TWILIGHT IMPERIUM

TWILIGHT CODEX

AUSGABE II: AFFINITÄT

Credits

FANTASY FLIGHT GAMES

CODEX DESIGN AND DEVELOPMENT Dane Beltrami

ORIGINAL GAME DESIGN AND

Christian T. Petersen

TWILIGHT IMPERIUM SETTING AND FICTION

PRODUCER Jason Walden

FICTION Annie VanderMeer

TECHNICAL WRITING Adam Baker

PROOFREADING Mark Pollard

BOARD GAME MANAGER Christopher Winebrenner-Palo

TWILIGHT IMPERIUM STORY REVIEW

MJ Newman.

CREATIVE DIRECTOR OF STORY AND SETTING

Katrina Ostrander

GRAPHIC DESIGN GRAPHIC DESIGN MANAGER

Evan Simonet

Christopher Hosch

INTERIOR ART

Anders Finér, Scott Schomburg und Stephen Somers

ART DIRECTION Jeff Lee Johnson

MANAGING ART DIRECTOR

Tony Bradt

STUDIO APPROVAL COORDINATOR Jim Cartwright

VISUAL CREATIVE DIRECTOR

Brian Schomburg

SENIOR PROJECT MANAGER John Franz-Wichlacz

EXECUTIVE GAME DESIGNER Nate French

HEAD OF STUDIO Chris Gerber

DEUTSCHE AUSGABE – ASMODEE GERMANY

ÜBERSETZUNG UND REDAKTION Susanne Kraft

LEKTORAT Sebastian Klinge

GRAFISCHE BEARBEITUNG Katja Miller

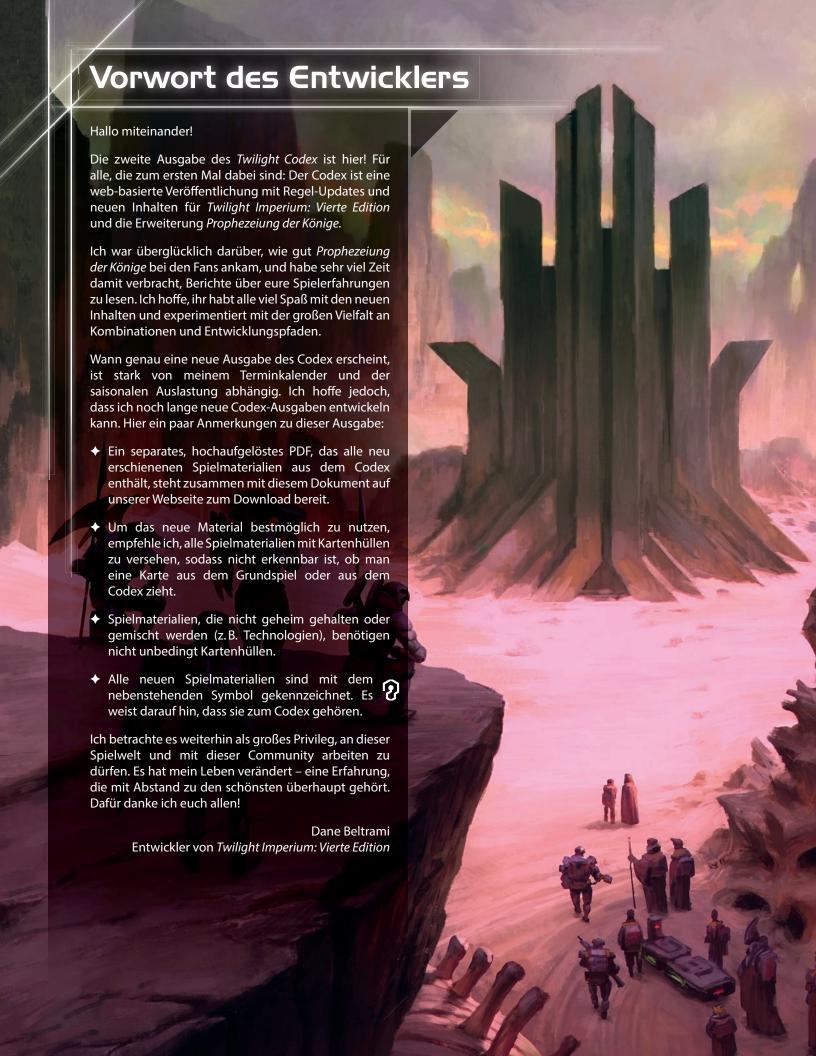


www.asmodee.de

© 2021 Fantasy Flight Games. Twilight Imperium, Fantasy Flight Games, und das FFG-Logo sind eingetragene Markenzeichen von Fantasy Flight Games.

Ausgabe II: Affinität

EINLEITUNG
Willkommen zum Twilight Codex Ausgabe II: Affinität.
Vorwort des Entwicklers4 "Das Artefakt" von Annie VanderMeer5–8
DIE OMEGA-INITIATIVE
Dieser Abschnitt enthält Varianten bestehender Spielmaterialien, die aus Gründen der Spielbarkeit und Spielbalance überarbeitet wurden.
Fraktion-Referenzkarten9
Allianz-Referenzkarten9
IXTHIANISCHE ARTEFAKTE
Dieser Abschnitt enthält neue Spielmaterialien, die erstmals im Twilight Codex erscheinen.
Reliktkarten
 → JR-XS455-0 → Dynamis-Kern → Nano-Schmiede
PAX MAGNIFICA
Dieser Abschnitt enthält Szenarien, Spielmodi und Aufbauvarianten, die den Ablauf des Spiels verändern.
Spielvariante: Allianz11
DER NEXUS
Dieser Abschnitt präsentiert Inhalte, die von Mitgliedern der Community entworfen und entwickelt wurden.
"Three's a Crowd"12
"Chokepoint"
"Won't You Be My Neighbor?"15 "Magi's Madness"16
"Junk Yard Doggo"17
And the state of t



DAS ARTEFAKT

VON ANNIE VANDERMEER

Die Best Guess flog über ein weites Felsland. Hier und da war es mit versteinerten Pflanzen durchsetzt und tiefen Spalten, in denen Mineralien glitzerten. Erstere ließen zwar das Herz eines jeden Exobiologen höherschlagen, jedoch waren sie nichts im Vergleich zu den Letzteren, deren Reichtum die ganze Naaz-Rokha-Allianz aufhorchen ließ. Der kleine, wie ein Klumpen anmutende Sphäroid – einst ein Teil eines Planeten, der nach einer massiven Kollision durch die Leere geschleudert wurde und dort äonenlang trieb, bis er in das Schwerkraftfeld eines Gasriesen geriet und zu dessen Mond wurde – hatte plötzlich einen derart großen strategischen Wert für die Allianz, dass sie ihr größtes "Expeditionsschiff", Naq'aa, dorthin entsandte.

