



TWILIGHT IMPERIUM[®]

CUARTA EDICIÓN

LA PROFECÍA DE LOS REYES

REGLAS DE LA EXPANSIÓN



En todos los años que llevaba explorando la galaxia, nunca había visto drenar un océano entero.

Había transcurrido una hora desde que la Aris Vex se situase en la órbita planetaria, y en todo ese tiempo Hiari Omar no había salido ni una sola vez de la burbuja de observación de la corbeta. Bajo ella se extendía un mundo gris cubierto de tormentas de polvo y océanos de aguas negras y espumosas. Nada crecía en sus yermas llanuras cenicientas, y únicamente las plantas más simples pugnaban por sobrevivir en sus mares saturados de minerales. Era con toda probabilidad el planeta menos interesante que Hiari había visto jamás, y pese a ello había recorrido todo el camino desde el Instituto de Historia de Jord, cruzando el portal creuss, dejando atrás el púlsar de Tolari y adentrándose en las profundidades de la región espacial de Shaleri, para llegar hasta aquí.

Y no había sido la única.

—Doctora Omar.

La ronca voz le hizo dar un respingo de sorpresa.

—Durrug —respondió dándose la vuelta con una sonrisa—. Perdona, no le había visto.

El emisario hacaní cerró brevemente los ojos e hizo una reverencia a modo de saludo cordial.

—Lamento importunarla en sus reflexiones, pero el resto del equipo de observación se dispone a cenar. ¿Le gustaría acompañarnos?

—Ahora voy —dijo Hiari—. Quiero seguir mirando un poco más.

—Son unas vistas impresionantes —asintió Durrug—. Las admiraré con usted un rato, si me lo permite.

Hiari se hizo a un lado para dejar espacio al corpulento alienígena, y ambos contemplaron el paisaje salpicado de naves en órbitas estacionarias sobre el planeta.

Meses atrás, unos investigadores creuss descubrieron antiguas crónicas en una cámara subterránea de Mecatol Rex: en aquellas vetustas placas magnéticas se mencionaba la existencia de un planeta llamado Aquerón, donde supuestamente se encontraba el umbral a Ixth. Los creuss enviaron una numerosa armada a aquel rincón olvidado de la galaxia, con la esperanza de ser los primeros en hallar este legendario mundo paradisiaco y cosechar las mieles de su descubrimiento. Antes de que el resto del Consejo Galáctico tuviera ocasión de insistir en la necesidad de desplegar un equipo multicultural de observadores para acompañar a la expedición, los exploradores creuss ya habían trazado rutas alrededor de la voraz Singularidad de Manon y a través de viejas nebulosas que ni siquiera estos enigmáticos alienígenas conocían. Para cuando sacaron a Hiari de su apartamento en Nueva Moscú y la subieron a bordo de la corbeta de la Baronía, ya se había corrido la voz de que la expedición creuss había encontrado Aquerón y sus sensores habían captado extrañas lecturas bajo su océano más extenso.

Ahora, un toroide del tamaño de un puerto espacial pendía sobre el planeta, suspendido entre los labrados cascos plateados de dos acoirazados creuss. Hiari observaba la proyección de unos campos gravitatorios invisibles que descendían varios cientos de kilómetros hasta la superficie oceánica, drenando el mar al exterior del planeta en una turbulenta columna de agua de un kilómetro de diámetro. La columna se elevaba hasta las capas superiores de la atmósfera, atravesaba el centro del toroide y estallaba en una nube expansiva de refulgente hielo que se dispersaba alrededor del planeta, cubriéndolo gradualmente.

—Qué insensatez.

Esta vez Hiari no se volvió. Reconocía la voz gangosa de Migun Thu, uno de los investigadores enviados por las Universidades de Jol-Nar. Había llegado a la sala de observación embutido en su traje ambiental, acompañado por una mujer de piel azul grisácea con expresión severa y uniforme de gala. La comandante Teallian Den Marchand la Mayor era la capitana de la Aris Vex, y también ejercía como observadora oficial de la Baronía.

Migun señaló al toroide con un gesto de su manipulador.

—Cualquier especie inteligente capaz de viajar por el espacio puede navegar por el fondo oceánico. ¿Para qué desperdiciar tanta energía eliminando un océano entero? —espetó el alienígena acuático. Parecía tomarse toda aquella operación como una afrenta personal.

—No, investigador —replicó Teallian meneando la cabeza—. No es un desperdicio en absoluto.

—¿Qué quiere decir? —preguntó Hari.

La oficial de la Baronía le dedicó una leve sonrisa de superioridad.

—Es arrogancia, doctora. Pura y simple arrogancia. Transformar la superficie de todo un planeta para conseguir lo que quieren es una exhibición de poder. Y me parece bien.

Dos semanas después recorrían el lecho marino expuesto a bordo de una lanzadera. Hiari podía ver por la ventana de su camarote los ríos de lodo que fluían por la tierra baldía, llenando poco a poco de fango las fosas abisales ahora vacías. Ya empezaban a formarse tormentas de polvo que revolviaban los sedimentos aún húmedos.

En el horizonte alcanzaban a divisarse los acantilados que se elevaban del suelo oceánico. Cuando las aguas se retiraron, habían dejado al descubierto una extensa meseta submarina de centenares de kilómetros de diámetro. Sobre aquella meseta se erguían inmensas estructuras conectadas entre sí mediante calzadas de piedra negra y pulida que se extendían desde un disco circular situado en el centro mismo de la meseta. Usando los sensores de la Aris Vex, Migun había calculado que el disco medía unos cinco kilómetros de diámetro y era inimaginablemente macizo.

