



# TWILIGHT IMPERIUM<sup>®</sup>

VIERTE EDITION

## TWILIGHT CODEX

### AUSGABE III: WÄCHTER



# 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>	Sam Gregor-Stewart
<b>PROOFREADING</b>	Allan Kennedy
<b>BOARD GAME MANAGER</b>	Chris Winebrenner-Palo
<b>TWILIGHT IMPERIUM STORY REVIEW</b>	Frank Brooks
<b>CULTURAL AND SENSITIVITY REVIEW</b>	Members of the FFG Cultural Sensitivity Panel
<b>CREATIVE DIRECTOR OF STORY AND SETTING</b>	Katrina Ostrander
<b>GRAPHIC DESIGN</b>	Christopher Hosch
<b>GRAPHIC DESIGN MANAGER</b>	Mercedes Opheim
<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-Wichlaćz
<b>PRODUCT STRATEGY DIRECTOR</b>	Jim Cartwright
<b>EXECUTIVE GAME DESIGNER</b>	Nate French
<b>HEAD OF STUDIO</b>	Chris Gerber

## DEUTSCHE AUSGABE – ASMODEE GERMANY

<b>ÜBERSETZUNG UND REDAKTION</b>	Susanne Kraft
<b>LEKTORAT</b>	Franziska Wolf
<b>GRAFISCHE BEARBEITUNG</b>	Katja Miller



FANTASY  
FLIGHT  
GAMES

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

© 2022 Fantasy Flight Games. *Twilight Imperium*, Fantasy Flight Games, und das FFG-Logo sind eingetragene Markenzeichen von Fantasy Flight Games.

# Ausgabe III: Wächter

## EINLEITUNG

Willkommen zum Twilight Codex Ausgabe III: Wächter.

<b>Vorwort des Entwicklers</b> .....	<b>5</b>
<b>„Schattenagenten“</b>	
<b>von Sam Gregor-Stewart</b> .....	<b>6–10</b>

## DIE OMEGA-INITIATIVE

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

<b>Das Xxcha-Königreich</b> .....	<b>11</b>
◆ Xxekir Grom (Politischer Datenexus)	
<b>Die Yin-Bruderschaft</b> .....	<b>11</b>
◆ Bruder Milor	
◆ Bruder Omar	
◆ Dannel von der 10. (Quantenstreuung)	
<b>Das Naalu-Kollektiv</b> .....	<b>12</b>
◆ Z'eu	
◆ M'aban	
◆ Ikonoklast	
<b>Geheime Aufträge</b> .....	<b>12</b>
◆ Vernichte ihre Flotten	
◆ Statuiere ein Exempel	
◆ Kämpfe mit Präzision	

## IXTHIANISCHE ARTEFAKTE

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

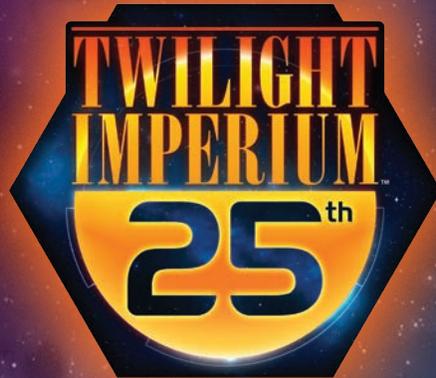
<b>Erkundungskarten</b> .....	<b>13</b>
◆ Toter Planet	
◆ Entropiefeld (x3)	
◆ Keleres-Schiff (x2)	

## DIE WÄCHTER

Dieser Abschnitt enthält eine neue spielbare Fraktion: die Keleres des Rates. Mit dabei sind alle Materialien, die ihr zum Spielen dieser Fraktion braucht.

<b>Agent und Commander</b> .....	<b>14</b>
<b>Fraktionstechnologie und Mech</b> .....	<b>14</b>
<b>Helden</b> .....	<b>15</b>
<b>Custodia Vigilia und Vertrag</b> .....	<b>15</b>
<b>Fraktionsbogen</b> .....	<b>16–17</b>
<b>Fraktion- und Allianz-Referenzkarten</b> .....	<b>18</b>

# Wir feiern 25 Jahre Twilight Imperium



Seit 25 Jahren  
kämpfen die Fraktionen  
und greifen nach den Sternen.  
Imperien erheben sich  
und gehen unter.

Alles im Namen der  
**Herrschaft über die Galaxie.**



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



# Vorwort des Entwicklers

Hallo miteinander!

Ein verrücktes und herausforderndes Jahr liegt hinter uns, aber endlich ist die dritte Ausgabe des *Twilight Codex* da! Für alle, die zum ersten Mal dabei sind: Der Codex ist eine web-basierte Veröffentlichung mit Regel-Updates und neuen Inhalten für *Twilight Imperium: Vierte Edition* und die Erweiterung *Prophezeiung der Könige*.

In dieser Ausgabe des Codex nehmen wir das mit den neuen Inhalten wirklich ernst und präsentieren euch eine brandneue Fraktion: Die Keleres des Rates. Außerdem haben ein paar Karten aus *Prophezeiung der Könige* eine Omega-Überarbeitung erhalten.

Wann genau eine neue Ausgabe des Codex erscheint, ist stark von meinem Terminkalender und der saisonalen Auslastung abhängig. Ich hoffe jedoch, dass ich noch lange neue Codex-Ausgaben entwickeln kann. Hier ein paar Anmerkungen zu dieser Ausgabe:

- ◆ Ein separates, hochauflösendes 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 habt alle viel Spaß mit dieser Ausgabe des Codex. Dieses Jahr feiert *Twilight Imperium* sein 25. Jubiläum und glaubt mir, wenn ich sage, dass euch noch viel Spannendes erwartet.

Dane Beltrami  
Entwickler von *Twilight Imperium: Vierte Edition*



# SCHATTENAGENTEN

## VON SAM GREGOR-STEWART

„Ihr versteht, was wir Euch hier anbieten?“

Sie hob einen Mundwinkel. „Einen Job, ja? Die Chance, Teil von etwas Größerem zu werden und in dieser brandneuen Organisation Karriere zu machen? Das sprichwörtliche Sprungbrett?“ Ihr Grinsen verschwand, als lange keine Antwort kam.

Dann sagte er schließlich: „Ihr seid ausgebildete Scharfschützin. Ihr habt gelernt, mit einem einzelnen Schuss eine Schlacht zu entscheiden. Aber bei den Keleres könnt Ihr Geschichte schreiben. Das ist mehr als nur ein Job.“

„Das ist 'ne Menge Verantwortung.“

Hoch oben in den Stützstreben der südwestlichen Sturmbarrieren von Mecatol City schaukelte Zik Mita in ihrem Scharfschützengurt langsam hin und her.

Sie wusste, dass die Dunkelheit und ihre chamäleonartige Haut sie nahezu unsichtbar machten. Trotzdem verspürte sie ein Ziehen in der Magengegend. Sicherlich Angst. Aber unter der Angst, in ihrem tiefsten Inneren, verbarg sich ein berauschendes, überwältigendes Gefühl: Nervenkitzel.

Sie schloss die Augen. Du hast Verantwortung, vergiss das nicht. Geschichte können wir später noch schreiben, wenn das hier vorbei ist. Langsam zählte sie bis fünf. Dann hob sie wie in Zeitlupe ihren Pfeilwerfer ans Auge und ließ ihn über die Straßen unter ihr schweifen.

