!“, rief es von den Sensoren. „Nekro-Enterschiff im Anflug!“

„Das kann nicht sein!“, rief Chekk und sprang so stürmisch auf, dass sein Stuhl rückwärts gegen die Konsole stieß. „Wir sind auf maximaler Schubkraft!“

„Ruhe bewahren, Commander“, befahl Valiksa mit fester, ungerührter Stimme. Das ultraviolette Licht ließ ihre Züge noch strenger erscheinen. „Waffen, haben wir denn nichts, womit wir das Enterschiff abwehren können?“

Von Zulek kam nur ein gequälter Blick. „Systemtechnik? Wie viele Jägerschwader sind startbereit?“

„Eines, aber ... Captain ...“, flüsterte Ikosavec. „Bei unserem gegenwärtigen Schub ... das Jägerschwader ... wir könnten sie nicht wieder an Bord nehmen.“

Ihr Zögern war perfekt getimt. Ein Sekundenbruchteil kürzer und es hätte kaltblütig gewirkt, das Jägerschwader auf ein derartiges Himmelfahrtskommando zu schicken. Ein Sekundenbruchteil länger hingegen hätte den Eindruck von Schwäche und Unentschlossenheit erweckt. Nur Sakora nahm diese Details überhaupt wahr.

„Sie dürfen uns nicht entern“, sagte Valiksa und drehte sich zu ihrer Kommandocrew um, die Federn immer noch glänzend vor Blut. „Wenn wir geentert werden, ist das Schiff verloren, und damit auch der Hauptcomputer. Stellt mich zum Jägerschwader durch.“

Die Systemtechnikerin nickte und gab mit grimmigen Augen den Befehl in ihre Konsole ein. „Piloten, hier spricht die Brücke.“ Sakora schloss die Augen und war auf egoistische Weise dankbar, dass es nicht sie war, die diese Ansprache halten musste. „Ein zweites Enterschiff der Nekro ist im Anflug auf die Coatl. Zu viele unserer Flügelmänner- und -frauen haben ihr Leben geopfert, um die erste Welle zurückzuschlagen. Eine zweite Welle werden wir nicht überstehen, es sei denn, dieses Enterschiff wird vorher zerstört.“

Wieder dieses perfekt kalkulierte Zögern. „Wie Ihr alle wisst, fliegen wir mit maximaler Schubkraft. Nach Eurem Start werden wir Euch nicht mehr an Bord holen können.“

Valiksa stand auf und breitete die Arme aus. Vor ihr erschienen die zwölf Gesichter des letzten überlebenden Jägerschwaders in der Luft. Sie wollte jedem einzelnen Piloten in die Augen sehen. „Im Kampf gegen die erste Welle“, sagte sie und spreizte

die Flügel, um das ganze Ausmaß ihrer Verletzungen sichtbar zu machen, „habe ich beinahe mein Leben verloren, um das Schiff zu retten. Aber bei dem Befehl, den ich Euch gleich geben werde, gibt es kein ‚beinahe‘. Piloten ... Ihr seid strahlende Vorbilder, die Verkörperung von allem, wofür die Silberschwinge stehen. Viele Schwinge...“

„...EIN GESCHWADER!“ rief die ganze Brücke im Chor, auch die zwölf leisen Stimmchen aus dem Hologramm.

„Ich schicke Euch nicht in den Tod“, sagte Valiksa, die Flügel wieder hinter dem Rücken gefaltet, „sondern in die Ewigkeit. Solange sich die Galaxie an die Silberschwinge erinnert, werden auch Eure Namen nicht in Vergessenheit geraten. Piloten, eliminiert das Enterschiff! Mögen alle Winde mit Euch sein.“

„AUF IN DIE EWIGKEIT!“ riefen die Piloten, ihre gelben Augen leuchtend vor Eifer, und stiegen in die Cockpits. Die Kommando-crew sah zu, wie das Jägergeschwader startete. Eine Maschine nach der anderen schoss hinaus in die regenbogenfarbene Leere des Nebels, um niemals wiederzukehren.

Wie auf Befehl schaltete jedes Mitglied der Kommando-crew sein Display auf die Flugvektoren der Jäger um und beobachtete, wie sie auf Abfangkurs gingen. Kurz darauf hallten ihre Funksprüche aus den Lautsprechern der Brücke. Die Piloten näherten sich dem Ziel.

„Sechs, du übernimmst die Kurzstreckenverteidigung. Neun, konzentriere dich auf ihre Triebwerke–“

„Schön ruhig bleiben, lasst sie bloß nicht durchschlüpfen–“

„Jägerabwehr feuerbereit, volle Energie auf die Frontalschilde!“

„Ich bin getroffen! Ich bin getroffen! Gehe auf Kollisionsku–“

Sakora schloss die Augen, als der erste Jäger von ihrem Display verschwand.

„Beidrehen! Beidrehen!“

„Hier spricht Zehn, sie starten ihre Jäger–“

„Abbrechen, abbrechen!“

„Drei, pass auf!“

Ein Schrei von der Sensorkonsole. „Captain!“, rief die Sensortechnikerin in einem Tonfall, der alle Blicke auf sie zog. „Captain, ich ...“

Eine Erklärung war nicht nötig. Unmittelbar vor ihnen, so schnell, dass Sakora vor Schreck zusammensuckte, schoss ein Nekro-Schiff herbei. Die Alastor.