Für Dart und Tai schien es das große Los zu sein. Von Abenteuerlust gepackt, hatten sie sich kurzerhand der Crew angeschlossen. Wenig später fanden sie sich auf einem schäbigen alten Kahn wieder, der über einem trostlosen grauen Felsklumpen kreiste und Scans durchführte. Ihre Blicke waren stets fest auf ihre Instrumente gerichtet, die geologische Daten für die Bergbauteams sammelten. Was sie dort erfassten, war ein unglaublicher Reichtum an Bodenschätzen. Ein Reichtum, den sie selbst niemals zu Gesicht bekommen würden. Dart und Tai waren ziemlich hartnäckige Typen, aber sogar ihnen fiel es schwer, sich auf eine derart dröge Aufgabe zu konzentrieren.

Ein Scan war gerade im Gange. Tai wachte aus seinem Mittagsschläfchen auf, rieb sich die Müdigkeit aus dem linken Auge und fuhr seine Monolinse hoch. Er erkannte, dass etwas nicht stimmte, als er Darts peitschenden Schwanz sah und seine zu Schlitzen verengten goldenen Augen, die den Horizont absuchten. Dennoch war der Naaz nicht gewillt, sich seinen Enthusiasmus anmerken zu lassen.

Tai räusperte sich und zog damit einen hastigen Blick seines Gefährten auf sich. "Du weißt schon, dass das nicht unserem Plan entspricht?"

"Wie, was?"

Tai schnaubte und unterdrückte ein Gähnen. Er drehte sich zu seinem Freund und versuchte, nicht zusammenzuzucken, als sein Sitz dabei scheußlich quietschte. Die Best Guess war – freundlich ausgedrückt – ein Oldtimer. Wie antiquiert sie war, zeigte sich allein daran, dass die beiden Freunde größere Umbaumaßnahmen vornehmen mussten, um das Cockpit für die kleine Statur eines Naaz-Ko-Piloten tauglich zu machen. "Du weißt schon, der Plan", wiederholte Tai. "Den wir uns so akribisch zurechtgelegt haben. Wir melden uns für die Expedition, sammeln Daten, streichen die Credits ein und erforschen dann auf eigene Faust den spannenden Teil des Universums."

Der Rokha zuckte mit den Schultern und richtete seine Aufmerksamkeit auf eine plötzlich aufblinkende Warnleuchte. Seine rechte Hand tanzte über die Instrumententafel und begann eine Sequenz, die Tai mühelos zum Abschluss brachte. "Ich versteh dein Problem nicht", erwiderte Dart forsch. "Das hier ist 'ne Datenerfassungsmission. Und wir erfassen Daten."

"Glaubst du wirklich, ich hätte nicht gemerkt, dass wir vom Kurs abgekommen sind? So tief hab ich jetzt auch wieder nicht geschlafen."

"Ich wollte dich nicht stören. Außerdem dachte ich, dass dich das auch interessieren würde, also bin ich einfach hingeflogen."

Tai runzelte die Stirn und rieb sich unbewusst mit dem rechten Handrücken über das kybernetische Okular. Er war immer noch bemüht, seinem Freund Desinteresse vorzuspielen. "Du solltest doch wissen, dass es sehr schwierig ist, mich mit etwas wirklich Interessantem zu "stören"." Der Naaz hob eine Augenbraue, als der Anflug eines Lächelns das schwarze Fell um die Mundwinkel seines Freundes kräuselte. "Also, was läuft hier?"

Dart tippte mit einer Kralle auf das Navigationssystem und zeigte auf einen Messwert, der beinahe zu schwach war, um überhaupt angezeigt zu werden. "Die lustige kleine Anomalie da. So was hab ich noch bei keinem anderen Scan gesehen. Die Energiesignatur kommt keiner anderen auch nur annähernd gleich."

Tai lehnte sich zurück und bemühte sich nach Kräften, gleichgültig zu wirken, und das obwohl er wusste, dass Dart ein Experte darin war, seine Stimmungen zu deuten, seit sie beide Kinder waren. "Könnte es ein Messfehler sein?"

"Ausgeschlossen. Hab zwei Mal das Diagnoseprogramm drüber laufen lassen. Und das gehört noch zu den neueren Systemen in diesem Schrotthaufen." Der Rokha klopfte liebevoll mit den Knöcheln auf ein Schott. "Und von 'ner Erzader kommt das Signal auch nicht. Das letzte Mondbeben ist schon 'ne ganze Weile her. Seitdem haben wir jede Menge Scans gemacht. Und da ist es nie aufgetaucht."

Der Naaz faltete alle vier Hände und machte ein ernstes Gesicht. "Wenn es wirklich so außergewöhnlich ist, sollten wir es dann nicht dem Oberkommando melden? Bescheid sagen, was wir gefunden haben, damit die Naq'aa ein größeres Team schicken kann?"

Dart stieß einen leicht gereizten Seufzer aus und richtete seine vor Begeisterung funkelnden goldenen Augen auf seinen Freund. "Jetzt komm schon, Tai. Willst du wirklich außen vor gelassen werden, während die hohen Tiere die ganzen Entdeckungen machen und die Lorbeeren dafür ernten? Wobleibt dein Forscherdrang?"

Mit einem gespielt resignierenden Seufzen gab Tai nach. "Na schön, wenn du darauf bestehst. So viel zu unserem Plan."

"Das ist Teil des Plans", verbesserte ihn Dart mit einem Grinsen. "Wir überspringen nur den ganzen langweiligen Kram."

Die beiden Freunde flogen dicht über der Mondoberfläche und folgten dem schwachen Signal. Dabei reckten sie ihre Hälse, die Augen fest auf den Boden gerichtet, und ließen sogar ihre Instrumente außer Acht. Plötzlich zeigte Tai auf etwas. Dart bemerkte es vielleicht eine Sekunde später und nickte. Es war etwas, das sie sonst nirgendwo auf dem kleinen Mond gesehen hatten: In einer winzigen Spalte, zwischen zwei schroffen Felskanten, leuchtete etwas.