Die prächtigen Kolonnaden des Aedificium Magna Canticus tauchten in ihrem Zielfernrohr auf. Ein schwaches violettes Licht ergoss sich aus dem doppelflügeligen Eingangsportal und erleuchtete die letzten verspäteten Zuschauer, die in das Opernhaus strömten. Mita schwenkte nach links, vorbei an den Platzanweisern in ihren eleganten Uniformen und den Sicherheitsleuten, die diskret im Schatten der Säulen ausharrten. Sie blickte die Straße entlang

und blieb schließlich an der windabgewandten Flanke einer Staubdüne hängen, die halb die Straße versperrte. Gerade so konnte sie die Gestalten ausmachen, die im Schatten der Düne kauerten: ein Mensch, eine Winnu und ein riesiger N'orr, alle drei bestens ausgerüstet und bis an die Zähne bewaffnet.

Ein Flüstern drang aus ihrem Funkgerät. „Mission genehmigt, Einheit Ulpsa. Weitermachen.“

„Verstanden, Control.“ Sie wechselte auf die Frequenz ihres Teams. „Angriffsteam einsatzbereit?“

„Wir sind in Position“, meldete Tik'Aks zischelnde Stimme. „Aber das siehst du ja selbst, Boss.“ Der N'orr drehte sich in Richtung des Zielfernrohrs und salutierte scherzhaft mit einem riesigen Insektenarm.

Mita lachte leise. „Alles klar. Support einsatzbereit?“

„Ich friere mir hier seit einer Stunde den Hintern ab, Boss. Ich dachte, bei den Keleres gäbe es mehr Action“, meckerte Adriana Merceda.

„Menschen haben mehr Fell als Yssaril“, knurrte Murargh Gravor. „Also wenn Mita sich nicht beschwert, solltest du das auch nicht.“

„Sagt der Zaar, der in seinem kuschelig warmen Flugauto sitzt“, gab Merceda zurück.

„Habt ihr zwei es bald?“, unterbrach Mita. „Fluchtwagen einsatzbereit?“

„Vollgeladen und starkklar“, bestätigte Gravor.

„Gut. Wir haben den Startschuss bekommen. Das Ziel hat vor etwa zwanzig Minuten die Oper betreten. Die Vorstellung beginnt ... genau ...“

Wie aufs Stichwort schlossen die Platzanweiser den Haupteingang. Durch die hohen Fenster sah sie, wie das Licht in der Oper zuerst erlosch und dann hell aufleuchtete, als die ersten Sänger die Bühne betraten.

Mita lächelte. „Das ist mein Lieblingspart“, murmelte sie vor sich hin. Dann fuhr sie lauter fort: „Einheit Ulpsa, ihr wisst was zu tun ist. Los geht's!“

Zwölf Wochen zuvor ...

„Versteht Ihr denn nicht, Artrel?“, sagte Kuuasi Aun Jalatai. Es kostete ihn all seine Selbstbeherrschung, dass ihm die Gesichtsfedern nicht zu Berge standen. „Das Letzte, was unsere Galaxie jetzt braucht, ist noch eine Armee.“

Am anderen Tischende saß Burggraf Artrel Duvos Patorin Nebozev, Ratsherr der Letnev von Wren Terra und jüngst ernannter Tribun. Er schwenkte sein Glas mit extralang gereiftem Avolac und lächelte. „Also bitte, Kuuasi. Es ist genau das, was wir brauchen. Die Keleres wurden gegründet, um gegen Bedrohungen wie die Mahactaner vorzugehen, nicht wahr? Also warum sollten wir sie nicht entsprechend ausbilden und ausrüsten? Eure Silberschwingen folgen einem ähnlichen



Prinzip, nicht wahr?“

Kuuasi schüttelte den Kopf. „Ja, und dieses Prinzip ist gescheitert, Artrel. Die Mahactaner; die LIZIX, das Nekro-Virus: Wenn man diesen Bedrohungen mit Waffengewalt beikäme, hätte eine der Großmächte es schon längst getan. Die Keleres brauchen zwar Soldaten, aber vielmehr brauchen sie Diplomaten, Ermittler, Wissenschaftler und ja, auch Spione. Was Ihr vorschlagt, würde die Keleres in eine Privatarmee des Rates verwandeln, ein weiteres Spielzeug, um das sich die Abgeordneten streiten können.“

Nebozev seufzte. Das Lächeln verschwand aus seinem Gesicht und seine ausdruckslosen blauweißen Augen verengten sich zu Schlitzeln. „Euer Vorschlag hingegen würde die Keleres zu zahnlosen Tigern machen.“

Lange saßen die beiden schweigend am Konferenztisch. Schließlich sträubte sich das Gefieder an Kuuasis Armen und zuckte kurz: das Shikrai-Äquivalent eines Achselzuckens. „Dann sind wir wohl an einem toten Punkt angelangt.“

„In der Tat“, erwiderte Nebozev. Er nippte an seinem Avolac und seine Augenfalten entspannten sich etwas. „Zumindest, bis der Rat einen dritten Tribun ernennt. Dann werden wir sehen, wer von uns den neuen Amtskollegen überzeugen kann.“

Mita ließ langsam ihren Atem entweichen und betätigte den Abzug. Der Pfeilwerfer machte Plopp und ein Sicherheitsmann am Seiteneingang des Aedificiums brach zusammen. Noch ehe

er am Boden aufkam, war Tik'Ak mit dem Rest des Angriffsteams zur Stelle. Ein grelles blaues Licht flammte auf, als er mit seinem Strahlengewehr die Tür aufschweißte. Kurz darauf waren die drei Keleres im Gebäude.

„Lagerraum gesichert“, meldete Tik'Ak. Eine kurze Pause, dann: „Sind jetzt am Seiteneingang des Vorführraums. Kein Widerstand. Die Musik sollte als Ablenkung dienen. Wir gehen leise rein.“

Eine längere Pause, dann: „Die Zielperson ist in ihrer Loge, zusammen mit beiden Leibwächtern. Begeben uns in Schussposition.“

„Halt“, rief Silana Silonias, ein Mitglied des Angriffsteams. „Ich glaube, da ist ein dritter Leibwächter am anderen ...“

Das Zischen von Strahlengewehren überlagerte den Funk, gefolgt vom Stakkato einer Projektilwaffe. Dann hörte Mita Schreie.

„Verdammt!“ Ein Fenster des Aedificiums zersprang von innen. Durch die schimmernden Plastik-Scherben konnte sie Waffenfeuer und panische Bewegungen ausmachen. „Angriffsteam, Bericht!“

„Hoang ist getroffen“, meldete Tik'Ak. „Silonias leistet Erste Hilfe, aber wir haben zwei...“ Er hielt inne, und Mita hörte einen schweren, dumpfen Schlag. Ein Schmerzensschrei ertönte, unterbrochen von einem weiteren schmatzenden Geräusch. „... ich korrigiere: drei feindliche Wachen ausgeschaltet.“

„Was ist mit der Zielperson, Tik'Ak? Habt ihr die Zielperson erwischt?“

„Negativ, Boss. Das Ziel ist entkommen.“



Neun Wochen zuvor ...