„NAVIGATION!“

Sakora hämmerte auf die Steuerung. Die Coatl kreischte unter dem Manöver, das alle Schubdüsen durchbrennen ließ, um nicht am Bug der Alastor zu zerschellen. Überall auf ihrer Konsole blinkten Warnleuchten auf. Sakora setzte das Schiff einer Belastung aus, für die es niemals konstruiert worden war. Eine Hüllensektion nach der anderen brach und drohte, ganz abzureißen. Nur um wenige Kilometer tauchte die Coatl unter der Alastor hindurch und veränderte radikal ihren Kurs.

„Sie drehen bei!“, rief jemand. Sakora wusste nicht, wer es war. Das Nekro-Flaggschiff hatte ein Wendemanöver eingeleitet, um sie zu rammen ...

Hätte sie noch fester gedrückt, wäre wohl der Durastahl unter ihren Fingern gesplittert. Triebwerk Sechs hielt der Belastung nicht länger Stand und brannte endgültig mit einer blauweißen Stichflamme durch, dicht gefolgt von den anderen Triebwerken.

Nur noch ... ein kleines ... bisschen ...

„Systemtechnik“, rief sie, während sie das Schiff, sechs stöhnende, ächzende Kilometer aus Duranium und Plastahl, knapp aus der Reichweite der Alastor beförderte und abermals in den Nebel katapultierte. „Systemtechnik, wir brauchen mehr Energie!“

„Mehr haben wir nicht!“, sagte Ikosavec nervös, während die gesamte Brückencrew das gewaltige Nekro-Flaggschiff an den Sichtfenstern vorbeirauschen sah. Noch nie war jemand dem Herzen der Nekro-Flotte so nahegekommen und hatte die Begegnung überlebt ... „Captain, der Maschinenraum meldet–“

Eine gellende Alarmsirene heulte auf und ein Warnsignal tauchte die Brücke in rotes Licht. NICHT AUTORISIERTE ÜBERTRAGUNG.

„Captain, der Hauptcomputer!“, schrie es aus der Systemtechnik, als ein blendend weißer Lichtstrahl die Brücke durchbohrte.

ÜBERTRAGUNG ; DOWNLOAD . ABGESCHLOSSEN

EINHEIT8173 ; AKTIVIERE . NEUE\_ TECHNOLOGIE : „NEST- HOLOGITTER“

AKTIVIERE .

AKTIVIERE .

AKTIVIERE .

Voller Entsetzen starrte die Kommando-crew auf das helle Licht, das von der Alastor ausging, seine Finger durch den Nebel ausstreckte und sich in mehreren Parsecs um die Coatl schlang. Eine Mauer aus grellem Weiß, das Nest-Hologitter, das strenggeheime Verteidigungssystem, das eigentlich ihre Heimatwelt vor den angreifenden Nekro schützen sollte ...

NICHT AUTORISIERTE ÜBERTRAGUNG, flackerte es auf allen Konsolen und jedes Augenpaar, jedes gestäubte Gefieder, richtete sich auf den Captain, deren Konsole sich automatisch abgeschaltet hatte. Das war also die undichte Stelle. Valikas Augen weiteten sich vor Schreck, als sie die Wahrheit erkannte ...

„Naniten“, flüsterte sie mit Blick auf ihre Wunden. „Dieses verdammte Flechette war mit Naniten bestückt ...“

„VERRAT!“, schrie Chekk und sprang von seiner Station auf. Seine Stimme hallte durch die ganze Brücke. „Kommando-crew, erschießt die Verräterin!“

„NEIN!“, kreischte Sakora und warf sich zwischen Valiksa und die anderen. „Nein! Nur über meine Leiche!“

„Sakora?“ flüsterte Ikosavec ungläubig, als Sakora in Kampfhaltung ging. „Du würdest deine eigene Crew verraten ...? Für sie?“

Sakora blinzelte. Ihre Flügel waren zur vollen Spannweite ausgebreitet, ihre Krallen gespreizt und kampfbereit ... „Ich ...“, hob sie an und ließ ihren Blick über die Crew wandern, deren Gesichtsausdrücke von entsetzt bis wutentbrannt reichten. „Für sie ... für sie würde ich alles tun.“

Plötzlich, ein dumpfer Aufprall. Valiksa war zusammengebrochen und wurde von Krämpfen geschüttelt. Die Eindringlinge in ihrem Blutkreislauf hatten ihr Herz zum Stillstand gebracht. Während die Coatl ihrem Untergang entgegen rauschte, erhob sich ein Kreischen und ein Brüllen auf der Brücke. Die Offiziere fielen übereinander her; ein Flügelmann gegen den anderen, ein schreiendes Durcheinander aus Krallen und Federn, frei von jedem Gemeinschaftssinn.

Draußen, im funkelnden Schimmer, schwärmten die Nekro aus.

# DIE OMEGA-INITIATIVE

Rin schloss die Augen und ließ das OmegaIAS43 durch ihre Blutbahn strömen, spürte das säuerliche, leicht dickflüssige Serum in ihren Kiemen. Wie ein greller Lichtblitz in den dunklen Abgründen ihres Unterbewusstseins setzte die Wirkung ein. Nervenbahnen – Erinnerungen – verbanden sich in Windeseile und das Vermächtnis der Jol-Nar durchflutete ihr Bewusstsein, brennend, beißend, lechzend nach Freiheit. Sie biss die Zähne zusammen. Die Schmerzen waren stark, aber erträglich. Offenbar würde der Rektor am Ende doch bekommen, was er wollte.

Die Omega-Initiative ist eine Rubrik für überarbeitete Inhalte. Mit jeder Ausgabe des Codex werden wir uns andere bestehende Spielmaterialien vornehmen und alternative Varianten für sie bereitstellen. Die Varianten ersetzen gleichnamige, gleichartige Spielmaterialien, die es vorher schon gab.