—El hecho de que no se haya desplomado bajo su propio peso sugiere que debe de estar construido con algún tipo de material exótico, algo que tal vez ni siquiera pertenezca del todo a esta dimensión —balbuceó embargado por la emoción. Le exasperaba no poder estudiarlo en persona, al igual que Hiari se tiraba de los pelos por no tener la ocasión de explorar las estructuras que alfombraban el lecho oceánico. Pero sus anfitriones habían insistido, de manera educada pero tajante, en que los observadores debían permanecer en la órbita del planeta. Así que se limitaron a mirar mientras las naves creuss se posaban entre las ruinas.

Al quinto día de exploración, los creuss descubrieron... algo.

La Aris Vex se encontraba en el extremo opuesto de Aquerón cuando sus sensores detectaron un tremendo pico de energía. Algo de un tamaño muy superior al del planeta estaba distendiendo el tejido del espacio-tiempo. Para cuando la órbita de la corbeta volvió a situarla sobre la ciudad, el disco había desaparecido envuelto en una esfera perfecta de impenetrable negrura. Era un agujero de gusano. Un agujero de gusano que medía cinco kilómetros de diámetro, sepultado en las profundidades de un mar olvidado.

El equipo de observación protestó de manera unánime, amenazando con informar a sus respectivos gobiernos y llevarse sus flotas de regreso en caso de que los creuss continuasen vetando su participación en aquel descubrimiento. Los creuss terminaron cediendo. Ni siquiera había transcurrido un día cuando una lanzadera se reunió con la Aris Vex. En su interior apenas había suficiente espacio para los veinticinco observadores oficiales. Hiari se había apretado en un asiento junto a Durrug, para no tener que soportar la compañía del mojigato hermano Dormer de la Hermandad del Yin ni la inquietante presencia de N'ssika, del Colectivo Naalu. Pero a pesar del hacinamiento y las incomodidades, ninguno de los observadores se había planteado siquiera la posibilidad de quedarse en la corbeta.

Se aproximaban al borde de la meseta. La lanzadera se inclinó para rodear una de las torres que se alzaban en la cara de los acantilados. Hiari tenía un nudo en la garganta. Desde la órbita no se había percatado de lo imponentes que eran aquellos colosales edificios de piedra negra. Le recordaban a templos, diseñados para inspirar asombro... o temor.

Hiari aún trataba de sobreponerse a aquella idea cuando oyó gruñir a Durrug.

—No me gusta el aspecto de este lugar.

Sin Sinassa, el creuss enviado para atender a los observadores, se volvió hacia ellos desde el asiento de piloto.

—Hemos encontrado estructuras similares por todo el planeta. Al parecer se trata de toda una civilización perdida.

—Me gustaría entrar en alguno de esos sitios —comentó Hiari— Si necesito hacerme una idea clara de esta cultura...

—Lo lamento —la interrumpió Sinassa—, pero algunos de nuestros equipos han sido atacados por agresores no identificados mientras exploraban las ruinas. Es demasiado peligroso que se aventuren en ellas por su cuenta.

Los observadores lanzaron miradas atónitas al creuss. La rokha Varish entornó sus verdes ojos, y su compañero naaz Cole se encaramó a sus hombros para ver mejor.

—¿Agresores? ¿Qué agresores son esos?

—Desconocidos —respondió Sinassa en tono tranquilizador—. En cuanto dispongamos de más información, no duden que se la proporcionaremos. Ah, ya estamos llegando al portal.

La lanzadera había estado recorriendo un desfiladero que conducía al interior de la meseta. Al llegar al final remonó el vuelo, sobrevolando el borde exterior hasta tener a la vista la inmensa curvatura del agujero de gusano, una esfera negra bordeada por un halo de luz distorsionada. Pese a encontrarse aún a docenas de kilómetros de distancia, su imagen ocupaba todas las ventanas. Los observadores estaban mudos de asombro.

—Se podría colar un acorazado murmanífico a través de esa cosa —susurró al fin Teallian.

—¿Puede...? —preguntó Hiari—. Quiero decir, ¿sería posible atravesarlo?

El creuss asintió con la cabeza en un claro gesto de orgullo.

—Nuestros equipos entraron hace tres horas. Prepárense.

La lanzadera aceleró, surcando el cielo hacia la oscuridad de la superficie. Hiari se aferró a los brazos del asiento; notaba como si tirasen de ella en todas las direcciones a la vez. Durante un instante, o quizá fuese una eternidad de instantes, estuvo ciega y sorda, sumida en la nada más absoluta.

Entonces recobró la vista. La lanzadera salió del agujero de gusano trazando un arco en el aire, y descubrió que estaban sobrevolando una ciudad.

Una urbe gigantesca, pensó Hiari. La lanzadera volaba a suficiente altitud como para ver las diversas hileras de estructuras ciclópeas que se extendían en todas direcciones hasta donde la vista podía abarcar. Todas de piedra negra, como la de Aquerón. Y por encima de todo...

La tenue luz de una enana roja incandescente no podía eclipsar el refulgente disco que se extendía desde un confín del firmamento hasta el otro.

—¿Eso es... la galaxia? —dijo uno de los observadores con voz entrecortada.

—Creemos que sí —respondió Sinassa—. Nuestros científicos están trabajando para determinar la ubicación exacta de este planeta, pero los análisis preliminares lo sitúan por lo menos a cincuenta mil años luz de Aquerón, casi perpendicular al plano galáctico.

—Por la sima sagrada... —masculló Migun. Hiari pensó que sabía exactamente cómo se sentía.