Untypischerweise schwiegen die beiden, während sie das Schiff landeten. Ohne ein Wort kletterte Tai auf seinen Sitz auf Darts Schulter, damit sie durch seine kleinen Schritte keine Zeit verlieren würden. Sie zwängten sich gemeinsam durch die schmale Öffnung der Felsspalte und sahen etwas Erstaunliches: Eine riesige Höhle erstreckte sich vor ihnen und darin stand ein gedrungenes Bauwerk: ein ramponiertes Bronzekonstrukt mit einem doppelflügeligen Portal, über dem fahles Licht hervorschien. Das Gebäude selbst war von Schutt umgeben – aber nicht der Schiefer, der auf der Mondoberfläche vorherrschte, sondern ein dichteres Gestein, vermischt mit trockener, bräunlicher Erde. Es wirkte wie eine Schutzschicht, die das Gebäude auf seiner mörderischen Reise durchs All gegen alles Lebensfeindliche abgeschirmt hatte.

"Das ist …" Dart stieß einen langen Pfiff aus. "Ich kann nichts davon auch nur annähernd zuordnen. Du etwa?"

"Keinen Schimmer", erwiderte Tai kopfschüttelnd. "Aber mal sehen, ob ich es aufbekomme …"

Dart ging in die Hocke, damit Tai leichter abspringen konnte. Der winzige Naaz marschierte vorwärts und rieb geistesabwesend an seinem Okular, während er mit seinen anderen drei Händen die Tür nach möglichen Inschriften, Keypads oder anderen nützlichen Informationen abtastete. Lange Minuten vergingen und die Anspannung wich der Langeweile. Schließlich schüttelte Tai den Kopf und machte einen Schritt zurück, während Dart sich mit verschränkten Beinen auf den Boden setzte.

"Das kommt mir wie eine Art Lieferanteneingang vor", sagte er nachdenklich. "Hoffentlich ist die Vordertür irgendwo in der Näh…"

Plötzlich ertönte ein lautes Schaben und die beiden Freunde erstarrten vor Schreck, als sich inmitten der freiliegenden Fassade ein ovaler Eingang wie eine Iris öffnete. Tai warf einen Blick über die Schulter und sah, wie sich Dart mit einem beschämten Lächeln aufrappelte. Auf dem Boden unter ihm lag ein kleines zylinderförmiges Objekt, das Funken sprühte und den Geruch von Ozon in der wiederhallenden Höhle verströmte.

"Hast du ..." Tai blickte Dart fassungslos an. "Hast du dich etwa auf das Sicherheitsschloss gesetzt?"

"Tja, was soll ich sagen?" Dart zuckte mit den Schultern. "Ich hab's eben echt drauf."

Tai schnaubte und sprang mit einem leisen Kichern, das er sich einfach nicht verkneifen konnte, zurück auf die breiten Schultern des Rokha. Der unbeschwerte Moment war vorbei und die beiden näherten sich mit behutsamen Schritten dem Portal. Mit äußerster Vorsicht – eigentlich ein Fremdwort für beide – überschritten sie die Schwelle.

Die Dunkelheit um sie herum war bedrückend und das Alter des Bauwerks beinahe spürbar. Mit einem Tippen auf das Bedienfeld an seinem Sitz aktivierte Tai zwei kleine Drohnen, die den Weg ausleuchteten, doch sogar sie konnten die Dunkelheit kaum durchdringen. "Guck mal da", flüsterte Dart mit rauer Stimme. "Sieht wie Schriftzeichen aus, aber ich kann sie nicht entziffern."

"Ich auch nicht", erwiderte Tai, der mit gerunzelter Stirn auf das Display seines Okulars starrte und seinen Kopf bewegte, um vielleicht doch noch etwas zu finden, das sich identifizieren ließ. "Das hier … ich glaube, das sind Energieleitungen. Aber die Signatur hab ich noch nie gesehen."

Sie bogen um eine Ecke und blieben abrupt stehen, als sie sahen, dass der große, zentrale Raum vor ihnen größtenteils unter Schutt und Erde begraben war. "Das war's dann also", seufzte Dart. Tai war sich nicht sicher, ob er Erleichterung oder Enttäuschung aus seiner Stimme heraushörte. "Ich schätze, das wars…"

Ein elektrisches Knistern unterbrach ihn und eine Tür – sie hätten beide schwören können, dass da gerade eben noch keine war – öffnete sich wie eine Iris. Dahinter flackerte ein fahles, honigfarbenes Licht. "Unheimlich", sagten beide im Chor, aber keiner konnte der Versuchung widerstehen, hineinzugehen.

Drinnen stießen sie auf Maschinen. Reihenweise Maschinen voller Probenzylinder, die das fahle Licht verströmten. Dart wagte einen genaueren Blick und hielt vor Schreck die Luft an. "Das … das kenn ich doch", stammelte er und deutete auf einen eigenartigen, vielköpfigen Wurm, der zwar tot, aber perfekt konserviert war. "Der war auch in einer der Fossilien, von denen die Exobiologen so geschwärmt haben. So richtig zugehört hab ich ihnen ja nicht, aber das Stichwort 'einmaliger Fund' ist definitiv gefallen. So was wie diesen Wurm gibt es nirgendwo sonst."

"Du meinst also …" Tai ließ seinen Blick durch den Raum wandern, von einem Probenzylinder zum nächsten. Sie alle enthielten Pflanzen und Tiere, Letztere wie im



Augenblick ihres Todes eingefroren. Tai blieb die Luft weg. "Du meinst, das alles stammt aus der Zeit, als das hier noch ein Planetoid war, auf dem es Leben gab?"

Dart nickte. "Das sind einheimische Arten." Er konnte sich ein leicht hysterisches Kichern nicht verkneifen. "Die Nerds würden tot umfallen vor Schreck."

"Das tu ich auch gleich!", zischte Tai. "Das alles muss Jahrtausende alt sein, Dart! Kannst du dir..." Der Naaz unterbrach sich selbst und spähte mit zusammengekniffenen Augen zu einem Licht in nicht allzu weiter Ferne. "Was ist das da?" Dart kam der unausgesprochenen Bitte seines Freundes nach und schlich vorwärts aus dem Wald aus Zylindern hinaus. Doch was er dort sah, ließ ihn vor Schreck erstarren.

Der Raum wurde breiter und erstreckte sich um einen riesigen Sarkophag herum, von dem aus unzählige Drähte und summende Kabel in den Boden führten. Es wirkte wie das Wurzelgeflecht eines bronzenen Baumriesen. Eine Gestalt von schlanker Statur aber ungeheurer Größe – sicher mehr als drei Meter – lag im Inneren des Sarkophags, oder zumindest größtenteils im Inneren. Einige der Kabel waren scheinbar in Eile mit ihr verbunden worden und eine Hand, die irgendetwas fest umklammert hielt, hing seitlich über den Rand. Lichter leuchteten im Sarkophag selbst und in den Kabeln, aber nichts bewegte sich.

"Was um alles in der Welt ist das?", flüsterte Tai und spürte, wie sich Darts Nackenfell sträubte.

