



TWILIGHT IMPERIUM[®]

VIERTE EDITION

PROPHEZEIUNG DER KÖNIGE

ERWEITERUNGSREGELN



In all ihren Jahren als Weltraumforscherin hatte sie nie erlebt, wie ein Ozean trockengelegt wurde.

Seit die Aris Vex vor gut einer Stunde in die Umlaufbahn eingetreten war, hatte Hiari Omar die Beobachtungskuppel der Korvette nicht mehr verlassen. Unter ihr erstreckte sich ein grauer Planet voller Sandstürme und schäumender, schwarzer Meere. Nichts wuchs in der kargen Aschelandschaft und nur die einfachsten Algen erkämpften sich ein klägliches Dasein in den hoch mineralischen Gewässern. Es war die womöglich ödste Welt, die Hiari je gesehen hatte, und doch war sie den weiten Weg vom Historischen Institut von Jord, durch das Tor der Creuss, vorbei am Tolari-Pulsar und in die Tiefen des Shaleri-Raums gekommen, um heute hier zu sein.

Und sie war nicht die Einzige.

„Dr. Omar.“

Das tiefe Schnurren erschreckte sie kurz, dann aber drehte sie sich lächelnd um. „Entschuldigung, Durruq. Ich hab Euch gar nicht kommen hören.“

Der Hacan-Abgesandte blinzelte und verbeugte sich knapp. „Ich bitte um Verzeihung für die Störung Eurer Gedanken. Der Rest des Beobachtungsteams wird sich gleich zu Tisch begeben. Dürfen wir auf Eure Gesellschaft hoffen?“

„Gleich“, sagte Hiari. „Ich will erst noch ein bisschen zusehen.“

Durruq nickte. „Fürwahr, ein beeindruckendes Schauspiel. Wenn Ihr gestattet, werde ich mich eine Weile zu Euch gesellen.“

Sie rückte, um dem stämmigen Außerirdischen Platz zu machen. Gemeinsam blickten sie hinaus auf die Schiffe, die im All über dem Planeten schwebten.

Vor Monaten hatten Forscher der Creuss in einem vergessenen Tresorraum auf Mecatol Rex alte Aufzeichnungen gefunden, verwitterte Mag-Platinen, in denen von einer Welt namens Acheron, dem Tor nach Ixth, die Rede war. Daraufhin hatten die Creuss eine gewaltige Flotte ausgesandt, um die sagemuwobene Paradieswelt als Erste zu finden und ganz allein den Ruhm der Entdeckung zu ernten. Noch bevor der Galaktische Rat die Anwesenheit speziesübergreifender Expeditionsbeobachter anordnen konnte, hatten Aufklärungstrupps der Creuss eine sichere Route um die gefräßige Singularität von Manon herum in einen uralten Nebel gefunden, der selbst den rätselhaften Creuss unbekannt war. Zu dem Zeitpunkt, als Hiari ihr Apartment in New Moscow gegen eine Kabine auf einer Korvette des Baronats eintauschte, hieß es bereits, die Expedition habe Acheron entdeckt und eigenartige Sensorwerte aus dem Graben des größten Ozeans des Planeten empfangen.

Nun hing ein Torus von der Größe einer Raumwerft zwischen den wohlgeformten Silberrümpfen zweier Creuss-Schlachtschiffe. Vor Hiaris Augen reichten unsichtbare Gravitationsfelder Hunderte Kilometer in die Meerestiefen hinab und saugten das Wasser in einem kilometerbreiten, tosenden Strudel aus der Atmosphäre heraus und durch den Torus hindurch, wo es in einer immer größer werdenden Wolke aus glitzernden Eiskristallen explodierte und den Planeten allmählich in Nebeldunst hüllte.

„Was für ein ausgemachter Unsinn.“ Hiari musste sich nicht umdrehen, um die gurgelnde Stimme von Migun Thu, einem Forscher der Universitäten von Jol-Nar, zu erkennen. Auch er zwängte seinen Schutzanzug in den Beobachtungsraum, gefolgt von einer strengen, blaugrauen Frau in Uniform: Commander Teallian Den Marchand die Ältere, Kapitänin der Aris Vex und offizielle Beobachterin des Baronats.

Migun richtete einen Servoarm auf den Torus. „Jede raumfahrende Spezies sollte auch der Unterwasserfahrt mächtig sein. Warum so viel Energie für die Entwässerung eines Ozeans verschwenden?“ Das Wasserwesen schien den gesamten Vorgang als Affront zu betrachten.

Teallian schüttelte den Kopf. „Aber nicht doch, Herr Magister, das ist keineswegs Verschwendung.“

„Was ist es dann?“, fragte Hiari.

Die Baronatsoffizierin setzte ihr kleines, überhebliches Lächeln auf. „Arroganz, Frau Doktor, die pure Arroganz. Eine Machtdemonstration, um zu beweisen, dass man selbst Planeten umformen kann, um zu bekommen, was man will. Ganz nach meinem Geschmack.“

Zwei Wochen später flog ein Shuttle über die Weiten des ausgetrockneten Meeresbodens. Durch das Kabinenfenster sah Hiari, wie Schlammflüsse über das Ödland glucksten und langsam die leeren Tiefseeegräben auffüllten. Bereits jetzt fegten Sandstürme über den getrockneten Schlick.

Am fernen Horizont konnte sie gerade noch so die Felswände ausmachen, die sich aus dem Meeresboden erhoben. Mit dem Verschwinden des Wassers war ein mehrere Hundert Kilometer breites Unterseeplateau zum Vorschein gekommen. Darauf befanden sich Gebäude, verbunden durch spiegelglatte, schwarzgepflasterte Steinstraßen, die strahlenförmig von einer Scheibe im Zentrum des Plateaus ausgingen. Mithilfe der Sensoren der Aris Vex hatte Migun berechnet, dass die Scheibe einen Durchmesser von etwa fünf Kilometern und eine unvorstellbar hohe Dichte besaß. „Sie muss aus einem exotischen, womöglich extradimensionalen Material bestehen, ansonsten wäre sie längst unter ihrem eigenen Gewicht zusammengebrochen“, hatte er aufgeregt gegurgelt.

Er war höchst echauffiert, weil man ihm nicht erlaubt hatte, das Material vor Ort zu untersuchen. Auch Hiari hatte auf die Erforschung der freigelegten Gebäude auf dem Meeresboden gedrängt, doch ihre Gastgeber hatten sich nicht erweichen lassen. Höflich, aber bestimmt hatten sie den Beobachtern befohlen im Orbit zu bleiben. Und so konnten sie zunächst nur zusehen, wie immer mehr Creuss-Schiffe in die Ruinen hinabflogen.

Am fünften Tag ihrer Erkundungsflüge machten sie eine ... Entdeckung.

Die Aris Vex befand sich gerade auf der Rückseite von Acheron, als die Gravitationsensoren des Schiffes plötzlich einen massiven Ausschlag registrierten. Etwas, das weitaus mehr Masse als ein Planet besaß, dehnte das Gefüge der Raumzeit. Schließlich erreichte die im Orbit kreisende Korvette wieder eine Position oberhalb der Stadt. Anstelle der Scheibe war nun eine makellose Kugel aus vollkommener Schwärze zu sehen. Ein Wurmloch. Ein fünf Kilometer durchmessendes Wurmloch, begraben unter einem vergessenen Ozean.

Das Beobacherteam äußerte einstimmigen Protest, drohte mit Beschwerden an ihre jeweiligen Regierungen und mit der Intervention ihrer eigenen Flotten, sollten die Creuss ihnen weiter den Zugang zu dieser Entdeckung verwehren. Die Creuss gaben nach. Keinen Tag später dockte ein Shuttle an die Aris Vex an. Es bot gerade genug Platz für alle fünf und zwanzig offiziellen Beobachter. Hiari entschied sich für den engen Sitz neben Durruq, um nicht zwischen dem frömmelnden Bruder Dormer von Yin und der verstörenden N'ssika aus dem Naalu-Kollektiv Platz nehmen zu müssen. Trotz der engen und unbequemen Quartiere dachte keiner der Beobachter auch nur im Traum daran, zurückzubleiben.

Der Rand des Plateaus rückte näher und das Shuttle bog um einen der Türme, die aus den Felswänden herausragten. Hiari musste schlucken. Aus dem Orbit war nicht ersichtlich gewesen, wie imposant die gewaltigen, schwarzen Steinbauten tatsächlich waren. Sie wirkten wie Tempel auf sie, etwas, das erbaut wurde, um Ehrfurcht einzuflößen ... oder einfach nur Furcht.

Noch während Hiari den Gedanken aus ihrem Kopf verdrängte, hörte sie Durruq knurren: „Das sieht mir nicht geheuer aus.“

San Sinassa, der Creuss, der den Beobachtern zur Seite gestellt worden war, drehte sich auf dem Pilotensitz um. „Wir haben überall auf dem Meeresboden ähnliche Strukturen gefunden. Es scheint sich um eine untergegangene Zivilisation zu handeln.“

„Diese anderen Stätten würde ich auch gerne besichtigen“, sagte Hiari. „Wenn ich mir ein besseres Bild von ihrer Kultur machen soll–“

„Verzeihung“, unterbrach Sinassa. „Aber einige unserer Teams wurden beim Erforschen der Ruinen von unbekanntem Angreifern überfallen. Es wäre derzeit zu gefährlich für Euch.“

Die Beobachter sahen den Creuss verwundert an. Die grünen Augen der Rokha Varish verengten sich zu Schlitzen, während ihr Naaz-Begleiter Cole auf ihre Schultern kletterte, um einen besseren Überblick zu bekommen. „Angreifer? Was denn bitte für Angreifer?“

„Unbekannte“, wiederholte Sinassa geduldig. „Sowie wir nähere Informationen haben, werden wir Euch darüber in Kenntnis setzen. Achtung, wir nähern uns jetzt dem Gateway.“

Das Shuttle war durch eine Schlucht in die Mitte des Plateaus geflogen. Nun erhob es sich über den Rand und gab den Blick auf die gewaltige Rundung des Wurmlochs frei. Eine schwarze Sphäre, umgeben von verzerrtem Licht. Obwohl sie noch viele Hundert Kilometer entfernt war, füllte sie bereits den ganzen Sichtschirm aus. Den Beobachtern verschlug es die Sprache.