Kuuasi holte zu Nebozev auf. Sie waren beide auf der offenen Promenade unterwegs, die sich rings um das Ratsgebäude, eine monumentale umgedrehte Stufenpyramide im Herzen von Mecatol City, erstreckte. Dort oben gab es kaum Schutz vor den bitterkalten Windböen, die vom Meer der Trostlosigkeit herüberpeitschten. Normalerweise empfand Kuuasi die klirrende Kälte als beruhigend. Sie erinnerte ihn an Avar, wo er die glücklichsten Jahre seines Lebens verbracht hatte. Aber heute musste er sich beherrschen, um Nebozev nicht am Kragen zu packen und über die Brüstung zu werfen.

„Ihr wollt dreimal mehr Keleres anwerben?“, tobte er. „Das Rüstungsbudget verdoppeln?“

Nebozev hob die Hände. Man sah ihm an, wie unangenehm ihm die Sache war. „Glaubt mir, Kuuasi, ich wünschte, es wäre anders gelaufen ...“

Kuuasi winkte ihm wütend ab. „Ihr habt den Rat dazu gebracht, Militärberater und Ausbilder des Baronats zuzulassen! Ihr habt eine Tötungslizenz beantragt!“

„Ich habe nur das getan, was ich für richtig halte.“

Kuuasis Augen blieben steinhart. „Wolltet Ihr nicht bis zur Wahl des dritten Tribuns warten? War das etwa eine Lüge? Oder habt Ihr da auch nur getan, was Ihr für richtig haltet?“

Nebozev wendete seinen Blick ab und seine hellblauen Wangen ergrauten vor Scham. „Es tut mir leid, Kuuasi. Aber ich glaube ... am Ende werdet Ihr es verstehen.“

„Dazu wird es nicht kommen“, fuhr Kuuasi ihn an. „Ich werde meinen eigenen Antrag beim Rat einreichen.“

Nebozev konnte ihm immer noch nicht in die Augen sehen. „Erspart Euch die Mühe“, sagte er leise. „Die Delegation des Baronats hat die ganze letzte Woche damit verbracht, sicherzustellen, dass ich eine Mehrheit bekomme. In ein paar Tagen wird mein Antrag ratifiziert. Bis dahin bekommt Ihr Euren noch nicht einmal zu Papier.“

Nebozev sah aus, also wollte er noch etwas hinzufügen. Aber nach einem langen Moment seufzte er und ging weiter.

„Wo ist er hin, Angriffsteam? Könnt ihr ihn verfolgen?“

„Zielperson ist durch den Bühneneingang geflüchtet“, meldete Tik'Ak. „Kein Sichtkontakt.“

„Verstanden.“ Mita richtete ihr Zielfernrohr auf die Gasse hinter dem Aedificium. Und tatsächlich, da war die Zielperson, und rannte mittig die Gasse entlang. Mita konnte sich ein verbissenes Lächeln nicht verkneifen. „Ich hab ihn.“

Ihr erster Schuss ging weit daneben. Der Hochgeschwindigkeitspfeil riss ein klaffendes Loch in einen Müllcontainer in einem halben Meter Entfernung. Sie schüttelte sich und legte den Finger wieder an den Abzug, atmete aus, ließ ihren ganzen Körper ruhig werden ... doch in dem Moment verdunkelte etwas das Zielfernrohr und versperrte ihr die Schussbahn.

Mita blickte auf und sah ein Flugauto zwischen ihr und der Zielperson landen. Die Tür schwang auf, und sie sah gerade noch, wie das Ziel hineinhechtete. Dann erhob sich das Flugauto

wieder und gewann schnell an Höhe. Sie fluchte leise.

„Zielperson ist in einen Fluchtwagen gestiegen“, meldete sie und betätigte die Munitionswahl auf ihrem Pfeilwerfer. „Zeit für die schweren Geschütze.“

Sie drückte ab und seufzte erleichtert auf, als der Pfeil im Heck des Flugautos einschlug und stecken blieb. „Support, du bist dran.“

„Na endlich“, stöhnte Merceda. „Ich dachte schon, ihr hättet den ganzen Spaß ohne mich.“

Einen Häuserblock weiter flammte ein kurzer Lichtblitz auf einem Gebäudedach auf. Kurz darauf hörte Mita einen lauten Knall, als hätte etwas die Schallmauer durchbrochen.

Das Flugauto besaß allerhand aktive und passive Schutzvorrichtungen. Augenblicklich setzte es zu einem spiralförmigen Ausweichmanöver an und warf dabei elektrisch geladene Störkörper ab. Aber es war vergeblich. Zielsicher steuerte die silberne Rakete auf Mitas Signalpfeil zu und verwandelte das Auto in einen brennenden Schrotthaufen.

Die Tür zum Büro des Tribuns öffnete sich mit einem Zischen und die Sanitäter stürmten hinein. Sie trampelten über den weichen Teppichboden, auf dem zwei Keleres-Leibwächter knieten und sie mit hektischen Gesten herbeiwinkten. Zwischen ihren lag der Tribun Kuuasi.

„Wir haben ihn so vorgefunden“, erklärte eine der Wachen, eine Lieutenant, die für den Personenschutz des Tribuns zuständig war. Sie deutete auf das umgekippte Glas neben Kuuasi. Aromatischer Feuertwickör sickerte in den Teppich. „Das Automedicum meldet einen Stillstand fast aller Vitalfunktionen. Ich glaube, er wurde vergiftet.“

Der Chefsanitäter nickte. „Er muss sofort in ein Krankenhaus. Das ist seine einzige Chance.“ Er drehte sich um. „Antigrav-Trage und Stabilisierkoffer, schnell!“

Mit schnellen Handgriffen machten die Sanitäter Kuuasi transportfertig. Die beiden Leibwächter standen daneben, bis ein dritter hereinkam. „Lieutenant, ich ...“

Die Lieutenant starrte ihn an. „Ja?“

Der Wachmann wirkte nervös. „Können wir draußen reden?“

„Verdammt noch mal, Ulgrav, ich hab jetzt keine Zeit“, fuhr sie ihn an. „Spuck es aus oder geh mir aus dem Weg!“

Der Wachmann wurde bleich und stand stramm. „Lieutenant, ich habe soeben erfahren, dass Tribun Nebozev vor etwa zehn Minuten ermordet wurde.“

Alle, sogar die Sanitäter, erstarrten. „Wie bitte?“, fragte der zweite Leibwächter.

„Er war im Aedificium Manga Canticus. Es gab eine Schießerei. Ihm gelang zwar die Flucht, aber sein Flugauto wurde von einer Rakete abgefangen.“

Lange Zeit rührte sich niemand. Dann ertönte ein leises Husten. Die Augen der Lieutenant schossen sogleich zu der Antigrav-Trage, wo Kuuasi mit schmerzverzerrtem Gesicht ihren Blick erwiderte. Zitternd hob der Tribun eine Krallenhand und deutete auf seinen Schreibtisch. „Die Beweise ... auf meinem Savant“,

presste er hervor. Dann sank er mit geschlossenen Augen zurück.  
„Na los“, bellte der Chefsanitäter. „Schaffen wir ihn ins Krankenhaus, sonst haben wir gleich zwei tote Tribune.“

Jenseits der Sturmbarrieren kämpfte sich Einheit Ulpsa durch die Staubdünen, die sich auf den verlassenen Straßen zwischen den Häuserruinen aufgetürmt hatten. Sie kamen nur schleppend voran, da Tik' Ak den humpelnden Doran Hoang stützen musste, aber niemand beschwerte sich. Sie hatten überlebt und waren in den Ruinen der alten, verwüsteten Stadtviertel, die nahtlos ins Meer der Trostlosigkeit übergingen. Mit etwas Glück würde sie niemand hier draußen aufspüren.