## FRAKTIONSSPEZIFISCHE TECHNOLOGIEN

**WURMLOCH-GENERATOR Ω** ⓘ  
DIE GEISTER VON CREUSS

**AKTION:** Erschöpfe diese Karte, um einen Wurmlochmarker der Creuss entweder in ein System, das einen von dir kontrollierten Planeten enthält, oder in ein Nicht-Heimat-System, das keine Schiffe anderer Spieler enthält, zu bewegen oder platzieren.

**YIN-ZENTRIFUGE Ω** ⓘ  
DIE YIN-BRUDERSCHAFT

Nachdem du Einheiten produziert hast, platziere bis zu 2 Infanterie aus deinem Nachschub auf einen beliebigen von dir kontrollierten Planeten oder in einen beliebigen Weltraumbereich, der mindestens 1 deiner Schiffe enthält.

**MAGMUS-REAKTOR Ω** ⓘ  
DIE GLUT VON MUAAT

Deine Schiffe können sich in Supernovae hineinbewegen.

Jede Supernova, die mindestens 1 deiner Einheiten enthält, erhält die Fähigkeit PRODUKTION 5, als ob sie eine deiner Einheiten wäre.

## ALLGEMEINE TECHNOLOGIEN

**MAGEN-ABWEHRSCHEM Ω** ⓘ

Zu Beginn eines Bodenkampfes auf einem Planeten, der mindestens 1 deiner Gebäude enthält, darfst du 1 Treffer erzielen und ihn einer der Bodentruppen deines Gegners zuweisen.

**BAKTERIELLER KAMPFSTOFF X-89 Ω** ⓘ

Nachdem 1 oder mehrere deiner Einheiten BOMBARDMENT gegen einen Planeten verwendet haben, falls mindestens 1 Infanterie deines Gegners zerstört wurde, darfst du jede Infanterie deines Gegners auf jenem Planeten zerstören.



# VERTRAGSKARTEN

**ZUSCHUSS FÜR DIE KRIEGSKASSE Ω**

**Nachdem du und dein Gegner während eines Raumkampfes gewürfelt habt:**

Du darfst alle Würfel deines Gegners neu werfen.

Du darfst beliebig viele deiner Würfel neu werfen.

Dann gibst du diese Karte an den Letnev-Spieler zurück.



**GRAUBRAND-MUTAGEN Ω**

**Zu Beginn eines Bodenkampfes gegen 2 oder mehr Bodentruppen, die nicht vom Yin-Spieler kontrolliert werden:**

Ersetze 1 Infanterie deines Gegners durch 1 Infanterie aus deinem Nachschub.

Dann gibst du diese Karte an den Yin-Spieler zurück.



**WACHSTUMSHEMMER Ω**

**Nachdem ein anderer Spieler Schiffe in ein System bewegt hat, das mindestens 1 deiner Einheiten enthält:**

Du darfst 1 Kommandomarker aus dem Nachschub des Spielers in ein beliebiges Nicht-Heimat-System platzieren.

Dann gibst du diese Karte an den Arborec-Spieler zurück.



**DULDUNG Ω**

**Sobald der Winnu-Spieler eine Strategieaktion abhandelt:**

Du musst keinen Kommandomarker ausgeben oder platzieren, um die Sekundärfähigkeit der Strategiekarte abzuhandeln.

Dann gibst du diese Karte an den Winnu-Spieler zurück.



**KYBERNETISCHE IMPLANTATE Ω**

**Sobald du während der Statusphase Kommandomarker erhältst:**

Du erhältst 1 zusätzlichen Kommandomarker.

Dann gibst du diese Karte an den L1Z1X-Spieler zurück.



# IXTHIANISCHE ARTEFAKTE

Tai spähte von Darts Schulter herunter auf das Zepter. „Oh nein!“, quiekte er bestürzt. Darts Augen leuchteten und seine Mundwinkel hoben sich zu einem Raubtiergrinsen. „Oh ja. Das ist es. Genau deswegen sind wir hier.“ Echauffiert machte Tai einen Satz auf die andere Schulter und gestikulierte wild. „D-du weißt g-genau, dass d-das nicht stimmt. Immer m-machst du so was!“ Dart schlug nach seinem winzigen Freund. „Schluss jetzt. Alles gut. Entspann dich.“ Er streckte eine Hand aus, das Fell gerötet vom blassen Schein des Zepters, und nach einem Augenblick des Zögerns griff er zu. Mit einem leisen Surren erwachte das Zepter zum Leben, der blasser Schimmer flammte zu einem blendend hellen Purpur auf und Teile des Schiffs wirbelten wie asynchrone Trabanten in einer Umlaufbahn um die Spitze, in ungeduldiger Erwartung eines Befehls. Dart lächelte spitzbübisch. „Na, was probieren wir als Erstes?“

Die Ixthianischen Artefakte sind eine Rubrik für komplett neue Inhalte. Im Laufe der Entwicklung experimentieren wir mit vielen Konzepten und Ideen, die es nicht ins fertige Spiel schaffen. Hier holen wir einige von ihnen – sowie ein paar völlig neue Ideen – ans Tageslicht, damit ihr sie selbst ausprobieren könnt. Kombiniert sie mit eurem Material aus dem Grundspiel und *Prophezeiung der Könige*.

## AKTIONSKARTEN

### INSIDER- INFORMATION

Nachdem eine Agenda aufgedeckt worden ist:  
Sieh dir die oberste Karte des Agendastapels an.