La lanzadera describió un círculo alrededor del centro de la ciudad antes de aterrizar en el patio de una construcción que era inmensa aun en comparación con los edificios circundantes. Hiari creyó identificar elementos estilísticos propios de la antigüedad galáctica en aquel inmenso zigurat, pero nunca había visto nada parecido al penacho de elevadas cuchillas que decoraba la cima. Era como una corona monstruosa...

Contrólate, doctora Omar, pensó bruscamente. ¡Atribuir emociones humanas a culturas alienígenas es un error propio de estudiantes de primer curso, y lo sabes!

Pero aquella ominosa sensación la acompañaba aún al desembarcar. El patio también era de piedra negra, tallada a la perfección y parcialmente cubierta

bajo polvorientas dunas. La planta baja del zigurat se alzaba muy por encima de ellos, al menos a un centenar de metros de altura. Varias naves creuss de menor tamaño se agolpaban en torno a la única entrada visible, un arco lo bastante amplio como para que la lanzadera pudiera cruzarlo holgadamente. Ingenieros creuss se paseaban de arriba abajo colocando escáneres y desplegando drones; ninguno prestaba atención al grupo de observadores.

Tan pronto atravesaron el umbral y se adentraron en un cavernoso pasillo, Hiari notó un hormigueo en la piel.

—Aquí dentro no hay polvo —comentó Durruq entrecerrando los ojos.

—Asombroso —dijo Migun—. Debe de ser algún tipo de campo de estasis, ¡y aún está operativo!

—Así es —asintió Sinassa—. Nuestros equipos de avanzada han informado de hallazgos aún más impresionantes en el interior. Les conduciré hasta ellos para que los examinen.

El grupo se abrió paso lentamente hacia el corazón de la estructura. Los corredores se volvieron más angostos, pero el techo abovedado siempre se elevaba muy por encima de las cabezas de los observadores. Cuando llegaron donde la luz natural ya no alcanzaba, comprobaron que el interior estaba iluminado por un tenue resplandor azul, aunque ninguno supo determinar de dónde procedía.

Hiari advirtió que las paredes y columnas de las cámaras interiores estaban decoradas con angulosas figuras geométricas taraceadas de oro. En una ocasión se distanció del grupo y sacó su sapienciador para escanear una serie de grabados hasta que Sinassa insistió educadamente en que volviera con los demás.



—Estoy convencida de que esos bajorrelieves eran dobles hélices de ADN —susurró Hiari a Durruq—. Incluso diría que tenían inscrito una especie de código genético; si tan sólo pudiera descifrar su lenguaje...

A medida que se adentraban en el zigurat, el aire se tornaba cada vez más frío. Al cabo de una media hora aproximada, el sapienciador de Hiari le informó de que habían descendido más de un centenar de metros por debajo del nivel del suelo; para entonces su aliento ya se condensaba en vaharadas blancas. Justo cuando se disponía a preguntarle a Sinassa cuánto quedaba para llegar, el pasadizo se ensanchó de repente.

Los observadores se hallaron en una balconada que rodeaba un pozo sin fondo con un diámetro superior al kilómetro. La balconada discurría alrededor de la circunferencia del pozo, y a intervalos regulares salían de ella unos angostos puentes que cruzaban la sima hasta una columna suspendida en el centro, a modo de estalactita mecánica. La columna estaba cubierta de maquinaria, tubos, conductos y circuitos que llegaban hasta el techo, se extendían por él y volvían a bajar por los lados del pozo hasta desaparecer en sus oscuras profundidades.

—Como pueden apreciar, éste es claramente el corazón de la estructura, y aquí hemos concentrado nuestros esfuerzos —explicó Sinassa; luego señaló con un gesto a los diversos creuss que habían cruzado los puentes y se apiñaban en torno a la columna central—. Hemos descubierto lo que parecen ser enormes cápsulas de estasis incrustadas en la columna. Si tienen a bien acompañarme...

El guía creuss se adelantó por el puente más cercano. La mayor parte del grupo de observadores le siguieron, intercambiando pareceres en voz queda sin poder contener la emoción. Hiari vio a la xenoarqueóloga winnariana Toala Toaldar, una antigua colega suya en varias expediciones a las Estrellas Mirist; estaba tomando lecturas de toda la estancia con su propio sapienciador. Cuando se disponía a seguir al grupo, Durruq la detuvo poniéndole una pesada zarpa en el hombro.

—Un momento, doctora Omar —dijo, señalando al muro que tenían detrás. Entre los conductos había grabadas unas inscripciones—. Antes de adentrarnos más, ¿cree que sería posible tratar de descifrar esto?

Hiari observó la escritura más de cerca.

—Me parece que... —musitó, y luego se puso a buscar entre los archivos de su sapienciador—. ¡Sí! Esto es similar a un dialecto anterior a los lazax que encontramos en las ruinas de Vira-Pics III.

Comenzó a escanear y analizar las inscripciones. Varish y Cole, acompañados por Migun, también se habían rezagado para estudiar la maquinaria de las paredes. Y lo mismo había hecho la comandante Teallian, que miraba en derredor con los ojos entornados. Mientras Hiari buscaba los morfemas que habían descifrado en el yacimiento de Vira-Pics, oyó que Durruq hablaba con la oficial de Letnev.

—¿Usted también se siente incómoda en este lugar?

—Así es —masculló Teallian—. Es que... en todas las crónicas, Ixth se describe siempre como un vergel, una tierra prometida. ¿A usted le parece esto un paraíso?

Durruq se limitó a responder con un gruñido.

Unos minutos después, las fuertes pisadas del traje ambiental de Sinassa anunciaron su llegada.

—Por favor, no es prudente que se aparten del grupo principal...