„Exfiltrationspunkt in Sicht“, sagte Silonias und deutete auf einen weitestgehend intakten Wohnkomplex, der wie ein Turm vor ihnen auffragte. Die Winnu drehte sich zu Mita um. „Was ist los?“

Mita schüttelte den Kopf und hob ihr Funkgerät hoch. „Ich kriege keine Verbindung zu Control.“

„Hast du es beim Abseilen von der Mauer da hinten kaputtgemacht?“, fragte Merceda.

Mita tippte auf den Bildschirm. „Nein, es funktioniert bestens. Control ... antwortet einfach nicht.“

Die Einheit verfiel in nervöses Schweigen, bis sie die windabgewandte Seite des Hochhauses erreichte. Während der Rest des Teams in den Eingangsbereich vorrückte, schaltete Mita ihr Funkgerät wieder an. „Fluchtwagen, wie sieht es da oben aus?“

„Das Tarnnetz ist runter und wir sind startklar“, meldete Gravor. Dann knurrte er. „Halt. Da ist etwas ...“

Der obere Teil des Hochhauses explodierte.

Mita warf sich zu Boden und hechtete in Deckung, als rings um sie ein Hagel aus Permakret-Brocken niederging. Sie sah zwei Raumjäger, die über den Himmel donnerten und in der Wolkendecke verschwanden.

Über Funk gellten die panischen Schreie der Einheit. Fluchend packte Mita zuerst ihren Pfeilwerfer und dann ihr eigenes Funkgerät.

„Alle mal herhören“, brüllte sie. „Wir schwärmen aus, bevor die Jäger zurückkommen. Tik' Ak, Silana, ihr verschanzt euch im Eingangsbereich. Doran, du behältst den Hinterausgang im Auge. Merceda, ab nach oben!“

„Die haben Gravor umgebracht“, schrie Hoang. „Was sind das überhaupt für Typen?“

„Spielt keine Rolle“, knurrte Tik' Ak. „Wir haben unsere Befehle. Also los!“

Mita nahm sich einen Moment Zeit und sah sich um. Durch Zufall war sie in einer recht günstigen Scharfschützenposition gelandet: eine geschützte Ecke zwischen zwei massiven steinernen Pflanzgefäßen an der Fassade des Hochhauses. Sie holte tief Luft und hob dann mit einer geschmeidigen Bewegung ihr Gewehr über die Kante eines Pflanzkübels.

Die Jäger kehrten nicht für einen zweiten Angriffsflug zurück. Tatsächlich konnte Mita sie überhaupt nicht mehr erkennen.



Sie drehte sich so, dass sie die Zugänge zu den beiden nächsten Sturmbarrieren im Blick hatte. Und siehe da, drei gepanzerte Transportflieger steuerten direkt auf sie zu.

„Transporter nähern sich von Nordwesten“, gab sie durch.

„Ich sehe sie“, brummte Merceda. „Die hol ich runter.“

„Nein, warte ...“

Bevor Mita den Satz beenden konnte, zersprang über ihr im fünften Stock ein Fenster von innen und zwei silberne Raketen steuerten auf die Transporter zu. Eine scherte abrupt nach oben aus und verschwand am Nachthimmel, abgelenkt durch die elektronischen Störsysteme der Flugzeuge. Die andere traf ihr Ziel mitten in einem Ausweichmanöver und streifte eines der seitlichen Triebwerke. Der Transporter zog eine Rauchfahne hinter sich her und stürzte ab.

Mercedas Jubelschrei wurde jäh unterbrochen, als schwere Strahlenwaffen die Fassade des Hochhauses durchschlugen und alles vom fünften bis zum siebten Stockwerk pulverisierten. Mita fluchte. Natürlich waren die Jäger nicht einfach fortgeflogen. Sie blickte zum Himmel und sah eine flackernde Bewegung zwischen den Wolken, weit außerhalb der Reichweite der Waffen ihres Teams.

Oder den Überresten davon.

Die beiden anderen Transporter drehten hart bei und landeten mit heulenden Triebwerken auf der breiten Straße vor dem Hochhaus. Mita sah Gestalten in Kampfanzügen aus den Luken springen. Sagen musste sie nichts.

Einheit Ulpsa eröffnete den Kampf mit allem, was sie noch hatte. Blaue Energiestrahlen zischten aus Tik' Aks und Silonias' Position, begleitet vom Stakkato von Hoangs Karabiner. Mita gab einen Schuss nach dem anderen ab. Die Zeit der Heimlichkeit war vorbei, also ließ sie ihren Pfeilwerfer hochexplosive Geschosse speien. Zwei der Angreifer gingen zu Boden, dann ein dritter. Aber sie erwiderten das Feuer.

Mita hörte Silonias schreien und kurz darauf jäh verstummen. Tik' Ak brüllte vor Wut und Schmerz. Dann stürmte er mit erhobener Gleve an ihr vorbei ins Freie. Eine donnernde Salve schlug in ihn ein. Die Angreifer rückten vor, und als sich der N'orr gerade wieder aufrappeln wollte, erschossen sie ihn aus nächster Nähe. Mitas Finger rutschte vom Abzug.

Es waren Winnaraner. Die Angreifer waren von der Winnaranischen Hütergarde.

Sie machte den Mund auf, um „Feuer einstellen“ zu schreien, um zu erklären, dass alles ein großes Missverständnis sei. Aber die Hüter hatten bereits zu große Verluste erlitten. Granatwerfer polterten und Explosionen rissen den Eingangsbereich des

Hochhauses in Stücke. Wenig später stürzte die gesamte Front des Gebäudes ein und begrub Mita, Hoang und ihre toten Kameraden unter sich.

Zwei Stunden zuvor ...

Kuuasi saß an seinem Schreibtisch, sein allabendliches Glas Feuergewürzlikör stand unangetastet neben ihm. Er starrte auf seinen Savant und auf das grüne Gitternetzmodell des prächtigen Aedificium Magna Canticus, das sich auf dem Bildschirm langsam drehte.

Er holte sein Funkgerät heraus und aktivierte es. „Hier spricht Control.“

„Einheit Ulpsa einsatzbereit“, ertönte Zik Mitas leise Stimme.

Er wartete einen langen Moment und schloss dann die Augen.

„Mission genehmigt, Einheit Ulpsa. Weitermachen.“

„Verstanden, Control.“

Kuuasi wartete noch eine Minute, bis er aufstand. Er warf das Funkgerät in den Aktenvernichter seines Büros und aktivierte die Vapourisierung. Dann löschte er die Pläne der Oper von seinem Savant, zusammen mit ein paar anderen Dateien. Schließlich lud er ein neues Datenpaket auf den Savant und legte ihn entsperrt auf seinen Schreibtisch. Das Paket enthielt einen ausführlichen – und frei erfundenen – Ermittlungsbericht über eine abtrünnige Keleres-Einheit.

Als das erledigt war, nahm Kuuasi ein kleines Fläschchen mit Pulver aus seiner Tasche und schüttete es in seinen Drink. Er entsorgte das Fläschchen und hob das Glas an seinen Schnabel. Dabei kam ihm der Gedanke, wie groß die Ironie doch wäre, wenn er das Gift falsch dosiert hätte und es zu gut wirken würde. Schließlich nahm er einen tiefen Schluck und wartete ab.