„M'aban gähnte. Schon wieder ein Filibuster. Politik konnte so öde sein. Abgesehen davon wusste sie bereits, wie es ausgehen würde. Nicht gut. Überhaupt nicht gut ...“

### PLAGIAT

**AKTION:** Gib 5 Einfluss aus und wähle eine nicht fraktionsspezifische Technologie im Besitz eines deiner Nachbarn aus; erhalte die ausgewählte Technologie.

Die Yssaril-Spione übergaben ihre Beute an Connor, der sie mit einem grimmigen Lächeln an die Sol-Ingenieure weiterreichte. „Und jetzt, Jungs“, sagte er mit einer Hand am Gewehr, „kümmern wir uns um die lästigen Mitwisser ...“

### MASTERPLAN

Nachdem du eine Aktion durchgeführt hast:  
Du darfst in diesem Zug eine zusätzliche Aktion durchführen.

Viktor faltete seine langen Finger und setzte ein grausames Lächeln auf. Unlenn würde stolz auf ihn sein. Er hatte seinen Ruf als Taktiker wohlverdient; selbst Bauern konnten Könige schlagen.

### SAMMELN

Nachdem du ein System aktiviert hast, das Schiffe eines anderen Spielers enthält:  
Platziere 2 Kommandomarker aus deinem Nachschub in deinen Flottenpool.

Der Vormarsch der Föderation würde nicht enden – nicht heute. Claire schaltete auf alle offenen Kanäle. Dann erhob sie die Stimme, fest und feurig: „Freundinnen und Freunde! Am heutigen Tage werden unsere Namen in die Geschichte eingehen!“

### STÖRFREQUENZ

Nachdem ein anderer Spieler für BOMBARDMENT, WELTRAUMKANONE oder JÄGERABWEHR gewürfelt hat:  
Der Spieler wirft alle seine Würfel neu.

„Das lasse ich mir von diesem Gesindel nicht gefallen!“, knurrte Feng, als sich sein mysteriöser Begleiter in das Navigationssystem einklinkte. Die Memoria flackerte und tauchte andernorts wieder auf. Der Schuss ging ins Leere.

### LOGISTIK- VORPOSTEN

Nachdem ein anderer Spieler ein System aktiviert hat, das deine Einheiten enthält:  
Du erhältst 3 Handelswaren. Wähle dann einen anderen Spieler aus, der 1 Handelsware erhält.

Alle Augen waren auf den immer dunkler werdenden Himmel gerichtet, als die letzten Laster durchs Tor rollten. „Bucht das ein und schickt die letzte Lieferung an unsere Verbündeten!“, schrie Harruqh über den Motorenlärm.

### JÄGER- EINBERUFUNG

**AKTION:** Platziere in jedes System, das mindestens 1 deiner Raumwerften oder Einheiten mit Kapazität enthält, 1 Jäger aus deinem Nachschub; sie dürfen nicht in Systeme platziert werden, die Schiffe anderer Spieler enthalten.

Mit einem Lächeln auf den Lippen ließ Tesla ihre Jagdmaschine vom Flugdeck starten – endlich würde sie diesem verdammten Burggrafen die Überlegenheit der Naalu-Pilotinnen im Nahkampf demonstrieren. „Bereitmachen“, zischelte sie in ihr Funkgerät.

### BLITZANGRIFF

Zu Beginn eines Einmarsches:  
Jedes deiner Nicht-Jäger-Schiffe ohne BOMBARDMENT im aktiven System erhält bis zum Ende des Einmarsches BOMBARDMENT 6.

„D-das entspricht nicht dem Verwendungszweck. D-die Idee ist v-verdammt mies“, murmelte Tai händeringend. „Klar ist sie das“, erwiderte Dart grinsend und hämmerte mit der Faust auf die Entriegelung. „Aber wir haben hier eine sechzig Kilotonnen schwere ‚Über-raschung‘ und nichts zu verlieren!“

### ENERGIENUTZUNG

Nachdem du eine Anomalie aktiviert hast:  
Fülle deine Massenprodukte auf.

„Früher war die Manipulation des Kosmos allein den Göttern vorbehalten.“ Rowl spuckte auf den Boden, als seine Maschine unter lautem Getöse ansprang. „Heute ist das anders.“

### GEHACKTE WAHL

Nachdem eine Agenda aufgedeckt worden ist:  
Während dieser Agenda beginnt die Abstimmung mit dem Spieler zur Rechten des Sprechers und geht dann gegen den Uhrzeigersinn weiter.

EURE (ID UNBEKANNT) POLITISCHEN SPIELCHEN SIND VERGEBENS << [VAR:42687] ORDNUNG ENTSTEHT AUS [VAR:89001] CHAOS << WIR ALLEIN ENTSCHEIDEN ÜBER DEN AUSGANG DER WAHL <<

## AKTIONSKARTEN (FORTSETZUNG)



### REFLEKTIERENDE SCHILDE

Sobald eines deiner Schiffe während eines Kampfes SCHADENSRESISTENZ verwendet:

Erziele 2 Treffer gegen die Schiffe deines Gegners im aktiven System.

*Prit kletterte auf Heshs Schulter und applaudierte schadenfroh, als ihre Entropiefeld-Schilde die Söldnerschiffe in Stücke sprengten.*

### VERKLEIDUNG

**AKTION:** Gib 3 Einfluss aus, um 1 geheimen Auftrag zu ziehen.

*„Außerdem“, fuhr Connor amüsiert fort. „Mir wurde gerade zwischen Tür und Angel etwas in die Hand gedrückt. Ich glaube, es war für unseren lieben Freund Sucaban bestimmt. Sicher fällt uns eine gute Verwendung dafür ein.“*

### SONNENERUPTION

Nachdem du ein System aktiviert hast:

Während dieser Bewegung dürfen andere Spieler nicht WELTRAUMKANONE gegen deine Schiffe verwenden.