„Da würde ja ein ganzes Schlachtschiff durchpassen“, flüsterte Teallian schließlich.

„Ist das möglich ...“, fragte Hiari. „Da durchzufliegen, meine ich.“

Der Creuss nickte, wobei seine Körperhaltung seinen Stolz erkennen ließ. „Vor drei Stunden sind unsere Teams in die Anomalie eingetreten. Alle Mann festhalten.“

Das Shuttle beschleunigte und steuerte in die absolute Finsternis. Hiari klammerte sich an ihrem Sitz fest und kämpfte gegen das Gefühl, in alle Richtungen gleichzeitig gezerrt zu werden. Für einen Augenblick, oder vielleicht eine Unendlichkeit aus Augenblicken, war sie blind, taub und im absoluten Nichts ertrunken.

Dann kehrte ihr Augenlicht zurück. Das Shuttle flog in hohem Bogen aus dem Wurmloch und erhob sich über eine Stadt.

Und was für eine Stadt, dachte Hiari. Von oben sah sie Myriaden von dicht gedrängten zyklischen Bauten, so weit das Auge reichte. Schwarzer Stein, wie auf Acheron. Und darüber ...

Gegen das trübe Licht eines glimmenden roten Zwergsterns hob sich eine leuchtende Spirale ab, die das ganze Firmament überspannte. „Ist das ... die Galaxie?“, fragte einer der Beobachter atemlos.

„Davon gehen wir aus“, erwiderte Sinassa. „Unsere Wissenschaftler sind noch dabei, die genaue Position dieser Welt zu bestimmen, aber erste Analysen verorten sie mindestens fünfzigtausend Lichtjahre von Acheron entfernt, nahezu senkrecht zur galaktischen Ebene.“

„... bei den Heiligen Tiefen“, murmelte Migun. Hiari glaubte zu wissen, wie er sich fühlte.

Nach einem Rundflug über das Stadtzentrum landete das Shuttle auf dem Vorhof eines Bauwerks, das selbst im Vergleich zu den umliegenden Gebäuden titanisch war. Hiari glaubte, Elemente antikalaktischer Architektur in der gewaltigen Ziggurat zu erkennen, wenngleich sie nie zuvor etwas gesehen hatte, das dem riesigen Klingenfächer an der Spitze des Monuments gleichkam. Er sah wie eine monströse Krone aus.

Reiß dich zusammen, Dr. Omar, ermahnte sie sich. Hör auf, wie eine kleine Studienanfängerin menschliche Emotionen auf außerirdische Kulturen zu übertragen!

Doch spätestens als sie alle von Bord gingen, konnte sie sich des beklemmenden Gefühls nicht mehr erwehren. Der Vorhof bestand, wie alles andere auch, aus schwarzem Stein, makellos behauen und halb unter wandernden Staubdünen begraben. Drohend, mindestens einhundert Meter hoch, ragte die unterste Ebene der Ziggurat über ihnen auf. Winzige Creuss-Schiffe

waren rings um das Eingangsportal abgestellt, das mehr als groß genug für ihr Shuttle gewesen wäre. Überall wuselten Creuss-Techniker umher; bauten Scanner auf und aktivierten Drohnen, ohne den Neuankömmlingen Beachtung zu schenken.

Kaum hatten sie die Schwelle überschritten und einen riesigen Gang betreten, da spürte Hiari ein Kribbeln am ganzen Körper. Durruqs Augen verengten sich zu Schlitzen. „Ich sehe nirgends Staub hier drin.“

„Faszinierend“, sagte Migun. „Es muss eine Art statisches Feld geben, das immer noch aktiv ist!“

Sinassa nickte. „Unser Vorkommando hat von noch eindrucksvolleren Funden im Inneren des Bauwerks berichtet. Wenn Ihr mir bitte folgen wollt.“

Langsam drang das Team in die Tiefen des Bauwerks vor. Mit der Zeit verengten sich die Gänge, doch die kathedralenartigen Decken ragten noch immer hoch über den Köpfen der Beobachter auf. Als es irgendwann kein natürliches Licht mehr gab, erkannten sie, dass die Räume von einer schwachen blauen Lumineszenz durchdrungen waren, deren Ursprung sie nicht ausmachen konnten.

Immer wieder bemerkte Hiari Verzerrungen an den Wänden und Säulen, gewundene geometrische Formen, die mit Gold hinterlegt waren. Einmal ließ sie sich zurückfallen, um die Reliefs mit ihrem Savant zu scannen, bis Sinassa sie höflich aufforderte, bei der Gruppe zu bleiben.

„Ich bin mir sicher, das soll eine Doppelhelix darstellen“, flüsterte sie Durruq zu. „Da scheinen sogar genetische Codes drunterzustecken, nur kann ich die Schrift nicht entziffern.“

Je tiefer sie kamen, desto kühler wurde es. Nach etwa einer halben Stunde meldete Hiaris Savant, dass sie sich einhundert Meter unter der



Oberfläche befanden, und ihr Atem bildete weiße Wölkchen. Gerade wollte sie Sinassa fragen, wie weit es noch sei, als die Seitenwände plötzlich verschwanden.

Die Beobachter standen auf einer Galerie über einem kilometerbreiten, bodenlosen Schacht. Die Galerie erstreckte sich rings um den Schacht herum, und in regelmäßigen Abständen führten schmale Stege zu einer Säule, die wie ein mechanischer Stalaktit in der Mitte schwebte. Die Säule war über und über mit Maschinen, Rohren, Kabeln und Schaltkreisen überzogen, die sich über die gesamte Decke ausbreiteten, an den Außenwänden des Schachts entlangliefen und schließlich in der Tiefe verschwanden.

„Wie Ihr sehen könnt“, erklärte Sinassa, „ist dies das Herz des Bauwerks und gegenwärtig der Fokus unserer Bemühungen.“ Er deutete auf eine große Schar von Creuss, die über die Stege gegangen waren und nun um die Säule herumstanden. „Eingebettet in der Säule haben wir eine Art Kälteschlafkapseln entdeckt. Wenn Ihr mir bitte folgen mögt ...“

Er betrat den nächstbesten Steg, gefolgt von einem Großteil der Beobachter, die ihm leise, aber aufgeregt miteinander flüsternd im Gänsemarsch folgten. Hiari sah die winnaranische Xenoarchäologin Toala Toaldar, die sie schon von ihren Expeditionen zu den Mirist-Sternen kannte, einen klobigen Savant hervorziehen und die gesamte Kammer einschannen. Hiari wollte ihr gerade folgen, als Durruq sie mit einer schweren Pranke auf der Schulter zurückhielt. „Nicht so hastig, Dr. Omar.“

Er deutete auf die Wand hinter ihnen, wo Hiari zwischen all den Kabeln und Leitungen Schriftzeichen ausmachen konnte. „Meint Ihr nicht, wir sollten das übersetzen, bevor wir weitergehen?“

Hiari sah genauer hin. „Ich glaube, ich kann ...“ Fieberhaft wischte sie über das Display ihres Savants. „Tatsächlich! Das ähnelt einem prä-laxianischen Dialekt, den wir in den Ruinen von Vira-Pics III gefunden haben.“

Sie machte sich sofort an die Arbeit. Auch Varish und Cole waren zurückgeblieben und inspizierten zusammen mit Migun die Maschinen an den Wänden. Ebenso Commander Teallian, die sich mit zusammengekniffenen Augen umblickte. Während Hiari ihren Datenspeicher nach übersetzten Morphemen aus der Vira-Pics-Ausgrabung durchforstete, hörte sie, wie Durruq sich mit der Letnev-Offizierin

unterhielt. „Macht Euch dieser Ort auch so nervös?“

„Ja“, murmelte Teallian. „Wisst Ihr ... in den Geschichten, da war Ixth immer ein blühendes Paradies; das gelobte Land. Kommt Euch das hier etwa wie ein Paradies vor?“

Durruqs Antwort war ein leises Knurren.

Wenige Minuten später hörten sie die schweren Schritte von Sinassas Panzerstiefeln zurückkehren. „Herrschaften, es wäre wirklich besser, alle würden zusammenbleiben–“

„Einen Augenblick“, sagte Hiari von ihrem Bildschirm aufblickend. „Ich glaube, ich kann es lesen.“

Alle Augen – selbst die von Varish, Cole und Migun – richteten sich auf sie. „Na dann, raus damit“, sagte Teallian. „Was steht da?“

Hiari begann mit den Schriftzeichen gleich neben der Tür. „Also ... es geht hier um ein Sanctum ... eine Art Zufluchtsort für Könige. Damit ist dieses Bauwerk hier gemeint, glaube ich. Dann fällt der Name Ixth, dieser Planet also ... und hier steht etwas über ein mächtiges Reich, das jeden Stern am Himmel von Ixth beherrscht. Die Herrschaft der ...“

Mit einem Mal sah sie auf, das Gesicht kreidebleich. „Sinassa, holt Eure Leute von der Säule weg, sofort!“

„Wovon redet Ihr da?“, wollte Migun wissen.

Hiari deutete auf eine Buchstabenkette. „Hier steht ... die Herrschaft der Mahactaner, Könige der Galaxie.“

Ein ohrenbetäubendes Donnern hallte durch den Schacht und das blaue Leuchten wurde heller. Um die Säule herum schien Aufruhr zu herrschen. Aus der Ferne konnte Hiari nur winzige Gestalten ausmachen, die vor einer sich auftuenden Öffnung in der Maschine zurückwichen. Dahinter war Dunkelheit, gespickt mit blauen Lichtpunkten. Wie ein Sternenhimmel.