"Ich hatte wirklich gehofft, du wüsstest das", antwortete er. Eine ganze Weile herrschte Schweigen. "Wir sollten abhauen."

Wieder langes Schweigen. "Warum … schwingst du dann nicht die Pfoten?"

Dart stieß einen langen Seufzer aus. "Weil … ich glaube, ich werd gleich was verdammt Dummes tun."

"Das ist keine Dummheit, das ist wissenschaftliche Neugier", versicherte ihm Tai. "Also los jetzt."

Mit zögerlichen Schritten schlich der Rokha vorwärts und näherte sich vorsichtig dem leise summenden Sarkophag, um die Gestalt genauer zu betrachten. Tai kam plötzlich ein Gedanke und er suchte fieberhaft in der Datenbank der Allianz nach der seltsamen Energiesignatur, die er in den Stromkabeln gemessen hatte. Als Dart sich vorbeugte, um zu sehen, was die Gestalt in der Hand hielt, und vorsichtig ihre Finger auseinanderbog, stieß Tai einen erschrockenen Schrei aus und wurde starr vor Angst.

"D...Dart", stammelte er. "Die Energiesignatur ... so was wurde schon mal gemessen." Er musste schlucken. "Von der Acheron-Expedition ..."

Das Geräusch von etwas Metallischem, das auf den Boden fiel, unterbrach ihn. Dart hatte gerade die Finger der Gestalt aufgebogen und ein unförmiges, goldenes Ding, das mit eingetrockneten Flüssigkeitsresten verkrustet war, fiel aus der Hand. Einen Augenblick lang herrschte Stille, durchbrochen nur von Darts kehligem Schlucken.

"Das ist ein Kopf."

"Ja ... sieht so aus. Mit einem vergoldeten Helm auf."

"Ein zerquetschter Kopf."

"Vollkommen zerquetscht."

Dart blickte zu seinem Freund, und obwohl Tai nicht viel von seinem Gesicht erkennen konnte, spürte er, dass der Rokha wie Espenlaub zitterte. "Ich hab mal was über solche Helme gelesen. Und über Probenbanken. Und über Typen … wie den da", krächzte er und deutete vage in Richtung Sarkophag. "Glaubst du wirklich, das ist ein …?"

"Mahactaner." Allein das Wort ließ sie beide erschaudern. Gen-Hexer. Schrecken des Universums. Geschichten, so alt, dass sie ins Reich der Legenden eingegangen waren. Niemand konnte sich auch nur vorstellen, was für Gräueltaten sie begangen hatten. Doch die Acheron-Expedition hatte allen Bürgern der Galaxie bewiesen, dass sie keineswegs nur ein Schreckgespenst waren. "Aber … wenn das stimmt, wenn das hier wirklich ein Labor von ihnen war … was könnte …"

"... einen ihrer Köpfe wie eine Frucht zerquetschen?", ergänzte Dart. "Keine Ahnung. Aber wir sollten jetzt echt verschwinden, bevor wir noch ..."

Der Rokha brüllte erschrocken auf, als die Finger, die er gerade noch aufgebogen hatte, plötzlich seinen Arm umklammerten und ihn festhielten. Tai schrie ebenfalls vor Schreck. Einerseits wollte er weglaufen, andererseits wollte er seinen Freund nicht im Stich lassen. Und so schrien sie beide mehrere Sekunden lang, bis sie eine Stimme hörten.

"Bitte ..."

Plötzlich sprachlos vor Schreck starrten die beiden Freunde auf die Gestalt im Sarkophag, die sich langsam regte und ein schwaches Licht aus ihrem Inneren verströmte. "Es ... tut mir leid, dass ich euch erschreckt habe", fuhr sie fort. Sie ließ Darts Arm los, aber der Rokha war immer noch wie gelähmt. "Ich ... weiß nicht. Wo ... ich bin?"

Es dauerte eine ganze Weile, bis die beiden Neuankömmlinge das als Frage registriert hatten. "Das wissen wir leider auch nicht", antwortete Tai vorsichtig. "Wir sind hier auf dem Mond, um geologische Daten zu sammeln, und haben dabei ein ungewöhnliches Energiesignal entdeckt. Als wir ihm nachgegangen sind … tja, da haben wir dich gefunden."

Das Gesicht der Gestalt – sofern man eine glatte Fläche als Gesicht bezeichnen kann – wechselte von einem zarten Farbton zum nächsten, als würde sie eine Reihe von fremdartigen Emotionen durchleben. "Ich … erinnere mich nicht an diesen Ort. Und auch nicht … an euch."

"Das ist nicht allzu verwunderlich", erwiderte Dart langsam. "Ich weiß ja nicht, wie lang du schon hier drin bist … wahrscheinlich Jahrtausende. Noch bevor das hier ein Mond wurde. Bevor ein Asteroid hier reingekracht ist und es zu einem Felsbrocken im Weltall gemacht hat." Er hob vorsichtig die Schultern. "Damals gab es unsere beiden Spezies vielleicht noch gar nicht."

Die Farben im Gesicht der Gestalt flackerten noch schneller. Dart machte einen Satz nach hinten und fiel beinahe hin, als er sah, dass die Gestalt damit begann, ihre Kabel auszustöpseln und sie nach einer kurzen neugierigen Musterung achtlos wegwarf.

Wie ein kleiner Naaz, der gerade Laufen lernte, packte sie beide Seiten des Sarkophags und zog sich daran hoch, um erstmals ihre Umgebung zu begutachten. "Der Planet ... ist zerbrochen? Und treibt durchs All?" Ihr Blick wanderte durch den ganzen Raum und ihre Gesichtsplatte wurde dunkel. "Alles, was hier archiviert wurde, was hier entdeckt wurde ... ist verloren. Alles ist verloren und mir bleiben nur Fragen."

"Also wenn es was hilft", setzte Tai leise an. "Ich glaube, du bist etwas, das wir einen 'Titanen' nennen. Ein Wesen aus grauer Vorzeit. Die … die Mahactaner", er machte eine ungelenke Handbewegung in Richtung des zerquetschten Kopfes, "haben euch als Diener erschaffen." Er hielt inne, als eine Hitzewelle in ihm aufstieg. "Du … äh, dienst ihnen aber nicht mehr, oder? Also, wir hoffen doch sehr, dass du das nicht mehr tust, aber …"

Die Stimme des Naaz verlor sich, als matte Farben über das ausdruckslose Gesicht des Titanen tanzten. "Ich habe keine Erinnerung an sie", sagte er schließlich. "Ich weiß nicht mehr über sie als über euch. Und über mich selbst."

Ein langer Moment verstrich. Das Schweigen zog sich so lange hin, bis Dart schließlich herausplatzte: "Können wir irgendwas für dich tun?"