*Meian war auf einen Kampf gefasst, als die Flotte das Ordinian-System erreichte, aber es warteten keine Valefar-Drohnschiffe auf sie. Der Schachzug mit der Sonneneruption war gelungen – man hatte sie nicht bemerkt.*

### SANKTION

Nachdem eine Agenda aufgedeckt worden ist:

Du darfst über diese Agenda nicht abstimmen. Gib eine Prognose über den Ausgang der Abstimmung ab. Falls deine Prognose korrekt ist, legt jeder Spieler, der für den Ausgang gestimmt hat, 1 Kommandomarker aus seinem Flottenpool in seinen Nachschub zurück.

*Sanktionen sind ein zweischneidiges Schwert.*

### GEGENSCHLAG

Nachdem ein Spieler ein System aktiviert hat, das 1 deiner Kommandomarker enthält:

Lege den Kommandomarker in deinen Taktikpool zurück.

*„Das Problem mit der Loyalität ist ...“, sinnierte Viktor und drehte eine der Schachfiguren zu sich um. „... sie ist käuflich.“*

### PHANTOM-EINHEIT

Nachdem ein Spieler Einheiten entsandt hat, um auf einem von dir kontrollierten Planeten zu landen:

Bewege beliebig viele Bodentruppen von einem beliebigen Planeten, den du im aktiven System kontrollierst, auf einen beliebigen anderen Planeten, den du im aktiven System kontrollierst.

*Das L1-Vorauskommando hatte erwartet, den Außenposten verlassen vorzufinden. Stattdessen fanden sie – zu ihrem Unglück – Connor.*

### KRIEGS- MASCHINERIE

Sobald mindestens 1 deiner Einheiten PRODUKTION verwendet:

Wende +4 auf den Gesamt-PRODUKTIONSWERT deiner Einheiten an und verringere die Gesamtkosten der produzierten Einheiten um 1.

*Die vollautomatischen Fabrikanlagen liefen zu ungeahnten Höchstleistungen auf, die Lichter flackerten und die Montagegeräusche mussten ihr Tempo steigern, um überhaupt hinterherzukommen.*

### KRIEGS- MASCHINERIE

Sobald mindestens 1 deiner Einheiten PRODUKTION verwendet:

Wende +4 auf den Gesamt-PRODUKTIONSWERT deiner Einheiten an und verringere die Gesamtkosten der produzierten Einheiten um 1.

*„Varish, die Commander können jetzt Kontakt zur Tetriarchie aufnehmen. Sagt ihnen, die neuen Jägerstaffeln werden früher als geplant fertig sein und den Budgetrahmen nicht ausschöpfen.“*

### KRIEGS- MASCHINERIE

Sobald mindestens 1 deiner Einheiten PRODUKTION verwendet:

Wende +4 auf den Gesamt-PRODUKTIONSWERT deiner Einheiten an und verringere die Gesamtkosten der produzierten Einheiten um 1.

*„Die Reparatur hätte Wochen gedauert, wenn du das falsch herum betrieben hättest“, wettete Varish und drehte die riesige Superkondensatorbatterie herum. „Alles klar, werf ihn an!“*

### KRIEGS- MASCHINERIE

Sobald mindestens 1 deiner Einheiten PRODUKTION verwendet:

Wende +4 auf den Gesamt-PRODUKTIONSWERT deiner Einheiten an und verringere die Gesamtkosten der produzierten Einheiten um 1.

*Die ganze Station vibrierte, als das Gerät stotternd ansprang. Ein hochfrequentes Summen ließ Varishs Ohren klingeln. „Mikro-Wurmlöcher zirkulieren bei 19 Kilohertz“, las Cole ab. „Das Entropiefeld ist stabil.“*

# PAX MAGNIFICA

Pax Magnifica ist eine Rubrik für spezielle Szenarien und Spielvarianten, die Abwechslung in euer Spiel bringen.

## ORDINIAN

In diesem Szenario kämpfen die Spieler um die Kontrolle über das beschädigte Flaggschiff der Silberschwingen, die *Coatl*, die sich zu Beginn im Ordinian-Nebel im Zentrum des Spielplans befindet. Wie bei einer Standardpartie endet das Spiel, sobald ein Spieler seinen zehnten Siegpunkt erhält.

## AUFBAU

Die Regeln für den Spielaufbau ändern sich folgendermaßen:

2. **FRAKTIONEN WÄHLEN:** Diese Fraktionen stehen zur Auswahl:



Das Arborec



Die Glut von Muaat



Die Geister von Creuss



L1Z1X-Gedankennetz



Das Nekro-Virus



Das Baronat von Letnev

3. **FRAKTIONSSPEZIFISCHES SPIELMATERIAL NEHMEN:**

Der Nekro-Spieler nimmt sich nicht die Technologien „Valefar-Assimilator X“ und „Y“, sondern stattdessen die Technologien „???\_AUSNAHMEFEHLER\_???“ und „????\_GEHEIM\_????“, die das Virus von den Silberschwingen assimiliert hat.

6. **SPIELPLAN ZUSAMMENSETZEN:** Der Spielplan wird wie in der Abbildung rechts zusammengesetzt.