Drei Tage später ...

Die Winnaranischen Hüter waren gründlich gewesen. Mit Scannern und fliegenden Drohnen hatten sie die Trümmer des Hochhauses nach den Leichen der abtrünnigen Keleres durchkämmt. Mit Ausnahme des N'orr waren alle Mitglieder der Einheit Ulpsa unter schwerem Artilleriebeschuss und herabstürzenden Permakret-Brocken gefallen. Es konnten nur noch Leichenteile geborgen werden.

Irgendwann zogen die Hüter ab. Tribun Kuuasi war immer noch ans Krankenhausbett gefesselt, aber er pochte bereits auf eine umfassende interne Ermittlung, um herauszufinden, wer die Führungsriege der Keleres unterwandert hatte. Erste Beweisstücke belasteten bereits die Vertrauten des verstorbenen Nebozev in den Reihen der Keleres. Einige hatten sich nicht lebend verhaften lassen und der Tribun brauchte jede Unterstützung, die ihm die Hüter gewähren konnten.

Stunden nach dem Start des letzten Transporters rieselten einige Brocken Permakret am Hang des Schutthaufens hinab. Eine Gestalt, die sich perfekt in die Trümmerlandschaft einfügte, zwängte sich mühsam aus einem Hohlraum zwischen zwei eingestürzten Stützstreben.

Hustend rappelte sich Mita auf. Einer ihrer Arme war halb

abgerissen und notdürftig abgebunden. Mit dem anderen tastete sie vorsichtig nach ihrem Gürtel und zog das zerbeulte Funkgerät hervor.

Ihr grimmiges Gesicht spiegelte sich in dem zersplitterten Display. Sie erinnerte sich an den Nervenkitzel, an das Gefühl, galaktische Geschichte zu schreiben. Dieses Gefühl war nun ebenso tot wie ihre nervöse Angst.

„Das heißt also Verantwortung“, sagte sie leise. „Das werde ich mir merken.“

Damit warf Mita das Funkgerät fort. Obwohl sie zu Fuß war, konnte sie den Mourta-Distrikt bis zum Einbruch der Dunkelheit erreichen. Sie kannte dort einen Waffenschmuggler, der ihr noch einen Gefallen schuldete. Und sie brauchte dringend ein neues Gewehr.

# DIE OMEGA-INITIATIVE

Die Omega-Initiative ist eine Rubrik für ergänzende oder überarbeitete Inhalte. Diese Ausgabe des Codex enthält überarbeitete Anführer für *Prophezeiung der Könige* sowie eine neue Variante einiger geheimer Aufträge.

Die Karten stehen alle als hochaufgelöstes PDF zum Download bereit. Sie sind im amerikanischen Minikartenformat und ersetzen gleichnamige, gleichartige Spielmaterialien, die es vorher schon gab.

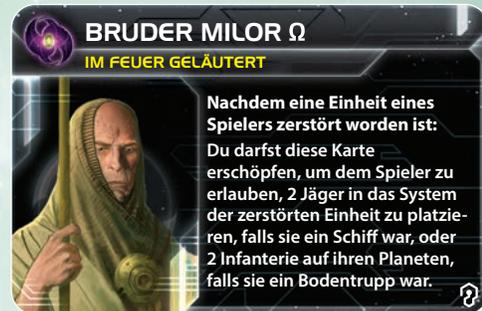
## DAS XXCHA-KÖNIGREICH

Der Xxcha-Held war äußerst unberechenbar und glücksabhängig. Daher wurde Politischer DatennexuS neu gestaltet, damit es den Xxcha innerhalb und außerhalb der Agendaphase auf neue und einzigartige Weise helfen kann.



## DIE YIN-BRUDERSCHAFT

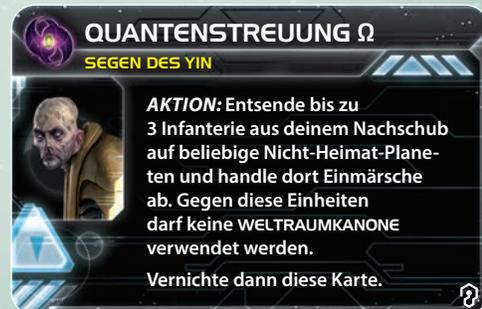
Die Yin-Bruderschaft ist die erste Fraktion, die Omega-Varianten für alle drei Anführer erhält. Alle drei wurden in unterschiedlichem Maße überarbeitet.



Bruder Milor ist nun im Bodenkampf und im Raumkampf nützlich. Verwende ihn zusammen mit Quantenstreuung und Missionieren, um eine besonders große Wirkung zu erzielen.



Mit Bruder Omar werden die Yin wieder zu echten Technologie-Experten, da sie die Technologien anderer Spieler einfacher erforschen können.



Die Quantenstreuung von Dannel von der 10. macht das Graubrand-Mutagen zu einer gefährlichen Waffe und die Yin zu einer deutlich stärkeren Bedrohung für die anderen Fraktionen.

# DAS NAALU-KOLLEKTIV

Genau wie die Yin haben die Naalu mit dieser Ausgabe des Codex eine Menge Überarbeitungen bekommen. Zwei ihrer Anführerinnen sowie ihr Mech wurden angepasst.

**Z'EU Ω**  
AGENTIN DES NEFISHH



**AKTION:** Erschöpfe diese Karte und wähle einen Spieler. Der gewählte Spieler darf in einem Nicht-Heimat-System eine Taktikaktion durchführen, ohne einen Kommandomarker zu platzieren. Jenes System zählt trotzdem als aktiviert.

Die neue Z'eu ist genau das, was man sich unter einer mächtigen Naalu-Agentin vorstellt. In den ersten Runden verleiht sie den Naalu ein deutlich größeres Maß an Flexibilität, in den späteren Runden lässt sich ihre Fähigkeit gut an andere Spieler verkaufen.

**M'ABAN Ω**  
KRISTALLZAUBERIN



**Jederzeit:**  
Du darfst die Vertragskarten, die deine Nachbarn auf der Hand haben, sowie die oberste und unterste Karte des Agendastapels ansehen.

Die allwissende Kristallzauberin M'aban kann nun uneingeschränkt die Gedanken der Galaktischen Ratsmitglieder lesen. Nutze dieses Wissen mit Bedacht!

**IKONOKLAST Ω**  
NAALU-MECH

Andere Spieler dürfen keine JÄGERABWEHR gegen deine Einheiten in diesem System verwenden.

↳ **SCHADENSRESISTENZ**

**2**  
KOSTEN

**6**  
KAMPF



Der Ikonoklast wurde deutlich überarbeitet und beschützt nun die kristallinen Raumjäger der Naalu im System.

## GEHEIME AUFTRÄGE

Dieses berühmte Trio wurde leicht angepasst, um etwas mehr den Erwartungen zu entsprechen. Die geheimen Aufträge sollten nun besser mit diversen Aktionskarten und Fähigkeiten zusammen funktionieren und etwas leichter zu erfüllen sein.

**VERNICHTET IHRE FLOTTEN Ω**

AKTIONSPHASE

Du musst während des Schrittes „Offensivfeuer der Weltraumkanone“ das letzte Nicht-Jäger-Schiff eines Spielers im aktiven System zerstören.