Alle drei waren von der Frage überrascht, aber keiner so sehr wie der Titan. "Ich weiß es nicht", antwortete er schließlich. "Ich weiß nur; dass … ich wissen will." Mit unsicheren Schritten wankte er vorwärts, streckte eine Hand aus und griff nach dem erstbesten Probenzylinder. Es war eine kleine Pflanze. Zärtlich streichelte er mit einem Finger über die langen Blätter. "Und dass … ich mich erinnern will."

Sowohl Tai als auch Dart schnappten nach Luft, als sich die Hand des Titanen plötzlich veränderte. Für einen Moment sahen seine Finger wie die Blätter der Pflanze aus, lang und grün, als würde der Titan ausprobieren, wie es sich anfühlt, eine solche Pflanze zu sein.

"Faszinierend", flüsterte Tai atemlos. Er blickte zu dem Titanen auf, der mit seiner unergründlichen Miene auf ihn herabsah. "Kannst du das mit allem machen?" zu. "Wir zwei können dir vielleicht nicht alle Antworten liefern, aber wir kennen ein paar ziemlich schlaue Leute. Vielleicht nicht die Art von Leuten, die du dir vorgestellt hast, aber ich bin mir sicher, sie würden dich unheimlich gern kennenlernen und alles, was sie über dich rausbekommen, mit dir teilen."

"Teilen." Er behielt das Wort lange im Mund, als wollte er alle seine Geschmacksnoten auskosten. "Was ist teilen?"

"Ein gleichwertiges Geben und Nehmen. Wie das hier: Ich bin Dart, das ist Tai. Nett, dich kennenzulernen. Ich gebe dir die Hand. Und unsere Namen. Was ist mit dir?"

"Nett ... euch kennenzulernen." Obwohl der Titan keine Augenbrauen hatte, erweckten die Farben den Eindruck, als würde er sie runzeln. "Einen Namen ... habe ich nicht." Der Titan hielt inne und wendete sich dann direkt an Dart. "Du", sagte er und zeigte mit dem Finger auf ihn. "Ich könnte Dart II sein."

Tai grunzte vor Lachen.

"Äh, wie wäre es stattdessen mit Junior?", schlug Dart vor. "Ansonsten verwechselt man uns noch. Immerhin sehen wir uns … so ähnlich."

Der Titan neigte den Kopf, schien einen Moment nachzusinnen und nickte dann feierlich. "Ja. Ja, das stimmt." Er drehte sich von den beiden Freunden weg. "Junior." Er sprach das Wort langsam und sorgfältig aus, als würde er seine Form ertasten. "Ja, der Name gefällt mir. Und ich würde gern mit euch mitkommen."

Dart entfuhr ein erleichtertes Seufzen. "Also … das werden wir daheim erst mal erklären müssen. Aber das wird schon."

Tai nickte zustimmend und kletterte wieder auf seinen Sitz auf der Schulter des Rokha. "Auf, auf! Los geht's. Ich will das da", er verzog das Gesicht und deutete auf die Leiche, "noch ins Schiff verfrachten und mit Junior an Bord wird es auf der Best Guess ziemlich eng."



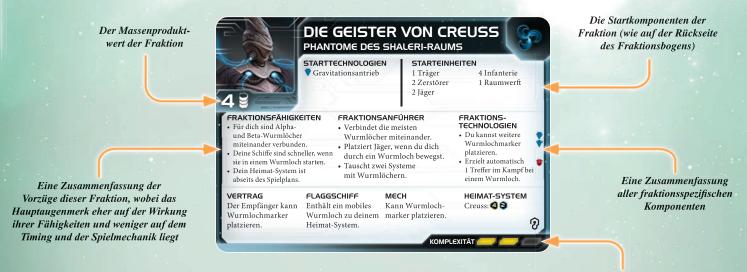
DIE OMEGA-INITIATIVE

FRAKTION-REFERENZKARTEN

Die Omega-Initiative ist eine Rubrik für ergänzende oder überabeitete Inhalte. Diese Ausgabe des Codex enthält einen Satz Referenzkarten, mit denen Fraktionen gedraftet werden können und die einen kurzen Überblick über die Vorzüge einer Fraktion enthalten.

Die Abbildung unten zeigt eine Fraktion-Referenzkarte. Sie alle stehen als hochaufgelöstes PDF zum Download bereit. Die Karten haben normale Spielkartengröße und gehören zu einem neuen Kartentyp, der nicht in *Twilight Imperium: Vierte Edition* oder der Erweiterung *Prophezeiung der Könige* enthalten ist.





ALLIANZ-REFERENZKARTEN

Darüber hinaus enthält diese Ausgabe des Codex die häufig gewünschten Referenzkarten für den Vertrag "Allianz". Damit hat der Empfänger einer Allianz einen schnellen Überblick darüber, welche Commander-Fähigkeit er erhält, sobald diese vom Geber der Allianz freigeschaltet wird. Außerdem werden die Referenzkarten für die Spielvariante "Allianz" in der Rubrik Pax Magnifica auf Seite 13 dieses Codex verwendet.

Die Abbildung rechts zeigt eine Allianz-Referenzkarte. Sie alle stehen als hochaufgelöstes PDF zum Download bereit. Die Karten haben das amerikanische Minikarten-Format und gehören zu einem neuen Kartentyp, der nicht in *Twilight Imperium: Vierte Edition* oder der Erweiterung *Prophezeiung der Könige* enthalten ist.

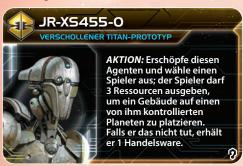
Das Komplexität-Level kann Neueinsteigern dabei helfen, eine Fraktion zu finden, die etwas leichter zu spielen ist (wobei das natürlich immer subjektiv ist). Grüne Fraktionen sind relativ leicht zu spielen, gelbe sind schon etwas anspruchsvoller und rote sind aufgrund ihrer besonderen Mechaniken eher für erfahrene Spielerinnen und Spieler geeignet.



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.

RELIKTE

In dieser Ausgabe des Codex sind einige neue Relikte enthalten. Das erste ist der verschollene Titan aus der Kurzgeschichte "Das Artefakt" (ab Seite 7). Er ist ein zusätzlicher Agent, der verwendet werden kann, um Gebäude zu bauen. Wie bei allen Agenten kann seine Fähigkeit auch an andere Spieler verliehen werden und er interagiert mit Fähigkeiten wie der des Yssaril-Agenten und der Fraktionstechnologie "Temporale Systemsteuerung" des Nomaden.