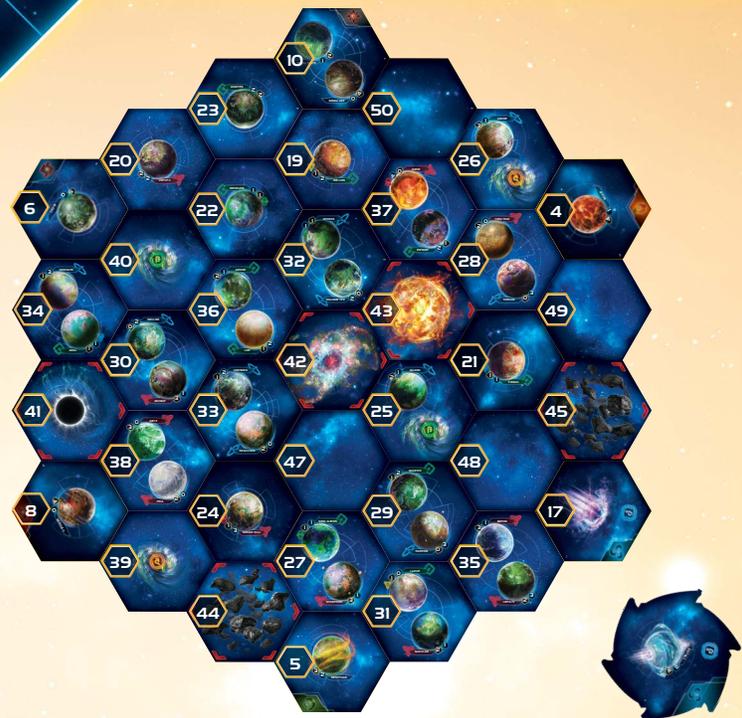
**ACHTUNG:** Mecatol Rex wird dabei nicht verwendet.

7. **HÜTERMARKER PLATZIEREN:** Der Hütermarker wird mit der „6“ nach oben im Zentrum des Spielplans auf der Nebel-Systemtafel platziert.

11. **STARTMATERIAL NEHMEN:** Der Nekro-Spieler platziert zusätzlich zu seinen regulären Starteinheiten die *Alastor*, zwei Schlachtschiffe und zwei Jäger aus seinem Nachschub auf den Nebel im Zentrum des Spielplans. Außerdem beginnt der Nekro-Spieler mit den beiden assimilierten Technologien im Spiel, als wären es fraktionsspezifische Nekro-Technologien.

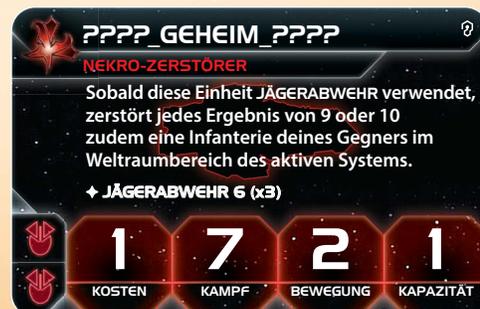
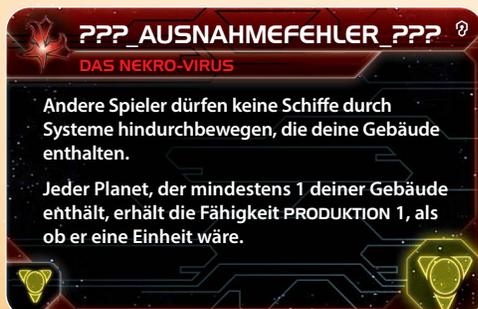
## DIE SILBERSCHWINGEN

Der Hütermarker stellt das Flaggschiff der Silberschwingen, die *Coatl*, dar. Die Standardregeln für den Hütermarker sind außer Kraft.



Die *Coatl* (Hütermarker) hat folgende Spezialeigenschaften:

- ◆ Ein Spieler erhält die Kontrolle über die *Coatl*, falls er als einziger Spieler Schiffe in ihrem System hat. Ein Spieler verliert die Kontrolle über die *Coatl*, falls er keine Schiffe mehr in ihrem System hat.
- ◆ Spieler dürfen die Fähigkeit **WELTRAUMKANONE** ihrer Einheiten nicht gegen Schiffe im System der *Coatl* verwenden.
- ◆ Die *Coatl* ist bei Spielbeginn beschädigt. Zu Beginn eines Spielerzuges kann der aktive Spieler, falls er die *Coatl* kontrolliert, 6 Ressourcen ausgeben, um sie zu reparieren und auf die „1 Siegpunkt“-Seite zu drehen. Nachdem die *Coatl* repariert wurde, wird die Agendaphase zum Spiel hinzugefügt. Die Kontrolle der reparierten *Coatl* ist für den kontrollierenden Spieler 1 Siegpunkt wert.
- ◆ Die reparierte *Coatl* wird wie ein Schiff mit **BEWEGUNG 1** behandelt, jedoch nur für den Schritt „Schiffe bewegen“. Der kontrollierende Spieler kann die *Coatl* wie eines seiner Schiffe bewegen. Sie nimmt jedoch nicht an Kämpfen teil, kann sich nicht zurückziehen und nicht zerstört werden.
- ◆ Spieleffekte, die sich auf Mecatol Rex oder sein System beziehen, beziehen sich stattdessen auf das System, das die *Coatl* enthält.
- ◆ Befindet sich die *Coatl* im Heimatsystem eines Spielers, ist sie für diesen Spieler 1 zusätzlichen Siegpunkt wert und gewährt ihm bei jeder Agenda in der Agendaphase 6 zusätzliche Stimmen.



# DER NEXUS

Die *Twilight Imperium*-Community hat viele kreative Mitglieder mit einer Fülle an Talenten und Ideen. In der Nexus-Rubrik präsentieren wir mit jeder Ausgabe des *Twilight Codex* ein von der Community entwickeltes Projekt.