—Sólo será un momento —replicó Hiari alzando la mirada—. Creo que puedo leer esta inscripción.

Todos los demás, incluidos Varish, Cole y Migun, dejaron lo que estaban haciendo y se agolparon a su alrededor.

—Bien, a ver —dijo Teallian—. ¿Qué pone?

Hiari empezó por las palabras más cercanas a la puerta.

—Bueno, aquí se habla de un santuario... un refugio para la realeza. Creo que se refiere a este sitio. Luego hay referencias a Ixth, que sería este planeta... y aquí hay algo sobre un poderoso imperio... que gobernaba todas las estrellas del firmamento de Ixth. El dominio de... —súbitamente levantó la vista; tenía el rostro lívido—. Sinassa, dígame a sus colegas que se aparten de esa columna enseguida.

—¿De qué está hablando? —preguntó Migun. Hiari señaló un conjunto de caracteres del muro.

—Aquí dice... el dominio de los mahactos, reyes soberanos de la galaxia.

Un crujido ensordecedor resonó por todo el pozo, y el resplandor azul se intensificó. Parecía haberse producido algún tipo de revuelo cerca de la columna. Hiari apenas pudo distinguir las siluetas que se alejaban de un espacio en la maquinaria que se estaba empezando a abrir. En su interior sólo había oscuridad, salpicada de diminutos puntos de luz azul. Como estrellas.

Un destello rojo iluminó la cámara; después hubo otro, y luego otro. Hiari creyó oír gritar a uno de los observadores. Entonces brotó de la columna una siseante nube de vapor que la ocultó por completo.

—Tenemos que salir de aquí —dijo Teallian—. ¿Sinassa?

El guerrero creuss la miró y asintió con la cabeza.

—Sí, opino lo mismo. Contactaré con el resto del equipo de avanzada y...

Sus palabras se interrumpieron bruscamente, y de improviso su traje ambiental empezó a sacudirse y a vibrar. Sinassa echó la cabeza hacia atrás y soltó un grito. De las juntas de su traje brotaron chispas rojas que sustituyeron el habitual resplandor cerúleo del creuss.

El grupo comenzó a retroceder, y de repente Sinassa se relajó por completo, aún chorreando luz carmesí por las rendijas de su armadura. El creuss examinó al grupo durante un largo instante; luego hizo el amago de levantar su fusil láser.

Su brazo quedó cercenado a la altura del hombro con una lluvia de chispas. Durruq rugió al girar para golpear de nuevo, trazando un arco ascendente con su vibroespada plegable que rajó a Sinassa desde la cintura hasta el hombro. El creuss chilló y cayó por el borde del pozo, dejando una estela de energía que manaba de su traje hendido.

El hacaní no se detuvo para ver caer a su enemigo, sino que echó a correr en dirección al pasillo que conducía de regreso a la superficie.

—¡Corran! —exclamó en tono imperioso.

Hiari y sus restantes colegas huyeron por los corredores. Aún resonaban los gritos por los pasillos que habían dejado atrás, y el fulgor del aire parecía estar aumentando de intensidad. No tardaron en aparecer unas líneas brillantes recorriendo los grabados y tallas que decoraban las paredes. El zigurat estaba despertando.



Durante la huida, Hiari advirtió que Durruq se sujetaba el brazo con fuerza.

—¡Le han herido! —dijo ahogando un grito.

Durruq meneó la cabeza y retiró la mano. La sangre manaba de un orificio abierto limpiamente en su antebrazo.

—Me ha dado en un pliegue de piel —gruñó—. Es donde ocultaba la espada.

—¿Pliegues de piel? ¿Con armas ocultas?

El hacaní mostró los dientes con una sonrisa.

—Los Emiratos consideraron oportuno —dijo, haciendo una pausa para torcer una esquina con la espada lista— mandar un emisario con talentos ocultos.

Hiari siguió corriendo, pero no podía dejar de vigilar a Durruq por el raballo del ojo.

Acababan de llegar al vestíbulo cuando fueron atacados. Varios humanoides de piel blanca y suave emergieron apresuradamente de entre las sombras. Sus rostros estaban desprovistos de facciones; carecían de ojos, orejas, nariz y boca. Pero de algún modo percibieron la presencia del grupo y cargaron contra ellos, esgrimiendo unas cuchillas finas como agujones que asomaban de las palmas de sus manos.

Durruq mató a dos de ellos con amplios mandobles, agachándose para eludir sus brazos mientras los destripaba. Otro brincó sobre Migun, pero su aguijón se partió inofensivamente contra la dura superficie del traje ambiental. Un segundo después, el hylar activó una especie de campo de energía defensivo que frió al humanoide con una tremenda descarga eléctrica.

Hiari intentó apartarse del camino de otro humanoide, bloqueando su estocada con el sapienciador mientras se lamentaba desesperadamente por no llevar ningún tipo de arma. Varish y Cole ni siquiera se detuvieron; el menudo naaz se agarraba con fuerza al pelaje de la rokha que corría a toda velocidad hacia la salida.

Pero a pesar de sus esfuerzos, ninguno habría escapado con vida de no ser por Teallian. La comandante desenfundó su pistola y abrió fuego sin perder la calma. Cada disparo abatía a uno de los humanoides, reduciéndolo a un montón de miembros espasmódicos y carne humeante. Como por instinto, el resto del grupo se apelotonó en torno a Teallian mientras retrocedían hacia la salida, con Durruq protegiendo los flancos si alguna de las criaturas se acercaba demasiado.