Die anderen beiden Relikte weichen nicht ganz so sehr von den normalen Reliktkarten ab, aber enthalten dennoch neue Konzepte. Die Nano-Schmiede kann einen Planeten zum legendären Planeten machen, was für manche Fähigkeiten und Aufträge relevant ist. Mit dem Dynamis-Kern gibt es erstmals die Möglichkeit, den Massenproduktwert einer Fraktion zu erhöhen.







PAX MAGNIFICA

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

SPIELVARIANTE: ALLIANZ

Bei dieser Spielvariante bildet ihr Teams mit jeweils 2 Personen und spielt gegen 1–3 andere Teams. Ihr könnt die Variante also zu viert, zu sechst oder zu acht spielt. Die Variante ist kompatibel mit allen vorgefertigten Spielplänen, die für diese Spieleranzahlen geeignet sind, sowie mit allen Möglichkeiten zur Wahl der Fraktionen, der Startpositionen und der Team-Zusammenstellung. Probiert einfach aus, was euch am besten gefällt.

AUFBAU

Die Regeln für den Spielaufbau ändern sich folgendermaßen:

- 2. FRAKTIONEN WÄHLEN Bildet Teams mit je 2 Personen. Die andere Person in deinem Team ist dein ALLHERTER.
- 3. SPIELERFARBE WÄHLEN Vernichtet alle Vertragskarten "Allianz". Nehmt euch dann jeweils die Allianz-Referenzkarte (aus diesem Codex) passend zu eurem Alliierten und legt sie in euren Spielbereich.

Dreht euren Commander auf die freigeschaltete Seite. Alle Commander sind bei Spielbeginn freigeschaltet.

HINWEIS Die Mahactanischen Gen-Hexer haben zwar normalerweise keine Vertragskarte "Allianz", aber sie haben trotzdem eine Allianz-Referenzkarte.

TRANSAKTIONEN

Für Transaktionen mit deinem Alliierten gelten etwas abgewandelte Regeln:

- ◆ Massenprodukte, die du mit deinem Alliierten austauschst, werden nicht in Handelswaren umgewandelt.
- ◆ Wenn du im Rahmen einer Transaktion eine Vertragskarte von deinem Alliierten erhältst (beispielsweise, um sie später einem anderen Spieler geben zu können), darfst du diese Vertragskarte nicht abhandeln.

BEWEGUNG UND KONTROLLE

- ◆ Deine Schiffe dürfen sich durch und in Systeme mit Schiffen deines Alliierten bewegen. Dadurch wird kein Raumkampf ausgelöst.
- ◆ Deine Bodentruppen dürfen auf Planeten unter der Kontrolle deines Alliierten landen. Dadurch wird kein Bodenkampf ausgelöst und dein Alliierter verliert nicht die Kontrolle über den Planeten.
- ◆ Wenn dir ein Spieleffekt die Umverteilung von Kommandomarkern erlaubt, darfst du auch Planetenkarten mit deinem Alliierten austauschen, vorausgesetzt, der Empfänger hat mindestens 1 Bodentrupp oder Gebäude

- auf dem Planeten. Der Status des Planeten (spielbereit oder erschöpft) ändert sich durch den Austausch nicht und es werden keine Fähigkeiten ausgelöst, die beim Erhalten der Kontrolle über einen Planeten eintreten.
- ◆ Sobald dein Alliierter ein System aktiviert, darfst du gleichzeitig mit ihm eine Taktikaktion in diesem System durchführen. Falls du das tust, musst du wie gewohnt einen Kommandomarker aus deinem Taktikpool in diesem System platzieren.
- ◆ Sofern dein Alliierter zustimmt, darfst du mit deinen Einheiten mit Kapazitätswert seine Jäger und Bodentruppen transportieren, entsenden und supporten.

KAMPF UND EINHEITENFÄHIGKEITEN

- ◆ Wenn während eines Kampfwurfs oder beim Würfeln für eine Einheitenfähigkeit zwei Alliierte mit Einheiten anwesend sind, können sie beide am selben Kampf teilnehmen. Ihre Würfe werden kombiniert und ihre Treffer wie gewohnt zugewiesen. Wenn eine gegnerische Streitmacht Treffer gegen die Alliierten erzielt, entscheiden sie gemeinsam, welchen Einheiten die Treffer zugewiesen werden. Falls sie sich nicht einig werden, weist der aktive Spieler die Treffer zu.
- ◆ Effekte, die Treffer erzielen, die dann von einem Gegner einem Team aus Alliierten zugewiesen werden, können in beliebiger Kombination den Einheiten eines oder beider Alliierten zugewiesen werden.

FÄHIGKEITEN UND EFFEKTE

- ◆ Die Einheiten deines Alliierten z\u00e4hlen f\u00fcr Spieleffekte und F\u00e4higkeiten weder als "deine Einheiten" noch als "Einheiten eines anderen Spielers".
- ◆ Fähigkeiten, die ausgelöst werden, sobald ein Spieler ein System aktiviert, das Einheiten, Planeten oder Kommandomarker eines anderen Spielers enthält, werden nicht ausgelöst, wenn diese dem Alliierten des Spielers gehören.
- ◆ Deine Einheitenfähigkeiten (Weltraumkanone, Planetarer Schild etc.) wirken sich nicht auf deinen Alliierten aus.
- → Agentenfähigkeiten können auf deinen Alliierten angewendet werden.
- ◆ Die Planeten deines Alliierten z\u00e4hlen f\u00fcr F\u00e4higkeiten als deine Planeten, aber du darfst sie nicht ersch\u00fcpfen und sie z\u00e4hlen nicht f\u00fcr Auftr\u00e4ge und nicht f\u00fcr das Erhalten des Siegpunkts mit der Strategie "Imperium".

AUSGESCHIEDENE SPIELER

→ Du kannst nicht aus dem Spiel ausscheiden, solange dein Alliierter einen Planeten kontrolliert.

SPIELSIEG

◆ Es wird mit der Siegpunktleiste mit 14 Feldern gespielt. Ein Team gewinnt, wenn ein Spieler 14 Siegpunkte hat und sein Alliierter mindestens 10 Siegpunkte.

DER NEXUS

Die Twilight Imperium-Community hat viele kreative Mitglieder mit einer Fülle an Talenten und Ideen. In der Nexus-Rubrik stellen wir mit jeder Ausgabe des Twilight Codex Projekte vor, die von der Community entwickelt wurden. In dieser Ausgabe präsentieren wir euch die Sieger des Spielplandesign-Wettbewerbs.