## „RIGHT CAT SOUP“ EINE GALAXIE FÜR 6 SPIELER

**Autor:** Christopher Chick

### KOMMENTAR DES AUTORS

*Es gibt hier so viel Interessantes.*

*Als Erstes sollte ich wohl auf „Empyrealis“ eingehen. Ja, ein ungewöhnliches System, aber es hat etwas für sich. Zum einen gibt es die beiden gleich weit entfernten Systeme (28 und 29), in die man springen kann, während sich die Nachbarn ihre eigenen umliegenden Systeme einverleiben. Zum anderen ... sagen wir einfach, es gibt eine Fraktion in der Erweiterung, die leeren Raum zu schätzen weiß.*

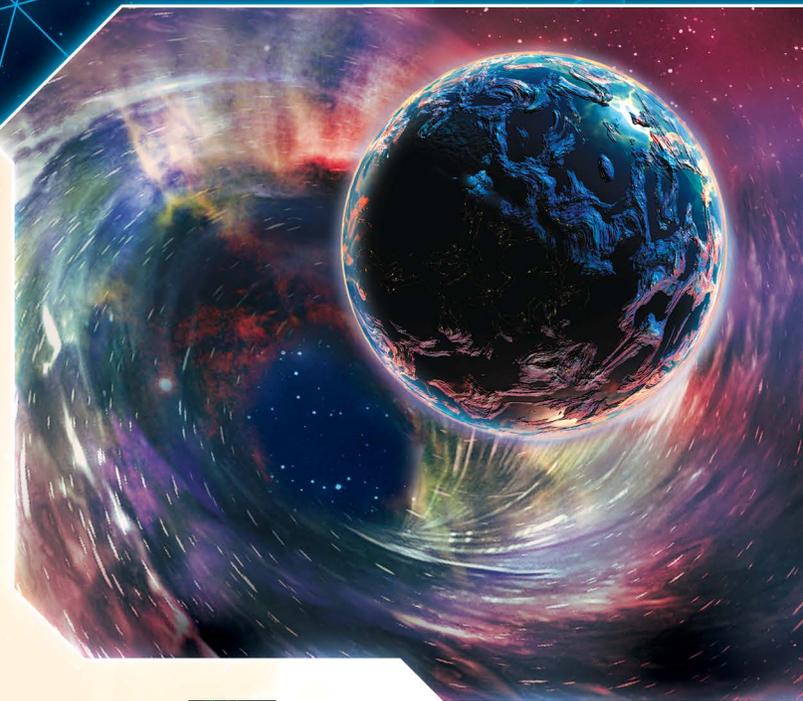
*Als Zweites hätten wir „Animus“, das durch die beiden grünen Technologie-Spezialisierungen in der Nähe eine lukrative Heimat darstellt. Ein früher Hypermetabolismus kann sich wirklich auszahlen, vor allem für Fraktionen, die einen hohen Verbrauch an Kommandomarkern haben.*

*Schließlich haben wir noch „Gravitas Rex“, was dank Abyz/Fria und Arinam/Meer ein hervorragender Startpunkt ist und bestimmt nicht unter Ressourcenmangel leiden wird. Da jedoch „Empyrealis“ durch einen schnellen Sprung zu den gleich weit entfernten Systemen „Pyroclast“ verdrängen wird und „Animus“ kaum andere Expansionsmöglichkeiten hat, wird „Gravitas Rex“ schon recht früh um seine Systeme kämpfen müssen, so es nicht schon im Anfangsstadium des Spiels seine Expansionschancen verlieren will.*

*„Eterna“ hingegen ist ein lauschiges Plätzchen für jeden, der vorerst seine Ruhe haben möchte. Und ein Wurmloch hat es auch. Höre ich da die Geister von Creuss Interesse anmelden?*

### NOCH MEHR?

*Space Cats Peace Turtles* ist ein englischsprachiger *Twilight Imperium*-Community-Podcast, moderiert von Matt Martens und Hunter Donaldson. Besucht sie unter <https://www.spacecatspeaceturtles.com>.



# REGEL-UPDATE

*Twilight Imperium: Vierte Edition* hat seit seinem Erscheinen diverse Regeländerungen und Errata erfahren. Ihr findet sie alle im Living Rules Reference auf unserer Webseite. Einige der größeren Regelanpassungen werden wir euch im Folgenden näher erläutern. Zudem findet ihr dort, neben *Twilight Codex*-Material, weitere angepasste Spielmateriale zum Ausdrucken.

## STRATEGIEKARTE „DIPLOMATIE“

Die Primärfähigkeit der Strategiekarte „Diplomatie“ wurde erratiert und lässt euch nun zwei beliebige Planeten spielbereit zu machen, anstatt jeden Planeten im ausgewählten System. Diese Anpassung wurde vorgenommen, um die Primärfähigkeit im Vergleich zur Sekundärfähigkeit zu verstärken und die Karte somit zu einer attraktiveren Wahlmöglichkeit in der Strategiephase zu machen.

### DIPLOMATIE 2

**PRIMÄRFÄHIGKEIT:**

- Wähle 1 System aus (außer dem Mecatol-Rex-System), das einen von dir kontrollierten Planeten enthält; jeder andere Spieler platziert einen Kommandomarker aus seinem Nachschub in dem ausgewählten System. Dann machst bis zu 2 erschöpfte Planeten, die du kontrollierst, spielbereit.

**SEKUNDÄRFÄHIGKEIT:**

- Gib 1 Marker aus deinem Strategiepool aus, um bis zu 2 erschöpfte Planeten, die du kontrollierst, spielbereit zu machen.