Ein grellroter Blitz erhellte die Kammer, dann noch einer und noch einer. Hiari glaubte, einen der anderen Beobachter schreien zu hören. Dann schoss ein tosender, zischender Dampfstrahl aus der Säule hervor und hüllte sie in Nebel.

„Wir müssen hier raus“, rief Teallian. „Sinassa?“

Der Creuss-Krieger erwiderte ihren Blick und nickte. „Ihr habt recht. Ich werde das Vorauskommando kontaktieren ...“ Seine Stimme riss ab. Mit einem Mal begann sein Panzer zu zittern und zu krampfen. Schreiend warf er den Kopf in den Nacken, während die Gelenke seines Panzers rote Funken sprühten, die das normale hellblaue Leuchten des Creuss übertünchten.

Die Umstehenden wichen zurück, als Sinassa plötzlich wieder ganz ruhig wurde. Purpurrotes Licht strömte aus seinem Panzer. Einen langen Augenblick musterte er die Gruppe, dann griff er nach seinem Lasergewehr.

Mit einem Funkenregen wurde sein Arm von der Schulter getrennt. Fauchend wirbelte Durruq herum und zog mit einer Aufwärtsbewegung sein ausfahrbares Vibrationsschwert quer über Sinassas Brust. Der Creuss schrie, ein Energieschwall ergoss sich aus der Wunde und er stürzte taumelnd über den Rand der Galerie.

Der Hacan wartete nicht auf den Aufprall. „Lauf!“ schrie er und rannte zurück in den Gang in Richtung Oberfläche.

Hiari und ihre restlichen Kollegen taten es ihm gleich. Noch immer hörten sie das Echo der Schreie hinter sich und das Leuchten in der Luft wurde immer intensiver. Schon bald zeichneten gleißende Linien die Reliefs und Verzierungen an den Wänden nach. Die Zigurat war erwacht.

Im Laufen sah Hiari, dass Durruq sich den Arm hielt. „Ihr seid verletzt!“, rief sie erschrocken.

Durruq schüttelte den Kopf und zog seine Hand zurück. Blut quoll



aus einem sauberen Schnitt an seinem Unterarm. „Eine Hauttasche“, knurrte er. „Da drin war die Klinge versteckt.“

„Hauttaschen? Versteckte Schwerter?“

Der Hacan flutschte die Zähne. „Die Emirate hielten es für klug“, er bog mit gezückter Waffe um die Ecke, „einen besonders qualifizierten Beobachter zu entsenden.“

Hiari lief weiter; konnte aber nicht aufhören, Durruq aus dem Augenwinkel anzustarren.

Sie hatten gerade die Haupthalle erreicht, als sie angegriffen wurden. Schneeweiße, haarlose Humanoide sprangen aus dem Schatten. Ihre Gesichter waren wie Masken ohne Augen, Ohren, Nase oder Mund. Gleichwohl spürten sie die Gegenwart der Gruppe und stürmten auf sie zu, wobei nadeldünne Stilette aus ihren Handflächen schossen.

Durruq schlug zwei von ihnen mit schwungvollen Schwerthieben nieder; wick ihren grapschenden Händen aus und schlitzte ihnen die Bäuche auf. Ein weiterer stürzte sich auf Migun, musste aber feststellen, dass sein Stilet dem harten Schutzanzug des Hylars nichts anhaben konnte. Dieser aktivierte eine Art Verteidigungsschirm, der den Humanoiden mit einem mächtigen Stromschlag röstete.

Hiari hechete in Deckung, ihren Savant schützend vor sich gehalten, und wünschte sich sehnlichst eine Waffe herbei. Varish und Cole hielten nicht einmal inne. Der winzige Naaz klammerte sich am Fell seiner Kameradin fest, die geradewegs auf den Ausgang zu sprintete.

Doch trotz aller Bemühungen wäre keiner von ihnen mit dem Leben davongekommen, wenn Teallian nicht gewesen wäre. Der Commander zog einen Grazer aus dem Holster und gab ruhig und besonnen einen Schuss nach dem anderen ab. Jeder Strahl ließ einen der Humanoiden zu einem zuckenden, rauchenden Häuflein zusammensinken. Instinktiv hielten sich die anderen hinter Teallian und zogen sich zum Ausgang zurück, während Durruq ihre Flanken deckte.

Sie hatten kaum die Schwelle überschritten und den Vorhof betreten, als der Grazer mit einem schrillen Fiepen den Geist aufgab. Fluchend warf Teallian die durchgebrannte Waffe auf die nächstbeste Kreatur und gab Fersengeld. Von den Creuss, die vorhin noch mit dem Errichten des Basislagers beschäftigt gewesen waren, fehlte jede Spur. Ebenso von ihren Schiffen. Nur das Shuttle der Beobachter war noch da. Durch das Cockpitfenster konnte Hiari sehen, dass Varish und Cole bereits dabei waren, die Startsequenz einzuleiten.

Durruq und Migun rannten die Einstiegsrampe hinauf, dicht gefolgt von Hiari. Als sie sich umdrehte, um Teallian an Bord zu helfen, sah sie sie keuchend zusammenbrechen. Einer der Humanoiden hatte sie eingeholt und mit seinem Stilet ihre Schulter durchbohrt.

Ohne nachzudenken, schlug Hiari mit ihrem Savant auf das Maskengesicht ein. Als das Wesen strauchelte, packte sie Teallian an der Hand und zerrte sie die Rampe hoch. Mit einem Zischen schloss sich die Luke hinter ihnen, das Shuttle erhob sich in die Luft und entfernte sich mit vollem Schub von der Ziggurat.

Migun fing die Letnev auf und legte sie auf eine Sitzbank, während Hiari ihr aus der Uniformjacke half.

„Wie schlimm ist es?“, fragte Teallian mit schmerzverzerrtem Gesicht.

„Bin mir nicht sicher“, entgegnete Hiari. Die Wunde war ein einzelner kreisrunder Einstich, aus dem ein dünner Blutfaden rann. Die umliegende Haut war jedoch aschfahl verfärbt. Hiari griff nach dem Notfall-Medikament und sprühte ein Gegengift und ein flüssiges Pflaster auf die Wunde. Als sie fertig war, hatte sich die weiße Verfärbung bereits über Teallians Schulter und ihren ganzen Arm ausgebreitet. Mit einer Mischung aus Faszination und Entsetzen starrte die Letnev auf ihre Hand.

„Ich weiß nicht, was das ist“, sagte Hiari. „Keines der Medikamente scheint zu wirken.“

Auf einmal fielen Teallian alle Fingernägel aus. Darunter kam glatte, weiche Haut zum Vorschein. Sie fasste sich an den Kopf und hatte im Nu ein ganzes Haarbüschel in der Hand. Dann wanderten ihre Finger zu ihrem Ohr, das unter der Berührung zusammenschrumpfte und verkümmerte. Teallians Blick war stier auf das Haarbüschel in ihrer Hand fixiert. Als sie nach einem langen Moment zu Hiari aufsaß, waren ihre Augen eiskalt. „Das ist Gen-Hexerei.“

Sie nahm einen tiefen, zitternden Atemzug und fuhr fort: „Es breitet sich aus. Hört zu, Doktor Omar, Ihr müsst zurück zur Aris Vex. Meine Crew war auf die Eventualität einer gefährlichen Entdeckung vorbereitet. Sagt ihnen ‚Quann‘. Sie werden dann Euren Befehlen gehorchen. Ihr müsst den Rat warnen.“

Hiari nickte. „Das werde ich.“

Nun wendete Teallian sich Durruq zu. Es fiel ihr zunehmend schwerer, die Augen offen zu halten, fast als würden ihre Augenhöhlen von innen zuwachsen. „Euer Schwert. Schnell.“ Sie streckte den Arm aus.

Das Shuttle schoss aus dem Wurmloch von Acheron und schnellte der Flotte entgegen. Die überlebenden Teammitglieder hatten sich im Cockpit versammelt. Niemand wollte mehr im Passagierbereich sitzen.

Es kam kein Signal über die Grußfrequenzen. Nach einem langen Augenblick des Schweigens aktivierte Hiari den Kommunikator. „Hier spricht das Beobachtungsteam, wir rufen die Aris Vex, bitte kommen. Aris Vex, bitte kommen.“

Noch ein langer Augenblick des Schweigens, dann ein Rauschen und die Stimme von Lieutenant Drellixiar, dem Ersten Offizier der Korvette. „Beobachtungsteam, hier spricht die Aris Vex. Commander Marchand, seid Ihr das?“

„Nein, hier spricht Doktor Hiari Omar. Ich fürchte, der Commander ist tot.“ Hiari warf einen Blick über die Schulter in Richtung Passagierbereich. „Sie sagte, der Code sei ‚Quann‘.“

„Verstanden, Doktor. Wir schicken Euch Koordinaten für einen Treffpunkt.“

Eine Datenflut strömte in das Navigationssystem des Shuttles. Varish fauchte: „Was zum Henker macht Ihr im polaren Orbit?“

„Die Lage ist in der letzten Stunde etwas kompliziert geworden“, erklärte Drellixiar. „Wir wollten uns lieber bedeckt halten.“

„Was heißt hier kompliziert?“, wollte Durruq wissen.

„Das solltet Ihr Euch besser selbst ansehen“, antwortete Drellixiar.

Das Shuttle hatte gerade die Atmosphäre von Acheron verlassen und war in die dunkle Leere des Alls eingetaucht. Plötzlich sahen sie die Creuss-Flotte über dem Wurmloch kreisen.

Rote Funken tanzten über die Hüllen der Creuss-Kriegsschiffe. Ihre silbernen Verzierungen flackerten und glommen purpurrot. Während das Shuttle immer weiter emporstieg, tauchte die Flotte stetig tiefer in die Atmosphäre hinab. Niemand scannte oder rief das Shuttle oder schien auch nur Notiz von ihm zu nehmen.