1

SIEGPUNKT

**STATUIERE EIN EXEMPEL Ω**

AKTIONSPHASE

Du musst während des Schrittes „Bombardement“ den letzten Bodentrupp eines Spielers im aktiven System zerstören.

1

SIEGPUNKT

**KÄMPFE MIT PRÄZISION Ω**

AKTIONSPHASE

Du musst während des Schrittes „Jägerabwehr“ den letzten Jäger eines Spielers im aktiven System zerstören.

1

SIEGPUNKT

# IXTHIANISCHE ARTEFAKTE

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*.

## ERKUNDUNGSKARTEN

In dieser Ausgabe des Codex sind sechs neue Wilder-Raum-Erkundungskarten enthalten. Kombiniert sie mit dem Wilder-Raum-Erkundungsstapel, um diesen an den Umfang der anderen Erkundungsstapel anzugleichen. Da mit den neuen Karten auch starke Belohnungen hinzukommen, lohnt es sich mehr, den Wilden Raum zu erkunden.

**TOTER PLANET** ⓘ

Ziehe 1 Relikt.

---

*Die Best Guess durchsiebte die Trümmer. Es waren Unmengen von Gestein und ... Metall? Ein elektrisches Feld hielt alles zusammen. Es war dasselbe Feld, das ihre Sensoren getäuscht hatte. Mit wachsender Beklemmung setzten sie ihre Bergungsmission fort.*

**KLEINES ENTROPIEFELD** ⓘ

Du erhältst  
1 Kommandomarker  
und 1 Handelsware.

---

*Nachdem die Naaz-Rokha infolge des Acheron-Vorfalles ihre spektakuläre Entdeckung gemacht hatten, erhoben etliche interstellare Konzerne Anspruch auf Weltraumregionen, die reich an Entropiefeldern waren.*

**ENTROPIEFELD** ⓘ

Du erhältst  
1 Kommandomarker  
und 2 Handelswaren.

---

*Während wichtiger Bergungsmissionen wurde das Feld von mehreren Zerstörern, einem leichten Kreuzer und sogar zwei Eidolons bewacht. Man kann nicht vorsichtig genug sein.*

**GROSSES ENTROPIEFELD** ⓘ

Du erhältst  
1 Kommandomarker  
und 3 Handelswaren.

---

*Jaset hatte schon einige Monate in dem Feld gearbeitet, als Traum und Wirklichkeit miteinander zu verschmelzen begannen. Da waren Stimmen. Rote Lichtblitze. Staubige Kavernen, die bis in den Planetenkern reichten. Er blinzelte, rieb sich die Augen und machte sich wieder an die Arbeit. Nur eine Stressreaktion, sagte er zu sich selbst. Kein Grund zur Sorge.*

**KELERES-SCHIFF** ⓘ

Du erhältst  
2 Kommandomarker.

---

*Die gestrandeten Keleres waren froh, dass sie ihre Vorräte aufstocken konnten, und sicherten dem Forscherteam jegliche Unterstützung zu.*

**KELERES-SCHIFF** ⓘ

Du erhältst 2  
Kommandomarker.

---

*Die Hinterlicht steuerte geradewegs auf das Notsignal zu und sendete ihre Antwort auf allen Frequenzen.*

# DIE WÄCHTER

## NEUE FRAKTION: DIE KELERES DES RATES

Mit dieser Ausgabe des Codex kommt eine weitere Fraktion zu den bestehenden 24 Fraktionen hinzu: die Keleres des Rates. Ihre Spielmaterialien sind auf dieser und den folgenden Seiten abgebildet.

### AGENT UND COMMANDER

 **XANDER ALEXIN VICTORI III**  
BEWIRKT WAHRE WUNDER

**Jederzeit:**  
Du darfst diese Karte erschöpfen, um einem beliebigen Spieler zu erlauben, Massenprodukte auszugeben, als wären es Handelswaren.



 **XANDER ALEXIN VICTORI III**  
BEWIRKT WAHRE WUNDER

*„Es ist echt unglaublich, was er mit ein paar Aurei anstellen kann. Und wo er überall neue Geldquellen auftreibt. Mal ehrlich, mit der Summe, die unsereins für ein Mittagessen ausgibt, könnte er eine ganze Armee aus dem Boden stampfen. Echt gruselig.“*  
– Suffi An



 **SUFFI AN**  
ÜBERALL DIE FINGER IM SPIEL

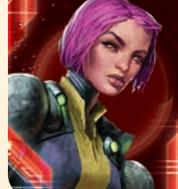
**Nachdem du eine Materialaktion durchgeführt hast:**  
Du darfst eine zusätzliche Aktion durchführen.



 **SUFFI AN**  
ÜBERALL DIE FINGER IM SPIEL

**FREISCHALTEN:**  
Gib 1 Handelsware aus, nachdem du eine Aktionskarte mit Materialaktion gespielt hast.

*Suffi blätterte die Verträge durch. „Ich krieg also zweimal Kohle ... von zwei unterschiedlichen Auftraggebern ... für den gleichen Job. Wo ist der Haken?“*



### FRAKTIONSTECHNOLOGIEN UND MECH

 **AGENTEN-VERSORGUNGSNETZ**  
DIE KELERES DES RATES

Immer wenn du eine deiner PRODUKTION-Fähigkeiten abhandelst, darfst du zusätzlich eine deiner PRODUKTION-Fähigkeiten in einem beliebigen System abhandeln; die zusätzliche Verwendung löst diese Fähigkeit nicht aus.



 **BASIS-MODERNISIERUNG**  
DIE KELERES DES RATES

Du bist mit allen Spielern benachbart, die im Mecatol-Rex-System oder einem angrenzenden System Einheiten haben oder Planeten kontrollieren.

Du erhältst die Planetenkarte Custodia Vigilia und ihre Fähigkeitskarte für legendäre Planeten. Diese Karten kannst du nicht verlieren. Außerdem darf auf diese Karte kein X- oder Y-Assimilatormarker gelegt werden.



 **OMNIOPIARES**  
KELERES-MECH

Andere Spieler müssen 1 Einfluss ausgeben, um Bodentruppen auf den Planeten dieser Einheit zu entsenden.

◆ **SCHADENSRESISTENZ**

**2** **6**  
KOSTEN KAMPF



# HELDEN: DIE TRIBUNE

**EINSATZKOMMANDO ZETA**  
AUFSTIEG DER ARTEMIRIS



Zu Beginn einer Raumkampfrunde in einem System, das einen von dir kontrollierten Planeten enthält:  
Platziere dein Flaggschiff und insgesamt 2 Kreuzer und/oder Zerstörer aus deinem Nachschub in das aktive System.  
Vernichte dann diese Karte.

**KUUASI AUN JALATAI**  
TRIBUN DER KELERES



**FREISCHALTEN:** Du musst 3 gewertete Aufträge haben.  
Nur falls du beim Spielaufbau Silberschwingen wählst.

Mut. Gnade. Weisheit.

**OPERATION ARCHON**  
GEISTERSTUNDE



Nachdem eine Agenda aufgedeckt worden ist:  
Du darfst bei dieser Abstimmung bis zu 6 zusätzliche Stimmen abgeben. Gib eine Prognose über den Ausgang der Abstimmung ab. Pro Spieler, der für eine andere Alternative stimmt, erhältst du 1 Handelsware und 1 Kommandomarker.  
Vernichte dann diese Karte.