Lograron llegar al umbral y salir al patio justo cuando la pistola se sobrecalentó con un fuerte siseo. Teallian maldijo y la arrojó contra la criatura más próxima, luego se dio la vuelta y echó a correr. Los creuss que estaban montando el campamento base se habían esfumado, al igual que sus naves. Pero la lanzadera de los observadores aún seguía allí. Hiari vio a través de los cristales de la cabina que Varish y Cole ya estaban preparando la nave para el despegue.

Durruq y Migun subieron a toda prisa por la rampa; Hiari les pisaba los talones. La científica se volvió para ayudar a Teallian justo a tiempo de verla trastabillar; uno de los humanoides le había perforado el hombro con su afilado aguijón.

Sin detenerse siquiera a pensar, Hiari estampó su sapienciador contra el rostro liso de la criatura. Mientras el monstruo se tambaleaba por el golpe, ella agarró a Teallian de la mano y la aupó a la rampa, cerrando la escotilla tras ellas con un zumbido. La lanzadera se elevó por los aires y se alejó del patio como una exhalación.

Migun sostuvo a la comandante de Lemev y la ayudó a recostarse en un banco mientras Hiari le quitaba la chaqueta del uniforme.

—¿Es grave? —preguntó Teallian con una mueca de dolor.

—No estoy segura —respondió Hiari. Presentaba un único orificio circular que apenas sangraba, pero la piel que rodeaba la herida estaba adquiriendo un color ceniciento. Abrió el botiquín de emergencia y roció la zona afectada con diversos contravenenos y un sello curativo. Para cuando hubo terminado, la lividez ya se había extendido por el hombro de Teallian y hasta su antebrazo. La comandante tenía la mirada clavada en su mano; estaba fascinada por el horror.

—No sé lo que es —continuó Hiari—. No responde a ninguno de los tratamientos.

Todas las uñas de la mano de Teallian se desprendieron a la vez; la piel que había

debajo estaba lisa e intacta. Se llevó una mano a la cabeza y se arrancó sin esfuerzo un mechón de pelo. Al bajar la mano por su rostro, la pasó sobre la oreja, que empezaba a ajarse y encoger. Teallian permaneció un largo rato mirando el mechón de pelo que sostenía entre los dedos. Cuando por fin levantó la vista hacia Hiari, su expresión era severa.

—Esto es algún tipo de genechicería —murmuró, estremeciéndose con un largo y profundo suspiro antes de proseguir—. Está sucediendo muy deprisa. Doctora Omar, escúcheme. Vuelva a la Aris Vex. Mi tripulación está preparada para la contingencia de que descubriéramos algo peligroso. Dígalas la palabra «Quann». Seguirán sus instrucciones. Avise al Consejo.

—Así lo haré —asintió Hiari.

Luego Teallian se volvió hacia Durruq. Ya apenas podía mantener los ojos abiertos; sus cuencas habían empezado a estrecharse.

—Ahora, deme su espada —pidió, extendiendo la mano.

La lanzadera emergió del agujero de gusano en Aquerón y voló como una centella hacia la flota. Los restantes miembros del grupo se habían reunido en la cabina. Ninguno quería sentarse atrás.

Nadie contactó con la lanzadera. Al cabo de un rato, Hiari activó el comunicador.

—Equipo de observación llamando a la Aris Vex. Responda, Aris Vex.

Otra larga pausa, luego un estallido de estática y finalmente se oyó la voz del teniente Drellixiar, el primer oficial de la corbeta.

—Equipo de observación, aquí la Aris Vex. ¿Es usted, comandante Marchand?

—No, soy la doctora Hiari Omar. Me temo que la comandante ha muerto —informó Hiari, mirando por encima del hombro hacia el compartimento de la tripulación—. Me indicó que les transmitiera el código «Quann».

—Recibido, doctora. Permanezcan a la espera y les enviaremos las coordenadas del punto de encuentro.

Una cascada de datos inundó los sistemas de navegación de la lanzadera.

—¿Qué hacen en la órbita polar? —siseó Varish al verlos.

—La situación se ha complicado en la última media hora —respondió Drellixiar—. Consideramos oportuno pasar desapercibidos.

—¿Qué significa «complicado» exactamente? —preguntó Durruq.

—Deberían poder comprobarlo ustedes mismos —dijo Drellixiar.

La lanzadera estaba saliendo de la atmósfera de Aquerón y entrando en el negro vacío del espacio. Súbitamente vieron ante ellos a toda la flota creuss, situada en órbita sobre el agujero de gusano.

Unas luces rojas danzaban en los cascos de los acorazados creuss. Los adornos plateados esculpidos centelleaban con un incandescente fulgor carmesí. La flota se precipitó hacia la atmósfera de Aquerón mientras la lanzadera ganaba altitud. Ninguna de las naves escaneó la lanzadera, ni se estableció contacto alguno; de hecho, ni siquiera parecieron advertir su presencia.

En vez de eso, una por una, las naves creuss descendieron hacia la meseta y comenzaron a adentrarse en el portal.

RESUMEN DEL JUEGO

Twilight Imperium: La profecía de los reyes introduce una gran cantidad de contenido adicional para la caja básica de la cuarta edición de *Twilight Imperium*. Siete nuevas facciones se suman a la contienda galáctica; entre ellas se cuentan los infames Genechiceros de Mahact, antiguos soberanos de la galaxia. Los líderes se sitúan en vanguardia para poner sus excepcionales habilidades al servicio de sus facciones. En el cruento escenario de los combates planetarios, la infantería mecanizada eleva la brutalidad de la guerra a nuevas cotas. El conflicto interestelar se extiende a los planetas más famosos de toda la galaxia, y la carrera por conquistar nuevos territorios revela la existencia de reliquias de un poder incommensurable.