"THREE'S A CROWD"

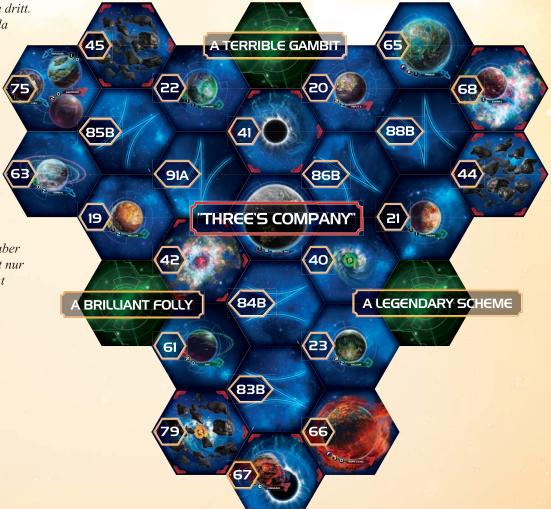
EINE GALAXIE FÜR 3 SPIELER

Autor: Rex "Wekker" Hearn

KOMMENTAR DES AUTORS

<mark>Dieser Spielplan ist deutlich enger als der</mark> <mark>normale Spielplan für e</mark>ine Partie zu dritt. <mark>Achtet genau auf die</mark> Hyperrouten, da sie jedem von euch interessante Bewegungsoptionen bieten. Das Entscheidende ist, dass jeder von euch drei angrenzende Systeme und rechts daneben ein Asteroidenfeld hat. Die beiden anderen Systeme in jedem <mark>"Flügel" des Spielplans sind</mark> beide in gleicher Entfernung zu zwei Heimat-Systemen (das gilt auch für das Dreiplanetensystem <mark>und die legendären Planeten).</mark> Kontroll-Aufträge sind auf diesem Spielplan recht schwer zu erfüllen, aber <mark>unmöglich sind sie nicht. Es braucht nur</mark> etwas Einfallsreichtum und vielleicht auch ein bisschen Skrupellosigkeit. Mecatol, Mallice und Mirage sind der Schlüssel zum Sieg.

-Wekker



"CHOKEPOINT"

EINE GALAXIE FÜR 4 SPIELER

Autor: Matthew Pana

KOMMENTAR DES AUTORS

Mit diesem Spielplan wollte ich bewusst einen Kontrast <mark>zu konvention</mark>ellen Spielplänen schaffen. Mecatol, das normalerweise möglichst zugänglich sein soll, ist hier hinter einem Flaschenhals versteckt. Der Gedanke hinter diesem Spielplan ist, zu sehen, ob sich die anderen am Tisch gegen den Spieler auf Mecatol verbünden oder ob sie sich eher um die legendären Planeten und das strategisch wertvolle Everra-System streiten. Damit es nicht zu unfair wird, haben "Arma" und "Chrysus" bessere angrenzende Systeme und teilen sich Hope's End. Das ist ein Ausgleich dafür, dass sie vier Systeme von Mecatol entfernt sind.

Fraktion. Allerdings muss "Ignis Solum" ständig befürchten, dass "Arma" den Gravitationsstrudel gegen es einsetzt.

"Arma" hat ein hervorragendes angrenzendes System (Bereg/Lirta IV) und es hat einen Gravitationsstrudel, mit dem es den Rest der Galaxie tyrannisieren kann.

"Chrysus" hat von allen Gebieten die meisten Ressourcen, dafür ist hier der Einfluss etwas knapp. Vielleicht kann das blaue Technologie-Symbol dabei helfen, schnell einen Gravitationsantrieb zu entwickeln, um diesen Nachteil auszugleichen?

Und zu guter Letzt hätten wir noch "Incrementum", das mit Abstand den meisten Einfluss hat sowie ein grünes Technologie-Symbol. Fraktionen, die stark von Kommandomarkern profitieren (wie die Xxcha oder die Titanen), eignen sich hier besonders. Allerdings besteht ständig die Gefahr, dass "Arma" den Gravitationsstrudel benutzt, um

über das Beta-Wurmloch direkt in dein Heimat-System zu springen. Du solltest dieses Wurmloch also besser blockieren.

"Ignis Solum" hat ein rotes und ein gelbes Technologie-Symbol sowie eine Supernova zum Schutz vor "Incrementum". Muaat wäre hier eine gute -Matthew INCREMENTUM **IGNIS SOLUM** 83B **91A CHOKEPOINT** 90B **CHRYSUS** 66) **ARMA**

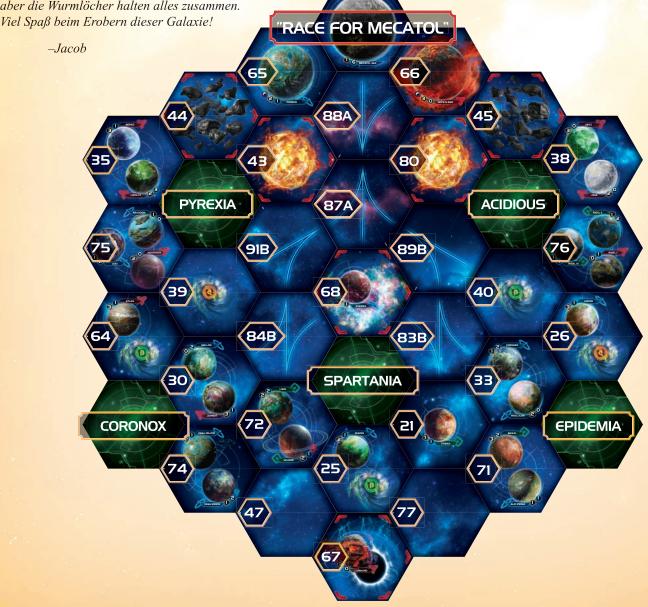
"RACE FOR MECATOL"

EINE GALAXIE FÜR 5 SPIELER

Autor: Jacob Turner

KOMMENTAR DES AUTORS

Die Hyperrouten auf diesem Spielplan sorgen dafür, dass die besonderen Planeten leicht zu erreichen und leicht zu verlieren sind. Die Kombination aus Asteroidenfeldern und Supernovae im oberen Teil ist Segen und Fluch zugleich: Sie schafft einen Schutzschirm für die meisten Fraktionen, schränkt aber die Expansion ein. Für die Glut von Muaat und den Clan der Zaar ist es das ideale Versteck. Der Mangel an Territorium wird höchstwahrscheinlich dazu führen, dass die oberen und die unteren Fraktionen aneinandergeraten und die mittlere Fraktion in Ruhe lassen. Die mittlere Fraktion hat Zugang zu leerem Raum und Anomalien, was für die größte Flexibilität sorgt. Die Galaxie ist etwas zerstückelt, aber die Wurmlöcher halten alles zusammen.



"WON'T YOU BE MY NEIGHBOR?"