**ODLYNN MYRR**  
TRIBUN DER KELERES



**FREISCHALTEN:** Du musst 3 gewertete Aufträge haben.  
Nur falls du beim Spielaufbau Xxcha wählst.

Frieden. Zusammenhalt. Abschreckung.

**ERWANS PAKT**  
FRISCHER WIND



**AKTION:** Decke so lange Karten vom Aktionsstapel auf, bis du 3 Aktionskarten mit Materialaktionen aufgedeckt hast. Ziehe diese Karten und mische die restlichen in den Aktionsstapel zurück.  
Vernichte dann diese Karte.

**HARKA LEEDS**  
TRIBUNIN DER KELERES



**FREISCHALTEN:** Du musst 3 gewertete Aufträge haben.  
Nur falls du beim Spielaufbau Mentak wählst.

Autorität. Stärke. Strahlkraft.

## CUSTODIA VIGILIA UND VERTRAG

**CUSTODIA VIGILIA**  
LEGENDÄR - KELERES



Solange du Mecatol Rex kontrollierst, erhält es WELTRAUMKANONE 5 und PRODUKTION 3.  
Du erhältst 2 Kommandomarker, sobald ein anderer Spieler mit der Strategiekarte „Imperium“ Siegpunkte erhält.

*Pax magnifica, bellum gloriosum.*

**CUSTODIA VIGILIA**



*Custodia Vigilia. So heißt die neue Basis der Keleres. Es ist eine Festung im Herzen von Mecatol City. Zehntausend Personen gehen dort täglich ein und aus. Und die wachsamen Augen der Keleres sehen sie alle.*

**DIE KELERES-KLAUSEL**

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, ziehe 1 Aktionskarte und erhalte 2 Handelswaren.  
Dann gibst du diese Karte an den Keleres-Spieler zurück.

## DIE KELERES DES RATES



### ARTEMIRIS

KELERES-FLAGGSCHIFF

Andere Spieler müssen 2 Einfluss ausgeben, um das System dieses Schiffes zu aktivieren.

♦ SCHADENSRESISTENZ

8	7	1	6
KOSTEN	KAMPF	BEWEG.	KAPAZITÄT

### KRIEGSSONNE

Diese Einheit darfst du nicht produzieren, es sei denn, du besitzt ihre Aufwertungstechnologie.

-	-	-	-
KOSTEN	KAMPF	BEWEG.	KAPAZITÄT

### SCHLACHTSCHIFF I

♦ SCHADENSRESISTENZ ♦ BOMBARDEMENT 5

4	5	1	1
KOSTEN	KAMPF	BEWEG.	KAPAZITÄT

### TRÄGER I

3	9	1	4
KOSTEN	KAMPF	BEWEG.	KAPAZITÄT

### KREUZER I

2	7	2	-
KOSTEN	KAMPF	BEWEG.	KAPAZITÄT

### ZERSTÖRER I

♦ JÄGERABWEHR 9 (x2)

1	9	2
KOSTEN	KAMPF	BEWEG.

### JÄGER I

1	9	-
KOSTEN	KAMPF	BEWEG.

### PVS I

♦ PLANETARER SCHILD ♦ WELTRAUMKANONE 6

### INFANTERIE I

1	8
KOSTEN	KAMPF

„Es ist unsere Pflicht, die Milliarden von Lebewesen in unserer Galaxie zu beschützen und nicht die paar hundert Abgeordneten in unseren Parlamenten.“ –Tribunin Harka Leeds

### DIE TRIBUNE

Wähle beim Spielaufbau eine nicht gespielte Fraktion von folgenden: Mentak, Xxcha oder Silberschwingen. Nimm die Heimat-Systemtafel, die Kommandomarker und die Kontrollmarker der gewählten Fraktion. Nimm außerdem den zu dieser Fraktion passenden Keleres-Helden.

### VOM RAT FINANZIERT

Fülle zu Beginn der Strategiephase deine Massenprodukte auf und erhalte dann 1 Handelsware.

### ÜBER DEM GESETZ

Zu Beginn deines Zuges darfst du 1 Einfluss ausgeben, um bis zum Ende deines Zuges alle Gesetze zu behandeln, als wären sie leer.



# 2

MASSEN-PRODUKTE

### RÄUMWERFT I

Der PRODUKTIONSWERT dieser Einheit entspricht dem Ressourcenwert dieses Planeten plus 2.

Bis zu 3 Jäger in diesem System werden nicht auf die Kapazität deiner Schiffe angerechnet.

♦ PRODUKTION X



## DIE KELERES DES RATES



### STARTTECHNOLOGIEN

Wähle 2 nicht-fraktionsspezifische Technologien im Besitz anderer Spieler.

### STARTEINHEITEN

- ◆ 2 Infanterie
- ◆ 2 Träger
- ◆ 2 Jäger
- ◆ 1 Kreuzer
- ◆ 1 Raumwerfer

Überall konkurrieren Planeten um Handelsmöglichkeiten, Großmächte liefern sich bewaffnete Auseinandersetzungen und dunkle Verschwörungen ziehen die Fäden im Hintergrund, um die Zukunft nach ihrem Willen zu formen. In einer Galaxie mit derart vielen Splitterparteien und Interessengruppen ist es kaum verwunderlich, dass der Galaktische Rat selbst eine Organisation gegründet hat, die seine Interessen vertritt. Die Keleres des Rates sind diese Organisation, aber sie sind noch viel mehr als das. Sie sind eine zusammengewürfelte Truppe aus Politikern, Soldaten und Spionen, die sich oft untereinander nicht einig sind und von der Galaxie, der sie dienen, kaum wertgeschätzt werden.

Zwar wurden die Keleres vom Galaktischen Rat ins Leben gerufen, doch im alltäglichen Geschäft verwalten sie sich selbst. Sie reisen durch die Galaxie, handeln Frieden aus, intervenieren bei Konflikten und bekämpfen Bedrohungen, die alle galaktischen Zivilisationen betreffen. Wenn schnelles Handeln gefragt ist, benötigen sie nicht einmal die Genehmigung der Tribune oder des Galaktischen Rates, um aktiv zu werden. Erst im Anschluss müssen sie vor dem Rat Rechenschaft ablegen.

Alle Mitgliedsstaaten des Galaktischen Rates entsenden Rekruten zu den Keleres. Der Auswahlprozess erfolgt nach den Traditionen der jeweiligen Planeten oder Sternsysteme. Seit der Gründung der Keleres haben die Großmächte erkannt, dass die Keleres ein mächtiges Werkzeug zum Voranbringen der eigenen Agenda sein können. Viele schicken nicht etwa ihre besten Kandidaten zu den Keleres, sondern nutzen die Gelegenheit, um politische Gegner, Unfähige, Verbrecher und andere unliebsame Personen loszuwerden. Auf der anderen Seite gibt es Großmächte, die es für klug erachten, ihre absolute Elite zu den Keleres zu entsenden – sei es aus Respekt vor dem Galaktischen Rat, oder weil sie sich einen heimlichen Vorteil davon versprechen. Die Kombination aus beidem macht die Keleres zu einer außergewöhnlichen und schwer zu kontrollierenden Organisation.