Stattdessen steuerten die Creuss-Schiffe, eines nach dem anderen, auf das Plateau zu und verschwanden im Gateway.

ÜBERBLICK

Twilight Imperium: Prophezeiung der Könige enthält eine Fülle an neuem Material für *Twilight Imperium: Vierte Edition*. Sieben neue Fraktionen stürzen sich ins Gefecht, darunter die berühmten Gen-Hexer, einst Herrscher der Galaxie. Anführer stärken ihre Fraktionen mit außergewöhnlichen Fähigkeiten, während das blutige Handwerk der planetaren Gefechte durch den Einsatz mechanischer Infanterie neue Dimensionen erreicht. Auch berühmte Planeten geraten in die Wirren des interstellaren Krieges und der Wettlauf um neue Territorien bringt mächtige, verloren geglaubte Relikte zum Vorschein.

ERWEITERUNGSSYMBOL

Alle Karten und Bögen aus der Erweiterung *Prophezeiung der Könige* verfügen über dieses Erweiterungssymbol, um sich von gleichartigem Spielmaterial aus dem Grundspiel zu unterscheiden. Die Systemtafeln der Erweiterung haben die Nummern 52–91.



DER LANGE KRIEG

Mit der Erweiterung *Prophezeiung der Könige* gibt es neue Möglichkeiten, Siegpunkte zu erhalten. Außerdem wird es einfacher, manche Aufträge zu erfüllen. Wenn eine längere Spieldauer gewünscht ist, könnt ihr die Seite der Siegpunkteleiste mit 14 Feldern verwenden.

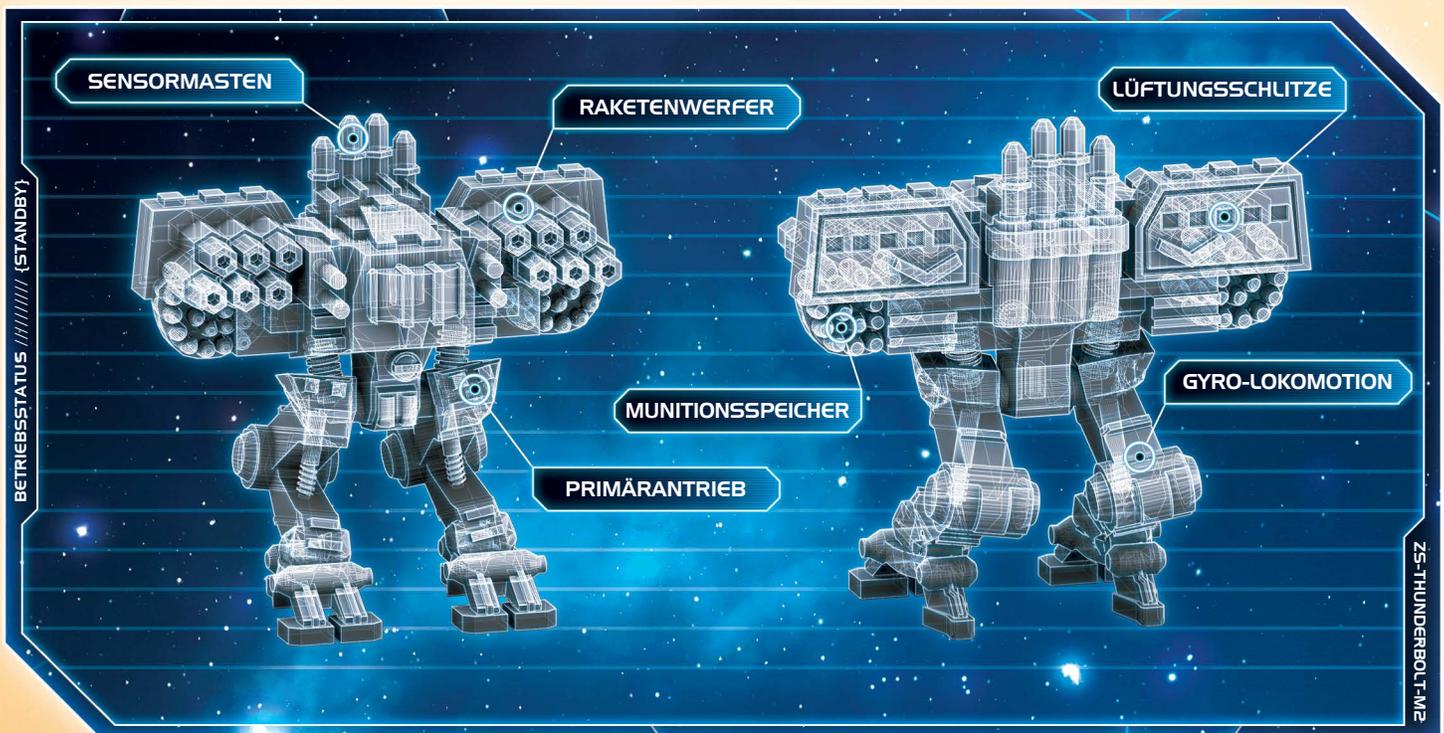


INTEGRATION DER ERWEITERUNG

Bevor ihr das Spielmaterial von Erweiterung und Grundspiel kombiniert, müsst ihr folgende Agendakarten aus dem Grundspiel aussortieren, da sie beim Spielen mit der Erweiterung nicht zum Einsatz kommen:

- ◆ Bergbau im Planetenkern
- ◆ Der heilige Planet Ixth
- ◆ Die Krone der Emphidia
- ◆ Die Krone des Thalnos
- ◆ Entmilitarisierte Zone
- ◆ Forschungsgruppe: Antriebs-technik
- ◆ Forschungsgruppe: Biotechnik
- ◆ Forschungsgruppe: Kybernetik
- ◆ Forschungsgruppe: Militär-technik
- ◆ Repräsentative Regierung
- ◆ Scherbe des Throns
- ◆ Senatssitz
- ◆ Terraforming-Initiative

Anschließend kombiniert ihr das Spielmaterial der Erweiterung mit dem gleichartigen Material des Grundspiels. Fügt jeder Spielerfarbe des Grundspiels vier Mech-Einheiten, acht neue Technologiekarten sowie eine neue Vertragskarte hinzu. Die übrigen Karten fügt ihr zu ihren jeweiligen Stapeln hinzu und mischt die Systemtafeln mit den roten und blauen Rückseiten unter die jeweiligen Systemtafeln aus dem Grundspiel. Ersetzt die Strategiekarten „Diplomatie“ und „Infrastruktur“ aus dem Grundspiel durch die überarbeiteten Versionen aus der Erweiterung. Zu guter Letzt legt ihr die sieben neuen Fraktionsbögen auf den Stapel der Fraktionsbögen aus dem Grundspiel.



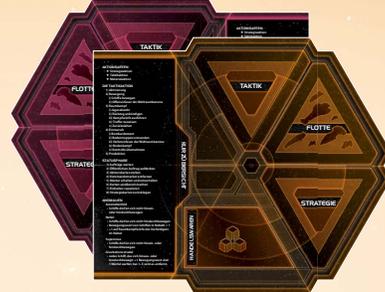
SPIELMATERIAL



7 Fraktionsbögen



8 Anführerbögen



2 Kommandobögen



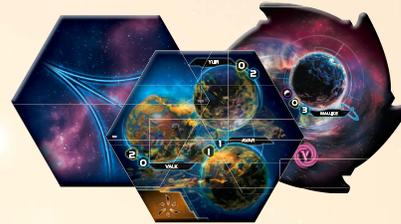
2 überarbeitete Strategiekarten



118 Grundspiel-Einheiten aus Plastik (59 Einheiten in 2 Farben)



32 Mech-Einheiten aus Plastik (4 Einheiten in 8 Farben)



40 System- und Hyperrountafeln



40 Planetenkarten



74 Erkundungskarten (20 kulturelle, 20 industrielle, 20 gefährliche und 14 Wilder Raum)



10 Reliktkarten



20 Aktionskarten



13 Agendakarten



40 Auftragskarten



24 Vertragskarten



74 Anführerkarten



24 Mech-Einheitenkarten



4 Fähigkeitenkarten für legendäre Planeten



128 Technologiekarten



1 Mirage-Planetenmarker



1 Zerstörer-Planeten-Marker



13 Verstärkungsmarker (6 allgemeine, 6 Technologie, 1 Entmilitarisierte Zone, 2 Titanen)



1 Ionensturmmarker (doppelseitig)



6 Dimensionsrissmarker (3 Vuil'raith, 3 Nekro-Virus)



4 Gamma-Wurmlochmarker (3 allgemeine, 1 Creuss)



5 Schläfermarker der UI



20 Wilder-Raum-Marker



119 Kontrollmarker



112 Kommando-marker



42 Handelswaren- und Massenproduktmarker (doppelseitig)



71 Infanterie-marker



71 Jägermarker

SPIELAUFBAU

Um eine Partie *Twilight Imperium* mit der Erweiterung *Prophezeiung der Könige* aufzubauen, befolgt ihr die Regeln für den vollständigen Aufbau aus dem Referenzhandbuch des Grundspiels mit folgenden Ergänzungen:

◆ SCHRITT 3 – FRAKTIONSSPEZIFISCHES

SPIELMATERIAL NEHMEN: Jeder Spieler nimmt sich zusätzlich zu den fraktionsspezifischen Materialien aus dem Grundspiel die Mech-Einheitenkarte und die drei Anführerkarten seiner Fraktion. Folgende Fraktionen erhalten zudem:

- ◆ Die Geister von Creuss: 1 Gamma-Wurmlochmarker der Creuss
- ◆ Die Vuil'raith-Verschörung: 3 Dimensionsrissmarker
- ◆ Das Nekro-Virus: 3 Dimensionsrissmarker
- ◆ Die Titanen des UI: 5 Schläfermarker der UI
- ◆ Die Glut von Muaat: 1 Supernova-Tafel der Muaat



zusätzliches fraktionsspezifisches Spielmaterial für die Geister von Creuss

◆ SCHRITT 4 – SPIELERFARBE WÄHLEN:

Jeder Spieler nimmt sich alles Spielmaterial in seiner Farbe. Dies umfasst nun zusätzlich:

- 4 Mech-Einheiten
- 8 neue Technologiekarten
- 1 neue Vertragskarte
- 1 Anführerbogen

Jeder Spieler schiebt den Rand seines Anführerbogens unter seinen Fraktionsbogen. Dann belegt er die Kartenplätze von oben nach unten mit seinen Anführerkarten (Agent, Commander und Held) sowie seiner Mech-Einheitenkarte. Alle Anführer werden so platziert, dass die Seite mit dem Kartenplatzsymbol in der oberen rechten Ecke sichtbar ist.