## GRAVITATIONSSTRUDEL

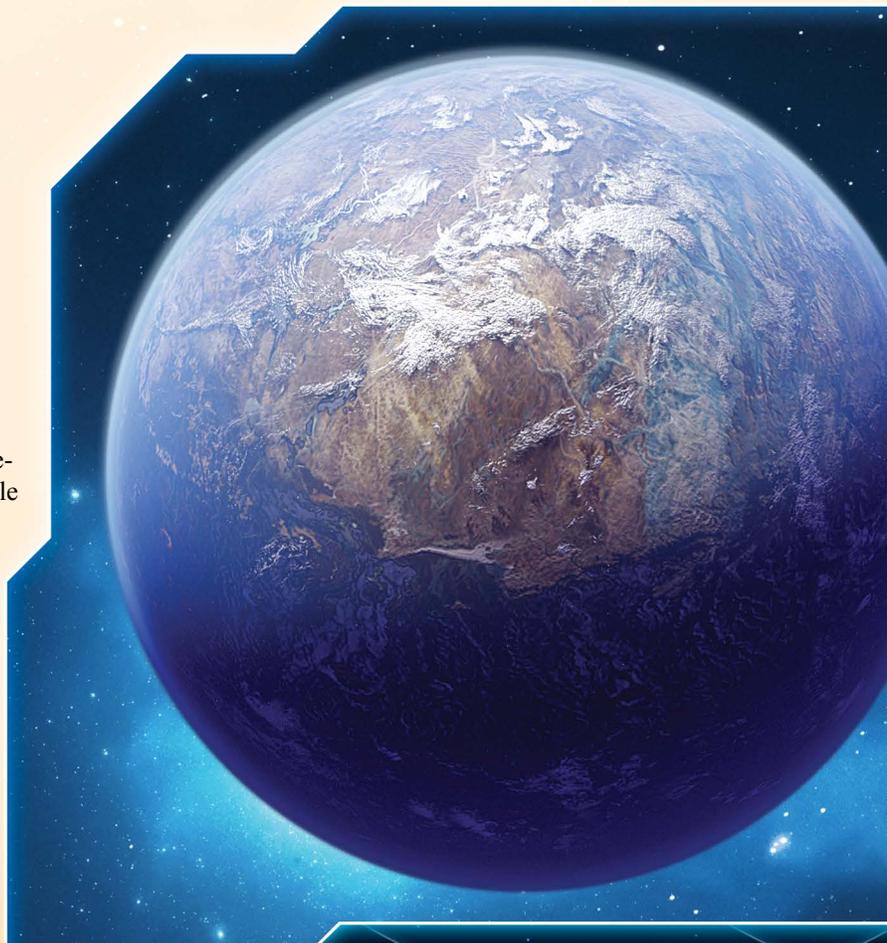
Um diverse ungewöhnliche Verstrickungen von Spielmechaniken zu vermeiden, haben wir das Timing und den genauen Effekt von Gravitationsstrudeln angepasst. Mittlerweile würfeln Einheiten für den Gravitationsstrudel, während sie ihn passieren, und nicht erst in ihrem Zielsystem. Zudem werden Einheiten, die den Gravitationsstrudel nicht überstehen, vom Spielplan entfernt und in den Nachschub zurückgelegt, statt zerstört zu werden – das heißt, Fähigkeiten, die beim Zerstören einer Einheit ausgelöst werden, treten nicht mehr in Kraft.

## RÜCKZUG MIT INFANTERIE

Ein Rückzug, bei dem Bodentruppen von Planeten im aktiven System transportiert werden – anfangs ein unhandlicher und oft verwirrender Vorgang – wurde vereinfacht. Die Spieler müssen nun nicht mehr während des Schrittes „Rückzug ankündigen“ Einheiten von einem Planeten in den Weltraumbereich platzieren. Stattdessen kann ein Schiff, sobald es sich im Rahmen eines Rückzugs bewegt, wie bei jeder anderen Bewegung Bodentruppen von Planeten in seinem System transportieren.

## WIEDERHOLUNGSWÜRFE IM KAMPF

Fähigkeiten, die während des Kampfes Würfel modifizieren oder neu werfen, müssen nicht mehr unmittelbar nach dem Wurf eines einzelnen Würfels verwendet werden. Stattdessen kann ein Spieler für alle seine Einheiten im Kampf würfeln und erst dann entscheiden, ob – und wenn ja, welchen – Wurf er wiederholt.



# TWILIGHT IMPERIUM

VIERTE EDITION

## PROPHEZEIUNG DER KÖNIGE

### ERWEITERUNG

Ein neues Zeitalter beginnt mit *Prophezeiung der Könige*, einer Erweiterung zu *Twilight Imperium: Vierte Edition*. Sieben brandneue Fraktionen betreten die galaktische Bühne, darunter die berüchtigten Mahactanischen Gen-Hexer, die einstmal die Galaxie beherrschten. Mit der Ankunft dieser neuen Großmächte erheben sich Anführer in allen Fraktionen, mechanisierte Infanterie dominiert die Schlachtfelder und die Entdeckung legendärer Planeten und vergessener Relikte hält jeden in Atem. Außerdem steigt die Spielanzahl, sodass nun bis zu acht Spieler um die Herrschaft über die Galaxie kämpfen.



Twilight Imperium und das FFG-Logo sind © von Fantasy Flight Games.

MEHR INFORMATIONEN UND DIE AKTUELLE VERSION  
DER „LIVING RULES REFERENCE“ GIBT ES AUF

[WWW.ASMODEE.DE](http://WWW.ASMODEE.DE)