SÍMBOLO DE LA EXPANSIÓN

Todas las cartas y hojas de esta expansión presentan el icono de *La profecía de los reyes* para distinguirlas de los componentes incluidos en la caja básica de *Twilight Imperium*. Los módulos de sistema de esta expansión son los numerados del 52 al 91.



LA LARGA GUERRA

Cuando se utiliza la expansión *La profecía de los reyes*, los jugadores disponen de nuevos métodos para obtener puntos de victoria y se facilitan los criterios para anotarse puntos por determinados Objetivos. Si los jugadores prefieren que la partida dure más, pueden usar el lado del marcador de puntos de victoria que tiene 14 casillas.



CÓMO INTEGRAR ESTA EXPANSIÓN

Antes de combinar el contenido de esta expansión con los componentes de la caja básica, es preciso extraer las siguientes cartas de Consejo Galáctico, puesto que no se utilizan cuando se juega con *La profecía de los reyes*:

- ◆ El planeta sagrado de Ixth
- ◆ Equipo de investigación: Biótica
- ◆ Equipo de investigación: Cibernética
- ◆ Equipo de investigación: Guerra
- ◆ Equipo de investigación: Propulsión
- ◆ Explotación del núcleo planetario
- ◆ Fragmento del Trono
- ◆ Gobierno representativo
- ◆ Iniciativa de terraformación
- ◆ La corona de Emphidia
- ◆ La corona de Thanlos
- ◆ Santuario del senado
- ◆ Zona desmilitarizada

Luego combina los componentes de esta expansión con sus contrapartidas de la caja básica. Añade los cuatro Mecas, las ocho nuevas cartas de Tecnología y una carta de Favor del color correspondiente a los demás componentes del mismo tipo para cada facción. Las demás cartas se agregan a sus respectivos mazos, y los módulos de sistema con los reversos de color rojo y azul se mezclan con los correspondientes montones de módulos de la caja básica. Las cartas de Estrategia «Diplomacia» y «Construcción» de la caja básica han de sustituirse por las versiones revisadas que se incluyen en esta expansión. Por último, las siete hojas de facción nuevas se añaden al montón de hojas de facción de la caja básica.



CONTENIDO



7 hojas de facción



8 hojas de líderes



2 hojas de mando



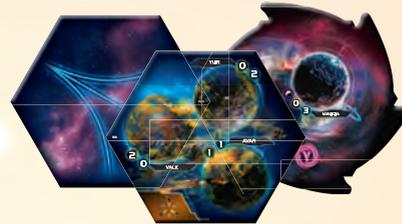
2 cartas de Estrategia revisadas



118 miniaturas de unidades básicas
(59 unidades en 2 colores distintos)



32 miniaturas de Meca
(4 unidades en 8 colores distintos)



40 módulos de sistema y ruta hiperespacial



40 cartas de Planeta



74 cartas de Exploración
(20 Cultural, 20 Industrial,
20 Inhospita y 14 de Frontera)



10 cartas de Reliquia



20 cartas de Acción



13 cartas de Consejo Galáctico



40 cartas de Objetivo



24 cartas de Favor



74 cartas de Líder



24 cartas de Meca



4 cartas de Capacidad de Planeta legendario



128 cartas de Tecnología



1 indicador del planeta Espejismo



1 indicador de Planeta destruido



13 fichas de Vínculo
(6 genéricas, 4 de Tecnología,
1 de Zona desmilitarizada y
2 de Titanes)



1 ficha de Tormenta de iones
(de doble cara)



6 fichas de Brecha dimensional
(3 de la Cábala y
3 del Virus Nekro)



4 fichas de Agujero de gusano Gamma
(3 genéricas y 1 Creuss)



5 fichas de Dormiente de Ul



20 fichas de Frontera



119 fichas de Control



112 fichas de Mando



42 fichas de Mercancía y Exportación
(de doble cara)



71 fichas de Infantería



71 fichas de Caza

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Para disponer una partida de *Twilight Imperium* utilizando el contenido de la expansión *La profecía de los reyes*, es preciso seguir el procedimiento completo descrito en la Guía de referencia de la caja básica del juego, pero aplicando los siguientes añadidos:

♦ **PASO 3 – REUNIR LOS COMPONENTES ESPECÍFICOS DE CADA FACCIÓN:** Además de tomar los componentes básicos de su facción, cada jugador ha de coger la carta de Meca de su facción y sus tres cartas de Líder. Las facciones que se enumeran a continuación reciben también los componentes adicionales indicados:

- ❖ Los Fantasmas de Creuss: 1 ficha de Agujero de gusano Gamma
- ❖ La Cábala Vuil'raith: 3 fichas de Brecha dimensional
- ❖ El Virus Nekro: 3 fichas de Brecha dimensional
- ❖ Los Titanes de Ul: 5 fichas de Durmiente de Ul
- ❖ Las Ascuas de Muat: 1 módulo de Supernova de Muat



Componentes adicionales específicos para la facción de Los Fantasmas de Creuss

♦ **PASO 4 – ELEGIR UN COLOR:** Cada jugador coge todos los componentes del color que ha elegido, entre los que ahora se incluyen los siguientes:

- 4 Mecas
- 8 cartas de Tecnología nuevas
- 1 carta de Favor nueva
- 1 hoja de líderes

Cada jugador desliza el borde de su hoja de líderes por debajo de su hoja de facción. A continuación, y procediendo de arriba abajo en el orden indicado, coloca sobre ella sus cartas de Líder en los espacios correspondientes de agente, comandante y héroe, así como la carta con la referencia de reglas de su nueva unidad Meca. Todos los líderes se colocan de modo que la cara en la que figura el icono de su casilla quede visible en la esquina superior derecha de la carta.