EINE GALAXIE FÜR 6 SPIELER

Autor: Daniel Young

KOMMENTAR DES AUTORS

Mein Hauptziel war, die Spieler zu mehr Interaktion zu zwingen, indem ich sie alle in den zweiten Ring packe.
Anomalien zwischen den Heimat-Systemen sollten verhindern, dass jemand schon in Runde 1 ausscheidet und dadurch das Spiel (und Freundschaften) ruiniert werden.

Die ständige Nähe zu anderen Spielern sorgt für eine Spannung, die das ganze Spiel über anhält. Abgesehen von den zwei Gebieten, die jeweils 6 Nicht-Heimatplaneten haben, können Kontroll-Aufträge nur dann erfüllt werden, wenn man ins Gebiet eines anderen Spielers vordringt. Früher oder später wirst du etwas brauchen, das dein Nachbar hat. Jeder hat drei angrenzende Planeten desselben Typs, aber für den vierten muss man in feindliches Territorium vordringen. Auch wer versucht, sich eine dritte Technologie-Spezialisierung zu schnappen, könnte sich eine blutige Nase holen.

Denke daran, dass du auch nach dem Austausch von "Unterstützung für den Thron" nicht nachlässig werden solltest. Du fühlst dich vielleicht sicherer, aber die Wurmlöcher ringsum bedeuten, dass es noch genügend andere Nachbarn gibt, die jederzeit an deine Tür klopfen können.



"MAGI'S MADNESS"

EINE GALAXIE FÜR 7 SPIELER

Autor: Paul Brown

KOMMENTAR DES AUTORS

Probieren wir mal was Verrücktes! Wie wär's mit unkonventionellen Positionen für die Heimat-Systeme und Mecatol Rex? Jedes Heimat-System hat einen 3-Tafeln-Pfad und einen 4-Tafeln-Pfad nach Mecatol Rex. Die vier Spieler auf der einen Seite werden sich alle in die Haare geraten, während die drei Spieler auf der anderen Seite um die zwei legendären Planeten kämpfen.

"Ambassador" hat ein Wurmloch, das in die andere Hälfte der Galaxie führt. Vielleicht kann es Quann auf der anderen Seite einnehmen? Und zum AlphaDarum! Juhu! Aber mal im Ernst: Es macht keinen Spaß, in dieses Territorium einzudringen.

Alle einsteigen, der "Pain Train" fährt nach Mecatol Rex.

"Why can't I hold all" hat so viel Territorium zum Erobern, aber seine Nachbarn wollen bestimmt auch ein Stück vom Kuchen.

"Mountain Fortress" ist ein nettes, lauschiges Plätzchen. Warum sollte man irgendwo anders hinwollen?

Der Weltraum. Unendliche Weiten. Viel leerer Raum für "Final Frontier".

"The Floor is Lava" hat jede Menge gefährliche Planeten UND eine Supernova?

Ich schlage vor, dass ihr reihum im Uhrzeigersinn eure Fraktionen wählt und reihum gegen den Uhrzeigersinn eure Startpositionen. Damit gleicht ihr aus, Wurmloch ist es auch nicht weit. dass manche Fraktionen an den mittleren Positionen stärker sind. Bestimmt den "Non Euclidean" hat Sprecher nach dem Zufallsprinzip. irre Hyperrouten und 91B Anomalien. Warum? -Paul NON EUCLIDEAN AMBASSADOR 90B **PAIN TRAIN** WHY CAN'T I HOLD ALL MOUNTAIN FORTRESS FINAL FRONTIER "MAGI'S MADNESS" THE FLOOR IS LAVA 38

"JUNK YARD DOGGO"

EINE GALAXIE FÜR 8 SPIELER

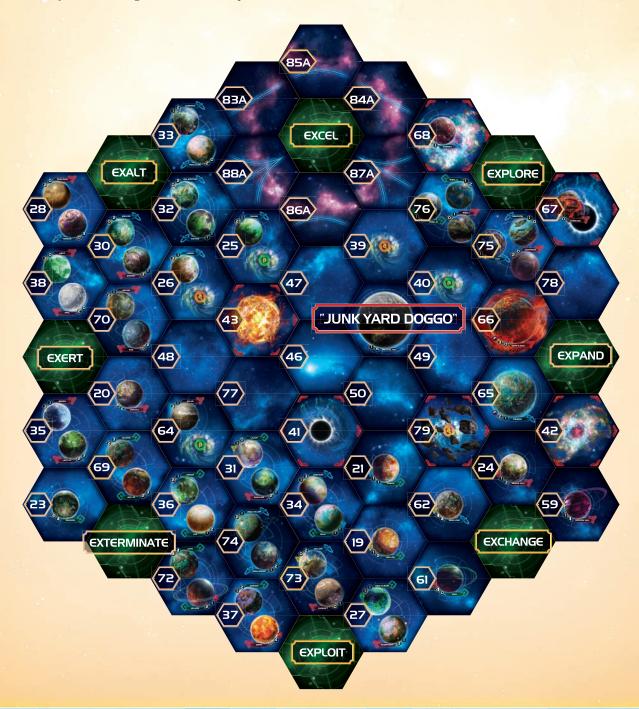
Autor: Philip Henning

KOMMENTAR DES AUTORS

Als ich damals zur Army kam, lernte ich bei den "Junk Yard Dogs", auch bekannt als die 4th Platoon Bravo "Bulldog" Company, 1st battalion of the 61st Infantry Regiment, wie man schießt, sich bewegt, kommuniziert, kämpft und überlebt. Das J.Y.D. war knallhart, gnadenlos und oft absichtlich unfair. Dieser Spielplan ist genauso und daher nichts für Neueinsteiger oder Leute, die einfach nur eine gemütliche Runde spielen

wollen. Dafür ist es eine exzellente Methode, um mehr über Spielplan-Balance und spielergesteuerten Balance-Ausgleich durch Diplomatie, Handel und Spiel zu erfahren – falls du eine Gruppe findest, die bereit ist, sich der Herausforderung zu stellen. Werde Teil der "Junk Yard Doggos" und mache aus deinem 4X-Spiel ein 8X-Spiel: Entdecke Möglichkeiten ("Explore"), weite deine Grenzen aus ("Expand"), tausche Ressourcen ("Exchange"), nutze Gelegenheiten ("Exploit"), eliminiere Gegner ("Exterminate"), übe Kontrolle aus ("Exert"), erringe den Sieg ("Exalt") und übertriff dich selbst ("Excel"). Ich habe es mir zum Ziel gemacht, das Spiel von allen 8 Startpositionen aus zu gewinnen. Wer schafft es vor mir?

–Philip





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

WWW.ASMODEE.DE