Symbol für den obersten Kartenplatz (Agent)

◆ SCHRITT 6 – SPIELPLAN ZUSAMMENSETZEN:

Platziert den Wurmloch-Nexus in den gemeinsamen Spielbereich, sodass die Seite, die ausschließlich das Gamma-Wurmloch zeigt, sichtbar ist. Legt dann die 3 Gamma-Wurmlochmarker neben den Wurmloch-Nexus.

Falls ihr zu fünf, zu sieb oder zu acht spielt, findet ihr auf der nächsten Seite weitere Anweisungen und Skizzen.



Wurmloch-Nexus

◆ SCHRITT 7 – HÜTERMARKER PLATZIEREN:

Legt 1 Wilder-Raum-Marker auf jedes Nicht-Heimat-System ohne Planeten. Die restlichen Wilder-Raum-Marker werden in die Spielschachtel zurückgelegt. Legt alle Verstärkungsmarker neben den Spielplan.



Wilder-Raum-Marker

◆ SCHRITT 8 – GEMEINSAME STAPEL MISCHEN:

Mischt den Reliktstapel und jeden Erkundungsstapel einzeln und legt sie in den gemeinsamen Spielbereich.



Relikt

Kulturell

Gefährlich

Industriell

Wilder Raum

SPIELPLAN ZUSAMMENSETZEN

Wenn ihr zu fünf, zu sieben oder zu acht spielt, wird der Schritt „Spielplan zusammensetzen“ folgendermaßen angepasst.

Aufbau für fünf Spieler

Während des Unterschrittes „Systemtafeln austeilen“ werden jedem Spieler **drei blaue** und **zwei rote** Tafeln ausgeteilt. Vor dem Unterschritt „Systemtafeln platzieren“ werden die Hyperroueten-Tafeln genau wie in der unten stehenden Aufbauskitze platziert.

Aufbau für sieben Spieler

Während des Unterschrittes „Systemtafeln austeilen“ werden jedem Spieler **vier blaue** und **zwei rote** Tafeln ausgeteilt. Vor dem Unterschritt „Systemtafeln platzieren“ werden die Hyperroueten-Tafeln genau wie in der unten stehenden Aufbauskitze platziert.

Anschließend, noch vor dem Platzieren der Systemtafeln, zieht der Sprecher fünf Tafeln – **zwei rote** und **drei blaue** – von den unbenutzten Tafeln und platziert sie einzeln nacheinander in einer Reihenfolge seiner Wahl, sodass sie offen an Mecatol Rex angrenzend liegen. Dabei gelten die normalen Regeln für das Platzieren von Systemtafeln.

Aufbau für acht Spieler

Während des Unterschrittes „Systemtafeln austeilen“ werden jedem Spieler **vier blaue** und **zwei rote** Tafeln ausgeteilt.

Anschließend, noch vor dem Platzieren der Systemtafeln, zieht der Sprecher vier Tafeln – **zwei rote** und **zwei blaue** – von den unbenutzten Tafeln und platziert sie einzeln nacheinander in einer Reihenfolge seiner Wahl, sodass sie offen an Mecatol Rex angrenzend liegen. Dabei gelten die normalen Regeln für das Platzieren von Systemtafeln.

AUFBAU DER HYPERROUTEN

Für die hier beschriebenen Spielplan-Zusammensetzungen werden die Hyperroueten-Tafeln stets in folgendem Muster angeordnet. Es besteht aus den Tafeln **83A, 84A, 85A, 86A, 87A** und **88A**.

Die Regeln für Hyperroueten findet ihr auf Seite 11.



AUFBAU DES SPIELPLANS FÜR 5, 7 ODER 8 SPIELER



AUFBAU FÜR 5 SPIELER



AUFBAU FÜR 7 SPIELER



AUFBAU FÜR 8 SPIELER



MECATOL REX



RING 1



RING 3



HYPERROUTE



HEIMAT-SYSTEM



RING 2



RING 4

REGELN

Es folgt eine Beschreibung aller neuen Materialien und Spielmechaniken der Erweiterung.

MEHR SPIELER

Die Erweiterung ermöglicht Partien mit bis zu acht Spielern. Abgesehen von den Anpassungen des Spielbaus auf Seite 9 gelten keine zusätzlichen Regeln für das Spielen zu sieb oder zu acht.

ANFÜHRER

Jede Fraktion verfügt über drei Anführer mit speziellen Fähigkeiten, die gemäß ihrem Kartentext abgehandelt werden. Es gibt drei Arten von Anführern:

- ◆ **AGENTEN:** Jede Agentenfähigkeit führt dazu, dass der Agent erschöpft wird. Spielbereit werden Agenten zusammen mit allen anderen erschöpften Karten während des Schrittes „Spielbereit machen“.
- ◆ **COMMANDER:** Jeder Commander verfügt über eine passive Fähigkeit. Diese kann über den Vertrag „Allianz“ mit einer anderen Fraktion geteilt werden.
- ◆ **HELDEN:** Jeder Held verfügt über eine außergewöhnlich starke Fähigkeit, die nur ein Mal pro Spiel eingesetzt werden kann.

Anführer werden während des Spielbaus auf die zugehörigen Kartenplätze gelegt. Dabei müssen alle Anführer so platziert werden, dass die Seite mit dem Kartenplatz-Symbol oben rechts sichtbar ist.



Commander-Kartenplatzsymbol

Agentenfähigkeiten stehen ab Spielbeginn zur Verfügung, wohingegen Commander- und Heldenfähigkeiten zunächst **GESPERRT** sind. Jede Commander- und Heldenkarte weist eine Zielvorgabe auf, beispielsweise „Du musst 3 gewertete Aufträge haben“. Sobald die Zielvorgabe einer Anführerkarte erreicht ist, wird die Karte umgedreht. Die Fähigkeit auf der Rückseite ist nun **FREIGESCHALTET**, also für den Spieler verwendbar.

MECH-EINHEITEN

Mech-Einheiten sind hoch spezialisierte fraktions-spezifische Bodentruppen.



Jeder Spieler hat seine Mech-Einheitenkarte von Beginn an im Spiel. Mechs werden genau wie andere Einheiten produziert und stehen ab Spielbeginn zur Verfügung.

Mechs sind eine Art von Bodentruppen. Sie können transportiert werden und an Bodenkämpfen teilnehmen. Jede Fraktion verfügt über individuelle Mechs, deren Fähigkeiten und Werte auf der jeweiligen Mech-Einheitenkarte angegeben sind.

Einige Mech-Einheitenkarten verfügen über eine „Einsatz“-Fähigkeit. Einsatzfähigkeiten bieten eine alternative Möglichkeit zum Platzieren von Einheiten auf dem Spielplan. Sie können nur abgehandelt werden, um eine Einheit aus dem Nachschub zu platzieren. Außerdem kann jede Einsatzfähigkeit nur ein Mal pro Zeitfenster abgehandelt werden.

KAPERN

Manche Fähigkeiten geben die Anweisung, eine Einheit zu **KAPERN**. Solange eine Einheit gekapert ist, wird sie auf den Fraktionsbogen des kapernenden Spielers platziert und bleibt dort, bis sie **ZURÜCKGEGEBEN** wird. Die Regeln für das Kapern und Zurückgeben von Einheiten sind abhängig von ihrem Einheitentyp.

Wer mindestens eine blockierte Raumwerft hat, darf keine Einheiten des blockierenden Spielers kapern.

Nicht-Jäger-Schiffe und Mechs

Gekaperte Nicht-Jäger-Schiffe und Mechs werden auf den Fraktionsbogen des kapernenden Spielers platziert. Sobald sie zurückgegeben werden, kehren sie in den Nachschub ihres ursprünglichen Spielers zurück. Die Rückgabe einer solchen Einheit kann aus verschiedenen Gründen erfolgen:

- ◆ Wenn der Spieler, der die Einheit gekapert hat, sie im Rahmen einer Transaktion freiwillig zurückgibt.
- ◆ Wenn eine Fähigkeit die Rückgabe eines gekaperten Schiffes erlaubt, normalerweise als Kosten für einen Effekt.
- ◆ Wenn der Spieler, dessen Einheit gekapert wurde, eine Raumwerft des kapernenden Spielers blockiert.

Jäger und Infanterie

Gekaperte Jäger und Infanterie werden nicht auf den Fraktionsbogen des kapernenden Spielers platziert, sondern in ihren eigenen Nachschub. Stattdessen platziert der kapernende Spieler Jäger- bzw. Infanteriemarker aus dem Vorrat auf seinen Fraktionsbogen. Gekaperte Jäger und Infanterie gehören keiner Spielerfarbe an. Daher dürfen sie nicht im Rahmen einer Transaktion zurückgegeben werden und auch das Blockieren einer Raumwerft erzwingt ihre Rückgabe nicht. Sie bleiben auf dem Fraktionsbogen des kapernenden Spielers, bis eine Fähigkeit sie zurückgibt. Wenn das passiert, werden sie in den Vorrat gelegt.

LEGENDÄRE PLANETEN

Vier der Planeten aus dieser Erweiterung sind **LEGENDÄRE PLANETEN**, erkennbar am Legendär-Symbol.