♦ **PASO 6 – MONTAR EL TABLERO DE JUEGO:** El Nexo de agujeros de gusano debe situarse en la zona de juego común, dejando boca arriba la cara en la que sólo aparece el agujero de gusano Gamma. Luego se colocan las 3 fichas de Agujero de gusano Gamma junto al Nexo de agujeros de gusano.

En la página siguiente se ofrecen detalles específicos cómo crear el tablero de juego para partidas con cinco, siete u ocho jugadores.



El Nexo de agujeros de gusano

♦ **PASO 7 – COLOCAR EL INDICADOR DE CUSTODIOS:** Se coloca una ficha de Frontera en todo sistema que no sea de origen y no contenga ningún planeta. Las fichas de Frontera sobrantes se devuelven a la caja del juego. Todas las fichas de Vínculo han de situarse a un lado del tablero de juego.



♦ **PASO 8 – BARAJAR LOS MAZOS COMUNES:** Se barajan por separado las cartas de Reliquia y los distintos mazos de Exploración para formar sendos mazos que se colocan en la zona de juego común.



Reliquias

Cultural

Inhóspito

Industrial

Frontera

PREPARACIÓN DEL TABLERO

En partidas con cinco, siete u ocho jugadores, deben aplicarse las siguientes modificaciones al paso 6 de la preparación de la partida («Montar el tablero de juego»).

Cinco jugadores

Al llevar a cabo el procedimiento «Repartir los módulos de sistema» dentro de este paso, cada jugador recibe **tres módulos azules** y **dos módulos rojos**. Antes de proceder a «Colocar los módulos de sistema», los jugadores deben situar los módulos de ruta hiperespacial en las posiciones exactas que se muestran en el diagrama «Preparación del tablero».

Siete jugadores

Al llevar a cabo el procedimiento «Repartir los módulos de sistema» dentro de este paso, cada jugador recibe **cuatro módulos azules** y **dos módulos rojos**. Antes de proceder a «Colocar los módulos de sistema», los jugadores deben situar los módulos de ruta hiperespacial en las posiciones exactas que se muestran en el diagrama «Preparación del tablero».

A continuación, antes de colocar los módulos de sistema, el Portavoz coge cinco módulos al azar (**dos rojos** y **tres azules**) del montón de módulos sin usar y los coloca boca arriba de uno en uno, en el orden que prefiera, de modo que estén todos adyacentes a Mecatol Rex (siguiendo las reglas habituales para la colocación de módulos de sistema).

Ocho jugadores

Al llevar a cabo el procedimiento «Repartir los módulos de sistema» dentro de este paso, cada jugador recibe **cuatro módulos azules** y **dos módulos rojos**.

A continuación, antes de colocar los módulos de sistema, el Portavoz coge cuatro módulos al azar (**dos rojos** y **dos azules**) del montón de módulos sin usar y los coloca boca arriba de uno en uno, en el orden que prefiera, de modo que estén todos adyacentes a Mecatol Rex (siguiendo las reglas habituales para la colocación de módulos de sistema).

COLOCACIÓN DE RUTAS HIPERESPACIALES

Para montar los tableros que se muestran en esta página, los módulos de ruta hiperespacial han de colocarse siempre en la formación representada por la ilustración, empleando para ello los módulos de ruta hiperespacial **83A, 84A, 85A, 86A, 87A y 88A**. Las reglas para el uso de estas rutas hiperespaciales se explican en la página 11.



PREPARACIÓN DEL TABLERO PARA 5, 7 U 8 JUGADORES



CINCO JUGADORES



SIETE JUGADORES



OCHO JUGADORES



REGLAS DE JUEGO

En esta sección se describen los componentes y mecánicas que se introducen con esta expansión.

JUGADORES ADICIONALES

Esta expansión incluye los componentes necesarios para poder jugar partidas con siete y ocho jugadores. En las partidas con estos números de jugadores no se aplican reglas especiales (aparte de las modificaciones pertinentes durante la preparación del tablero que se explican en la página 9).

LÍDERES

Cada facción tiene tres líderes con capacidades únicas que se resuelven siguiendo las instrucciones de sus cartas. Existen tres tipos de líderes:

- ◆ **AGENTE:** Cuando un agente utiliza su capacidad especial, su carta de Líder se agota. Los agentes se preparan junto con todas las demás cartas agotadas durante el paso de «Preparar cartas».
- ◆ **COMANDANTE:** Cada comandante posee una capacidad pasiva que puede compartirse con otra facción negociando con la carta de Favor «Alianza».
- ◆ **HÉROE:** Cada héroe posee una capacidad excepcionalmente poderosa que sólo se puede usar una vez por partida.

Los líderes se sitúan en sus correspondientes espacios de la hoja de líderes durante la preparación de la partida. Todos ellos han de colocarse dejando boca arriba la cara que contiene el icono de su espacio en la esquina superior derecha.



Icono de espacio para comandante

Las capacidades de los agentes están disponibles desde el principio de la partida, pero las de comandantes y héroes comienzan la partida **INHABILITADAS**. En cada carta de comandante y héroe se especifica un objetivo, como por ejemplo «Ten 3 Objetivos puntuados». Cuando se cumple el objetivo de una carta de Líder, el jugador le da la vuelta: la capacidad que figura en la cara mostrada queda **HABILITADA** y ya podrá utilizarse con normalidad.

MECAS

Los Mecas son fuerzas terrestres sumamente especializadas y exclusivas de cada facción.



Cada jugador empieza con la carta de Meca de su facción en juego. Los Mecas se producen como cualquier otra unidad y están disponibles desde el principio de la partida.