Der Galaktische Rat wählt drei Abgeordnete, die als Tribune der Keleres dienen. Unter den Abgeordneten wird dieses verantwortungsvolle Amt mit gemischten Gefühlen betrachtet: Es ist gleichzeitig eine Ehre und eine Belastung. Die Tribune haben die Befehlsgewalt über die Keleres und das Mandat, den Willen des Galaktischen Rates konkret umzusetzen. Die gemischte Kompetenz der Keleres bedeutet jedoch, dass Fehlschläge an der Tagesordnung sind, was wiederum dem verantwortlichen Tribun politisch schaden kann. Raffinierte Tribune wie Kuuasi Aun Jalatai finden schnell heraus, wie sie die Keleres am besten einsetzen können, wann sie sich besser zurückhalten und welche Agenten die richtigen für den Job sind.

Die angespannte politische Lage führte dazu, dass die meisten Tribune ihr Amt nicht sonderlich lange behielten. Seit der Gründung der

### GEHEIMDIENSTZENTRALE

- ◆ Standort Mecatol City
- ◆ Anführer Die Tribune
- ◆ Agenten geheim
- ◆ Hilfspersonal ~5000
- ◆ Missionen geheim

*Die alte Geheimdienstzentrale in Mecatol City dient als provisorischer Stützpunkt der Keleres. Dort wird sich auch ihre zukünftige Zentrale – die Custodia Vigilia – befinden, die gerade einen zeit- und kostenintensiven Bauprozess durchläuft.*

Keleres vor fünf Jahren gab es sieben Tribune, inklusive der gerade amtierenden. Zwei wurden infolge eines Skandals zum Rücktritt gezwungen, einer kam bei einem Einsatz ums Leben und einer wurde im Zuge eines organisationsinternen Machtkampfes ermordet. Die wenigen Tribune, die der Herausforderung gewachsen sind, profitieren jedoch sehr von den Keleres. Es erfordert außergewöhnliches Talent, in diesem Amt zu glänzen. Aber wer es schafft, kann bei wichtigen Ratsentscheidungen das Zünglein an der Waage sein.

Die aktuell amtierenden Tribune befinden sich in einem empfindlichen Kräftegleichgewicht. Demnach steht die Zukunft der Keleres und vielleicht auch des ganzen Imperiums auf Messers Schneide. Der älteste und weiseste der Tribune ist Kuuasi. Harka Leeds ist gleichermaßen ambitioniert, gerissen und skrupellos. Odlynn Myrr ist neu im Amt und bringt frischen Wind und die Hoffnung auf ein geeintes und stabiles Imperium mit sich.

Trotz der internen Machtkämpfe der Tribune repräsentieren die Keleres den Galaktischen Rat und müssen somit eine vereinte Galaxie verkörpern, so zerstritten ihre Führungsriege auch sein mag. Die Großmächte konkurrieren häufig auf politischer, militärischer und ökonomischer Bühne. Manche Konflikte festigen den Zusammenhalt einer Gesellschaft, andere wiederum spalten sie. Daher werden die vielfältigen Kompetenzen der Keleres gebraucht, um Frieden zu stiften und bei Verhandlungen zu vermitteln.

Manchmal treten die Keleres als unparteiisch auf, manchmal schlagen sie sich vorübergehend auf eine Seite. Mit Diplomatie, Geschichtswissen und kultureller Sensibilität ebnen sie den Weg für Frieden und Wohlstand in der Galaxie. Mit der einen Hand stiften sie Frieden, mit der anderen führen sie Krieg – vor allem in Situationen, in denen Gewalt das scheinbar einzige Mittel ist, um Stabilität zu schaffen.



# FRAKTION-REFERENZKARTE



## DIE KELERES DES RATES

GALAKTISCHE FRIEDENSWÄCHTER



<b>STARTTECHNOLOGIEN</b> Zwei Technologien, mit denen andere Fraktionen starten	<b>STARTEINHEITEN</b> 2 Infanterie    1 Kreuzer 2 Träger        1 Raumwerft 2 Jäger	
<b>FRAKTIONSFÄHIGKEITEN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dein Held und dein Heimat-System sind wählbar.</li> <li>• Du kannst die Effekte von Gesetzen ignorieren.</li> <li>• Deine Massenprodukte füllen sich jede Runde auf.</li> </ul>	<b>FRAKTIONSANFÜHRER</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lässt dich Massenprodukte wie Handelswaren ausgeben.</li> <li>• Kann zusätzliche Materialaktionen durchführen.</li> <li>• Drei mächtige Helden zur Auswahl.</li> </ul>	<b>FRAKTIONS-TECHNOLOGIEN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Du kannst an mehreren Orten gleichzeitig produzieren.</li> <li>• Du hast einen Planeten, den man dir nicht wegnehmen kann.</li> </ul>
<b>VERTRAG</b> Gibt dem Empfänger Vorteile bei richtigen Agenda-Prognosen.	<b>FLAGGSCHIFF</b> Es kostet Einfluss, das System anzugreifen.	<b>MECH</b> Es kostet Einfluss, den Planeten anzugreifen.
<b>HEIMAT-SYSTEM</b> Wählbar (Heimat der Silberschwinge, Xxcha oder Mentak)		

**KOMPLEXITÄT**

# ALLIANZ-REFERENZKARTE



## KELERES-ALLIANZ

VERBINDUNGEN ZU DEN AGENTEN



**Nachdem du eine Materialaktion durchgeführt hast:**

Du darfst eine zusätzliche Aktion durchführen.

## NOCH MEHR INHALTE ZUM HERUNTERLADEN

Schon bald werden die Keleres des Rates auch eine spielbare Fraktion im brandneuen *Twilight Inscriptio*! Folgt uns, um nichts zu verpassen.



# TWILIGHT INSCRIPTION

*Twilight Inscription* ist ein Roll & Write im Universum von *Twilight Imperium*. Erlebt diese legendäre Spielwelt mit einem vereinfachten und zugänglichen Regelsystem. Erforscht die Galaxie, weitet euren Einfluss aus, entwickelt eure Infrastruktur und besiegt eure Rivalen.

„*Twilight Inscription* ist für die Roll & Writes, was *Twilight Imperium* für die Brettspiele ist. Sucht euch einen großen Spieltisch, ihr werdet ihn brauchen.“ – Chris Gerber,  
FFG-Studiodirektor

## EIN EPISCHES ROLL & WRITE

Taucht in das legendäre Universum von *Twilight Imperium* ein. In dieser zugänglichen Adaption des Klassikers entwickelt ihr eure Zivilisation, indem ihr die Galaxie erforscht, euren Einfluss ausweitet, eure Infrastruktur ausbaut und eure Rivalen besiegt.

## SCHREIBT GESCHICHTE

Ihr könnt immer nur auf eine eurer Tafeln schreiben. Werdet ihr als einflussreiche Militaristen oder als produktive Forscher in die Geschichte der Galaxie eingehen?

## SEHT, WIE EIN NEUES IMPERIUM ERWACHT

Große Würfel, Stifte in leuchtenden Farben und abwischbare Spieltafeln lassen die Galaxie zum Leben erwachen.

## SPIELT 1 VON 24 FRAKTIONEN

Beherrscht eine interstellare Großmacht wie die gewieften Emirate von Hacan, die abenteuerlustige Naaz-Rokha-Allianz oder die mysteriösen Geister von Creuss.

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM  
WWW.ASMODEE.DE

©2022 Fantasy Flight Games. *Twilight Inscription*, Fantasy Flight Games, und das FFG-Logo sind TM/© von Fantasy Flight Games.