Legendär-Symbol des Planeten Primor



Sobald ein Spieler die Kontrolle über einen legendären Planeten erlangt, legt er auch dessen Fähigkeitskarte für legendäre Planeten in seinen Spielbereich. Jede dieser Karten verfügt über eine individuelle Fähigkeit, die der Spieler am Ende seines Zuges verwenden kann. Erlangt ein Spieler die Kontrolle über eine erschöpfte Fähigkeitskarte für legendäre Planeten, so bleibt diese erschöpft.



Primors Planetenkarte und Fähigkeitskarte für legendäre Planeten

ERKUNDUNG

Sobald ein Spieler die Kontrolle über einen Planeten erlangt, der nicht bereits unter der Kontrolle eines anderen Spielers war, **ERKUNDET** er diesen Planeten. Dazu zieht er je nach Merkmal des Planeten die oberste Karte des passenden Erkundungsstapels und handelt ihren Effekt ab. Anschließend wird die Karte abgelegt, außer es handelt sich um ein Reliktfragment oder eine „Verstärkung“-Fähigkeit (siehe unten). Planeten ohne Merkmal **können nicht** erkundet werden.



Dieser Planet hat das Merkmal „industriell“.

Wer über die Technologie „Nullpunktenergie-Reaktor“ verfügt, kann auch Wilder-Raum-Marker erkunden. Sobald ein Spieler dies tut, legt er den Marker ab und zieht die oberste Karte des Wilder-Raum-Erkundungsstapels.



Wilder-Raum-Marker

Erlangt ein Spieler gleichzeitig die Kontrolle über mehrere Planeten, entscheidet er selbst, in welcher Reihenfolge er sie erkundet. Wichtig ist nur, dass er die Erkundungskarte eines Planeten zieht und vollständig abhandelt, bevor er zur Erkundung des nächsten Planeten übergeht.

VERSTÄRKUNGSKARTEN

Sobald ein Spieler eine Erkundungskarte mit dem Stichwort „Verstärkung“ zieht, legt er sie an die Planetenkarte des erkundeten Planeten an. Anschließend platziert er den passenden Verstärkungsmarker auf den Planeten auf dem Spielplan. Von nun an modifizieren die Werte und Fähigkeiten der Erkundungskarte diesen Planeten. Die Verstärkung bleibt angelegt, auch wenn ein anderer Spieler die Kontrolle über den Planeten übernimmt.



Verstärkungsmarker der Dyson-Sphäre

RELIKTFRAGMENTE UND RELIKTE

Sobald ein Spieler eine Erkundungskarte mit dem Stichwort „Reliktfragment“ im Titel zieht, legt er sie offen in seinen Spielbereich. Wie auf der Karte angegeben, können drei gleichartige Reliktfragmente vernichtet werden, um ein Relikt zu erhalten. Dies sind Karten mit mächtigen Fähigkeiten. Wer ein Relikt erhält, zieht die oberste Karte des Reliktstapels und legt sie offen in seinen Spielbereich.



Reliktfragment

Reliktfragmente können im Rahmen von Transaktionen getauscht werden.

VERNICHTEN

Wenn eine Fähigkeit zum **VERNICHTEN** von Spielmaterial auffordert, wird es aus dem Spiel entfernt und in die Spielschachtel zurückgelegt.

WURMLOCH-NEXUS

Der Wurmloch-Nexus ist eine außergewöhnliche Region der Galaxie, in der zahlreiche Wurm Löcher aufeinandertreffen. Er ist eine doppelseitige Systemtafel – auf der **INAKTIVEN** Seite ist nur ein Gamma-Wurmloch abgebildet, auf der **AKTIVEN** Seite alle drei Wurm Löcher. Der Nexus wird wie ein Bestandteil des Spielplans behandelt. Bei Spielbeginn liegt die inaktive Seite oben, was bedeutet, dass er nur an Tafeln mit einem Gamma-Wurmloch angrenzt.



inaktiv

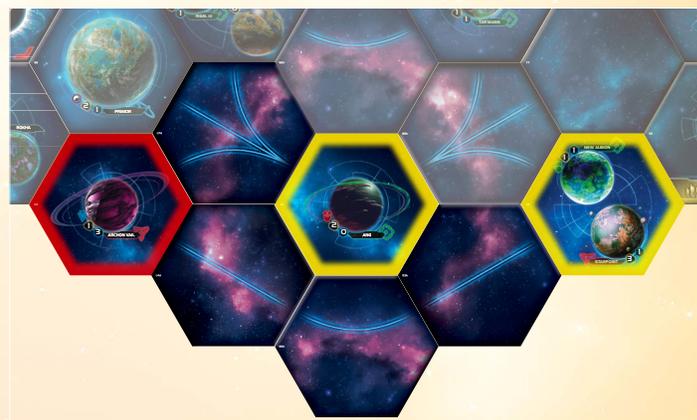


aktiv

Wenn zum ersten Mal eine Einheit in den Wurmloch-Nexus bewegt oder platziert wird oder jemand die Kontrolle über den darin liegenden Planeten (Mallice) erlangt, wird der Nexus aktiv und auf die aktive Seite gedreht. Der aktive Nexus grenzt an alle Tafeln an, die über ein Alpha-, Beta- oder Gamma-Wurmloch verfügen.

HYPERROUTEN

Wenn zu fünf oder zu siebt gespielt wird, gehören zum Aufbau der Galaxie auch Hyper Routen-Tafeln dazu (siehe „Spielplan zusammensetzen“ auf Seite 9). Jede durchgehende Linie, die durch eine oder mehrere Hyper Routen-Tafeln führt, ist eine **HYPERROUTE**. Systemtafeln, die durch eine Hyperroute miteinander verbunden sind, gelten in allen Belangen als angrenzend.



Aufgrund der Hyper Routen grenzt das rot markierte System an die beiden gelb markierten Systeme an.

Hyper Routen machen die unterschiedlichen Startpositionen ausgewogener. Daher **erhält auch niemand mehr zusätzliche Handelswaren** für eine bestimmte Startposition.

Hyper Routen-Tafeln sind **keine** Systeme. Auf ihnen dürfen sich keine Einheiten befinden und sie dürfen nicht zum Ziel von Effekten oder Fähigkeiten werden.

ANHANG: GALAXIEN

Mit den folgenden Optionen könnt ihr eure Galaxie individuell anpassen.

VORGEFERTIGTE GALAXIEN

Statt der Standardzusammensetzung, die beim Spielaufbau beschrieben ist, könnt ihr auch eine der vorgefertigten Galaxien auf den Seiten 13–15 auswählen.

ALTERNATIVE HYPERROUTEN

Bei Partien zu **siebt** oder zu **acht** können alternative Hyper Routen und nicht standardmäßige Spielplanformen für ausgewogenere Startpositionen sorgen. Passt dazu den Schritt „Spielplan zusammensetzen“ des Spielaufbaus wie folgt an.

ACHTUNG: Durch die Hyper Routen weichen die Ringe der Galaxie von ihrer Standardform ab. Achtet besonders auf die nicht standardmäßige Form jedes Rings und passt auf, dass jeder Ring voll besetzt ist, bevor ihr Tafeln in den nächsten Ring legt.

AUFBAU FÜR SIEBEN SPIELER

Während des Unterschritts „Systemtafeln austeilen“ werden jedem Spieler **drei blaue** und **zwei rote** Tafeln ausgeteilt. Vor dem Unterschritt „Systemtafeln platzieren“ werden die Hyper Routen-Tafeln genau wie in der unten stehenden Skizze „Alternative Hyper Routen für 7 Spieler“ platziert. Dabei kommen die Hyper Routen-Tafeln **83B**, **84B**, **85B**, **86B**, **88B** und **90B** zum Einsatz.

AUFBAU FÜR ACHT SPIELER

Während des Unterschritts „Systemtafeln austeilen“ werden jedem Spieler **drei blaue** und **zwei rote** Tafeln ausgeteilt. Vor dem Unterschritt „Systemtafeln platzieren“ werden die Hyper Routen-Tafeln genau wie in der unten stehenden Skizze „Alternative Hyper Routen für 8 Spieler“ platziert. Dabei kommen die Hyper Routen-Tafeln **83B**, **85B**, **87A**, **88A**, **89B** und **90B** zum Einsatz.

GROSSE GALAXIE

Bei Partien zu sechst habt ihr auch die Möglichkeit, in einer größeren Galaxie mit vier Ringen zu spielen. Dabei kommen alle Tafeln aus dem Grundspiel von *Twilight Imperium* und der Erweiterung *Prophezeiung der Könige* zum Einsatz. Passt dazu den Schritt „Spielplan zusammensetzen“ des Spielaufbaus wie folgt an.

ACHTUNG: Aufgrund der enormen Fülle an Einfluss und Ressourcen, die eine große Galaxie für sechs Spieler bietet, empfehlen wir, sie nur in Verbindung mit der 14-Felder-Seite der Siegpunkteleiste zu verwenden.

AUFBAU FÜR 6 SPIELER

Während des Unterschritts „Systemtafeln austeilen“ werden jedem Spieler **sechs blaue** und **drei rote** Tafeln ausgeteilt.

ALTERNATIVE HYPERROUTEN UND GROSSE GALAXIE



ALTERNATIVE HYPERROUTEN FÜR 7 SPIELER



ALTERNATIVE HYPERROUTEN FÜR 8 SPIELER



GROSSE GALAXIE FÜR 6 SPIELER



MECATOL REX



RING 1



RING 3



HYPERROUTE



HEIMAT-SYSTEM

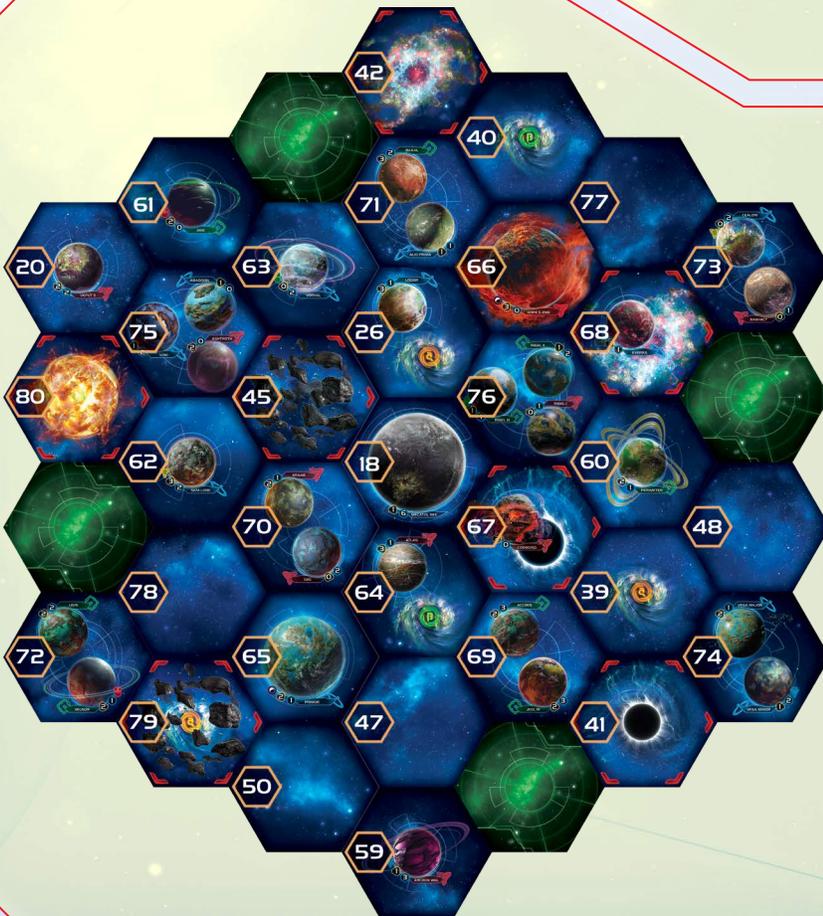


RING 2



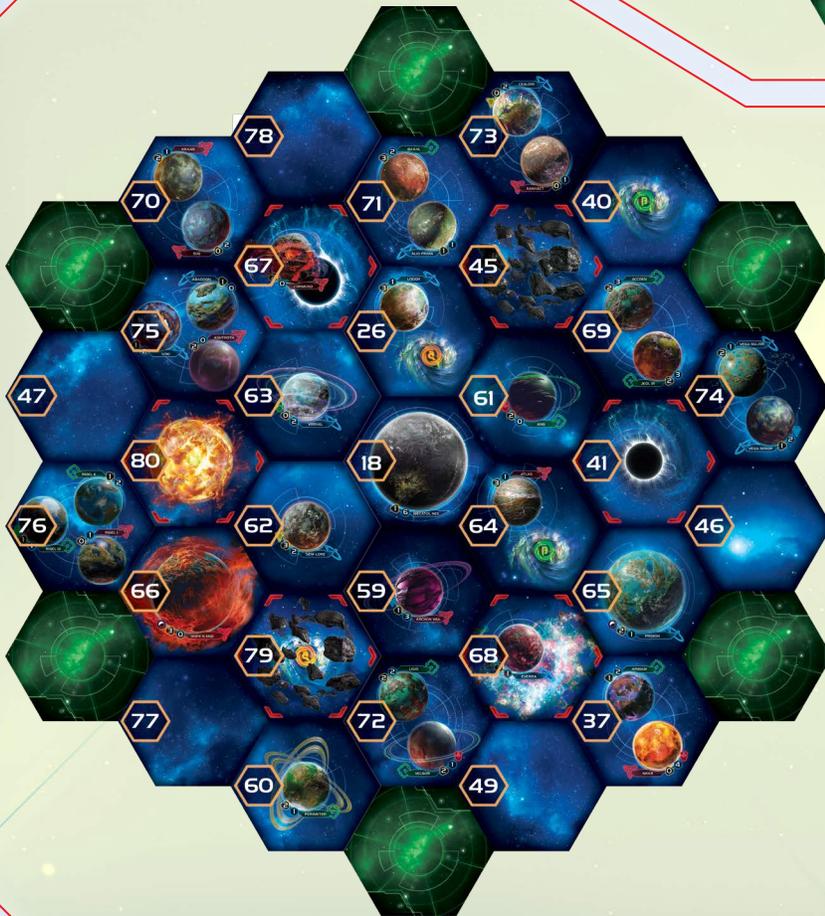
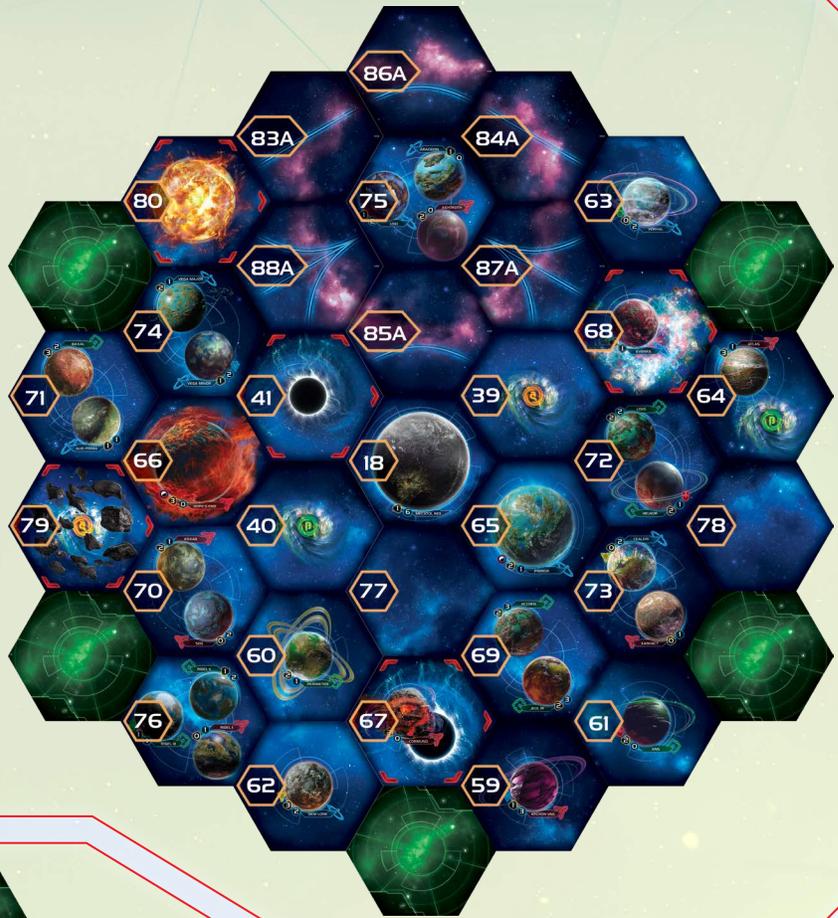
RING 4

AUFBAU EINER GALAXIE FÜR 3 SPIELER



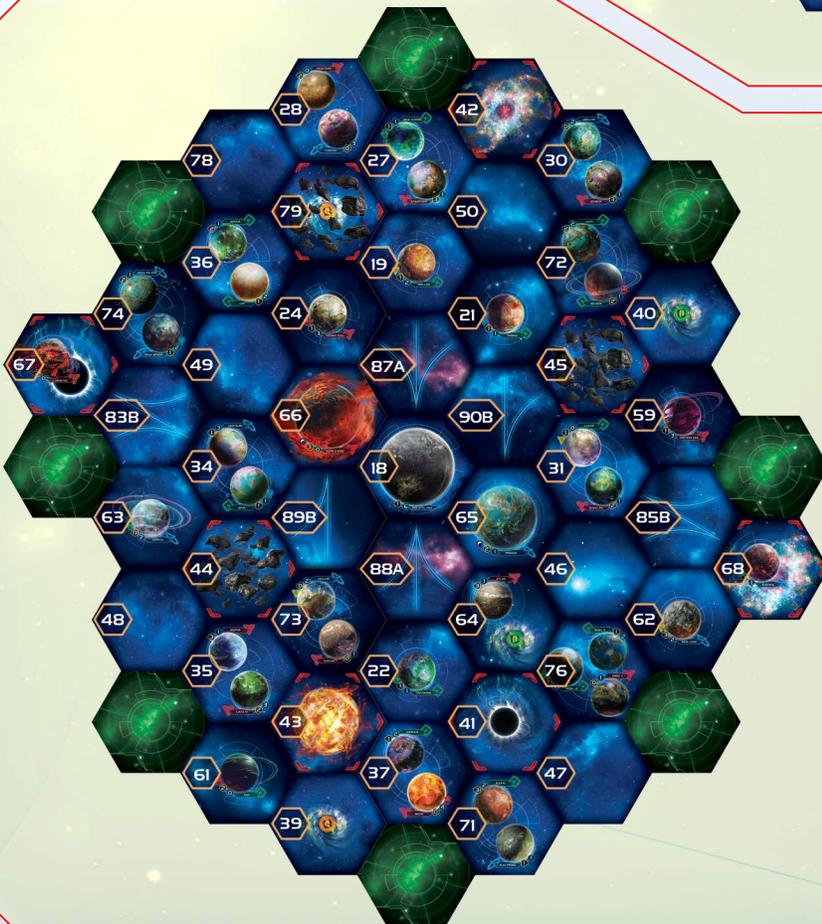
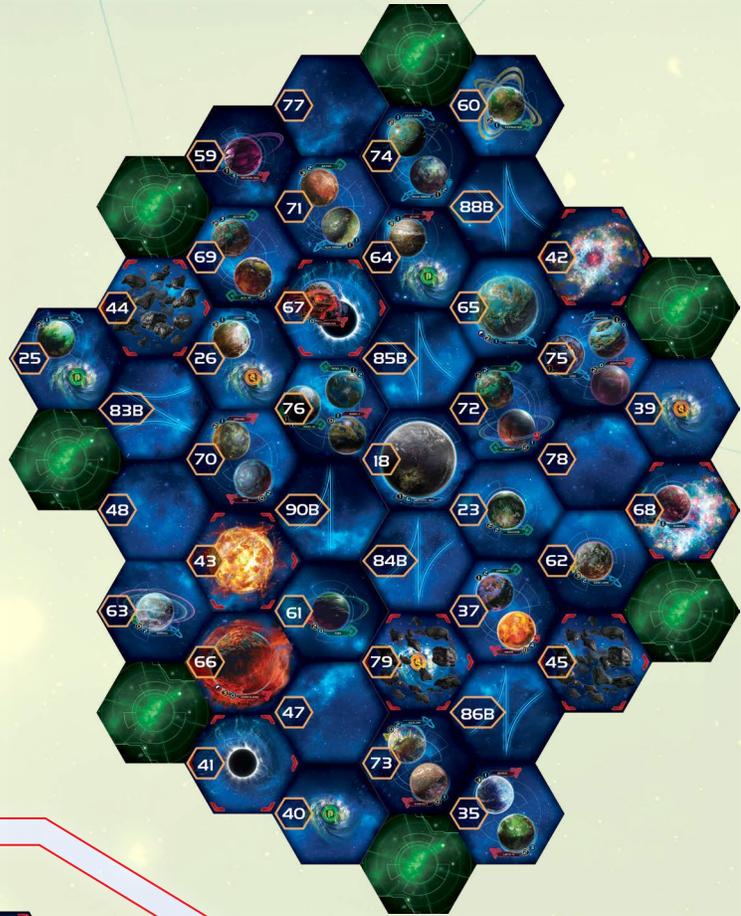
AUFBAU EINER GALAXIE FÜR 4 SPIELER

AUFBAU EINER GALAXIE FÜR 5 SPIELER (MIT HYPERROUTEN)



AUFBAU EINER GALAXIE FÜR 6 SPIELER

**AUFBAU EINER
GALAXIE FÜR
7 SPIELER
(MIT HYPERROUTEN)**



**AUFBAU EINER
GALAXIE FÜR
8 SPIELER
(MIT HYPERROUTEN)**

KLARSTELLUNGEN

Dieser Abschnitt enthält Klarstellungen zu den Themen Timing und Interaktion sowie häufig übersehene Regeln. Falls Fragen auftauchen, könnt ihr hier oder online unter WWW.ASMODEE.DE im Living Rules Reference nachschlagen.

Aufträge

- ◆ Es können beliebig viele „Agendaphase“-Aufträge während ein und derselben Agendaphase gewertet werden.
- ◆ Für das Werten von Aufträgen befinden sich der Wurmloch-Nexus und das Heimat-System der Geister von Creuss am Spielplanrand.

Dimensionsrissmarker

- ◆ Wird eine Raumwert, die einen Dimensionsrissmarker unter sich hat, zerstört, wird auch der Dimensionsrissmarker vom Spielplan entfernt.
- ◆ Das Nekro-Virus verfügt über eigene Dimensionsrissmarker. Diese kann es verwenden, wenn es die Raumwert-Aufwertungstechnologie „Dimensionsriss II“ der Vuil'raith-Verschwörung kopiert.

Erkundung

- ◆ Ein Planet ohne Merkmal kann nicht erkundet werden.
- ◆ Wird ein Spieler von einer Fähigkeit angewiesen, einen Wilder-Raum-Marker zu erkunden, darf er dies auch ohne die Technologie „Nullpunktenergie-Reaktor“ tun.

Gekaperte Jäger und Infanterie

- ◆ Gekaperte Jäger und Infanterie werden in ihren eigenen Nachschub zurückgelegt und der kapernde Spieler platziert Jäger- bzw. Infanteriemarker aus dem Vorrat auf seinen Fraktionsbogen.

Gravitationsstrudel

- ◆ Ein Schiff wendet für jeden Gravitationsstrudel, durch den es sich hindurchbewegt, +1 auf seinen Bewegungswert an. Allerdings muss es auch für jeden Strudel einzeln würfeln.

Jägerabwehr

- ◆ Der Schritt „Jägerabwehr“ kann auch dann stattfinden, falls der Gegner keine Jäger im Kampf hat.

Mech-Einheiten

- ◆ Mech-Einheitenkarten sind keine Technologiekarten.

Relikte

- ◆ Relikte dürfen nicht im Rahmen einer Transaktion getauscht werden, Reliktfragmente hingegen schon.

Wilder-Raum-Marker

- ◆ Während des Spielaufbaus wird auf jedes Nicht-Heimat-System ohne Planeten ein Wilder-Raum-Marker platziert. Dies beinhaltet auch Anomalien.

Wurmloch-Nexus

- ◆ Wenn der Wurmloch-Nexus dadurch aktiviert würde, dass sich ein Schiff während des Schrittes „Bewegung“ einer Taktikaktion hineinbewegt, so wird er erst am Ende dieses Schrittes aktiviert.

CREDITS

EXPANSION DESIGN AND DEVELOPMENT: Dane Beltrami
ORIGINAL TWILIGHT IMPERIUM DESIGN: Christian T. Petersen
PRODUCER: Jason Walden
FICTION: Sam Gregor-Stewart
TECHNICAL WRITING: James Kniffen
EDITING: Adam Baker
PROOFREADING: Mark Pollard, Mark Miltenburg und Sarah Sadler
BOARD GAME MANAGER: Chris Winebrenner-Palo
STORY REVIEW: Daniel Lovat Clark, Matt Newman und Sam Gregor-Stewart
EXPANSION GRAPHIC DESIGN: Shaun Boyke und Toujer Moua
GRAPHIC DESIGN MANAGER: Christopher Hosch
COVER ART: Anders Finer
MAP TILE ART: Stephen Somers
INTERIOR ART: Cristi Balanescu, Anders Finer, Aurore Folny, Tom Garden, Tomasz Jedruszek, Alex Kim, Scott Schomburg und Stephen Somers
ART DIRECTION: Jeff Lee Johnson
MANAGING ART DIRECTOR: Tony Bradt
SCULPTING: Kevin Van Sloun
SCULPTING LEAD: Cory DeVore
SCULPTING MANAGER: Derrick Fuchs
QUALITY ASSURANCE COORDINATION: Andrew Janeba und Zach Tewalthomas
PRODUCTION MANAGEMENT: Justin Anger und Jason Glawe
VISUAL CREATIVE DIRECTOR: Brian Schomburg
SENIOR PROJECT MANAGER: John Franz-Wichlacz
EXECUTIVE GAME DESIGNER: Nate French
HEAD OF STUDIO: Chris Gerber

PLAYTESTERS: Jason Aiken, Alex Antosh, Zachary Antosh, Michael Ashwood, Ethan Ator, Nic Baker, Joanna Barnett, Sam Bartos, Caleb Beckstrom, Mark Belisle, Andrew Bomholt, Matt Bradt, JS Bragg, Paul Brown, Ben Burkholder, Stephen Calomino, Stephen Caviness, Stephen Chang, Christopher Chick, Ryan Close, Paul "Robofish" Couch, Andrew Croftcheck, Matthew Dahlin, Ben DiFrancesco, Hunter Donaldson, Eric Dow, Sten Drescher, Stuart Dunford, Oscar Duretto, Alexis Dykema, Aaron Ebeling, Stephen Ede, Robert Evans, BJ Forrest, Luis Francisco Hernandez, Graham Garrett, Nicholas Giranda, William Gloss, Matt Goodwin, Curran Grimshaw, Phoenix Gruber, Anshu Gupta, Chris Halbower, Richard Harsanyi, Patrick Hawk, Nathanael Hitchcock, Joe Hobbs, Jon Horne, Michael Hutnan, Peter Jamieson, Victoria Jordan, Alec Keeler, Walter Kegerreis, James Kidd, Michael Kidd, Christopher King, RJ King, Zac Kyle, Gene Lane, Josh Lewis, John Loeffler, Michael MacComb, Megan Macdonald, Mark MacKenzie, Andrew McCann, Brian Melcher, Blair Miller, Brady Miller, Joseph Miller, Joe Morse, Ian Mortensen, Will Mundy, Andrew Navaro, Edward Nickson, Regan O'Neill, Jonathan Olson, Jack Otto, Craig Parr, Jorgen Peddersen, Scott Penney, Christian Pereira, Nick Petersen, Matt Provisor, Karl Reiff, Joel Requier, Kyle Riffert, Linus Roberts, Bryan Robertson, Chris Rogers, E.J. Sanders, Eli Schilling, Jedaiah Schilling, Chris Schock, Dustin Shunta, Nicholas Sima, Timon Sistic, Patrick Smalley, Duncan Smith-Halverson, Matthew Spencer, David Steele II, Tasha Steinman, Richie Stephan, Nathan Swenson, Zach Tedford, Katie Van Hast, Robbie Walter, Tyler Welch, Scott Whittaker, Ryan Wolfe und Jamie Wood

Vielen Dank an Michael Bomholt, Scott Lewis, Andrew Manderson, Matt Martens, Max Philippi, Nate Shedd und Clayton Threadgill für ihre unverzichtbare Mitarbeit.

Und ein ganz besonderes Dankeschön an unsere Betatester.

DEUTSCHE AUSGABE ASMODEE GERMANY

ÜBERSETZUNG & REDAKTION: Susanne Kraft
LEKTORAT: Sebastian Wenzlaff, Franziska Wolf
LAYOUT & GRAFISCHE BEARBEITUNG: Sebastian Wenzlaff

© 2020 Fantasy Flight Games. Gamegenic und das Gamegenic-Logo sind TM & © von Gamegenic GmbH, Deutschland. Fantasy Flight Games, *Twilight Imperium* und das FFG-Logo sind ® von Fantasy Flight Games.