Los Mecas son un tipo de fuerza terrestre. Pueden ser transportados y participar en combates terrestres. Los Mecas de cada facción poseen las puntuaciones y capacidades que se indican en su correspondiente carta de Meca.

Algunas cartas de Meca poseen una capacidad cuyo texto presenta el encabezado «Despliegue». Las capacidades de despliegue constituyen un método alternativo para colocar unidades sobre el tablero. Estas capacidades solamente se pueden resolver para colocar una unidad que esté en los refuerzos de un jugador, y cada capacidad de despliegue sólo se puede utilizar una vez en cada ocasión que lo permita.

CAPTURAR

Algunas capacidades permiten a los jugadores **CAPTURAR** una unidad. Mientras una unidad esté capturada, se coloca sobre la hoja de facción del jugador captor hasta ser **DEVUELTA**. Las reglas para la captura y devolución de unidades varían en función del tipo de unidad capturada.

Si al menos uno de los Puertos espaciales de un jugador está siendo bloqueado, no podrá capturar unidades del jugador que lo está bloqueando.

Mecas y naves que no son Cazas

Si un jugador captura un Meca o una nave que no es un Caza, la unidad se coloca sobre su hoja de facción. Cuando dicha unidad se devuelva, debe añadirse a los refuerzos del jugador a quien se capturó. Si se captura un Meca o una nave que no es un Caza, su devolución puede ocurrir de las siguientes maneras:

- ◆ Si el jugador que ha capturado la unidad accede a devolverla como parte de una transacción.
- ◆ Si una capacidad permite que un jugador devuelva una nave capturada (normalmente como coste de un efecto).
- ◆ Si el jugador cuya unidad ha sido capturada bloquea un Puerto espacial del jugador que ha capturado la unidad.

Cazas e Infantería

Si un jugador captura una unidad de Infantería o Caza, esa unidad se coloca en sus refuerzos en vez de sobre la hoja de facción del captor. A continuación, el captor toma una ficha de Caza o Infantería del suministro común y la coloca sobre su hoja de facción en lugar de la miniatura. Los Cazas y la Infantería que han sido capturados no pertenecen al color de ningún jugador, y por tanto no pueden devolverse como parte de una transacción ni tampoco al sufrir un bloqueo. En vez de eso, permanecen sobre la hoja de facción del jugador que los ha capturado hasta que alguna capacidad los devuelva. Una vez devueltos, se colocan en el suministro común.

PLANETAS LEGENDARIOS

Cuatro de los planetas incluidos en esta expansión son **PLANETAS LEGENDARIOS**; se identifican mediante un icono especial de planeta legendario.

Icono de planeta legendario en Primor



Cuando un jugador toma el control de un planeta legendario, también sitúa su carta de Capacidad de planeta legendario en su zona de juego. Cada una de estas cartas posee una capacidad exclusiva que puede utilizarse al final del turno de ese jugador. Si un jugador toma el control de una carta de Capacidad de planeta legendario que está agotada, la carta permanece agotada.



Cartas de Planeta y Capacidad de planeta legendario de Primor

EXPLORACIÓN

Cuando un jugador toma el control de un planeta que no está ya controlado por otro jugador, **EXPLORA** dicho planeta. Para explorar un planeta, el jugador ha de robar una carta de la parte superior del mazo de Exploración correspondiente al tipo de planeta en cuestión y resolver su efecto. Luego la carta se descarta, a menos que se trate de un fragmento de reliquia o posea la capacidad «Vínculo» (ver página siguiente). Los planetas que carecen de tipo **no pueden** explorarse.



Planeta Industrial

Los jugadores que poseen la carta de Tecnología «Aprovechamiento de energía oscura» pueden explorar fichas de Frontera. Cuando un jugador explora una ficha de Frontera, descarta esa ficha y roba una carta de la parte superior del mazo de Exploración de la Frontera.



Ficha de Frontera

Si un jugador toma el control de varios planetas a la vez, puede escoger el orden en que los explorará, robando y resolviendo la carta de Exploración de cada planeta antes de pasar a explorar el siguiente.

CARTAS VINCULADAS

Cuando un jugador roba una carta de Exploración cuyo texto presenta el encabezado «Vínculo», debe vincularla a la carta del planeta explorado deslizándola por debajo. A continuación ha de colocar la ficha de Vínculo correspondiente sobre ese planeta en el tablero. A partir de este momento, el planeta queda modificado por las puntuaciones y capacidades de la carta de Exploración vinculada, que permanecerá vinculada aunque otro jugador tome el control del planeta.



Ficha de Vínculo de la Esfera de Dyson

RELIQUIAS Y FRAGMENTOS DE RELIQUIAS

Cuando un jugador roba una carta de Exploración cuyo nombre contiene la expresión «Fragmento de reliquia», debe colocarla boca arriba en su zona de juego. Tal y como se describe en el enunciado de la carta, pueden purgarse tres fragmentos de reliquia **del mismo tipo** para obtener una reliquia, un tipo de carta especial que proporciona al jugador una capacidad muy poderosa. Cuando un jugador obtiene una reliquia, debe robar una carta del mazo de Reliquia y situarla boca arriba en su zona de juego.



Fragmento de reliquia

Los fragmentos de reliquia se pueden intercambiar como parte de una transacción.

PURGAR

Si el enunciado de una capacidad indica que un jugador ha de **PURGAR** un componente, dicho componente queda eliminado de la partida y se devuelve a la caja.

NEXO DE AGUJEROS DE GUSANO

El Nexo de agujeros de gusano es una región única de la galaxia donde convergen numerosos agujeros de gusano. Se representa mediante un módulo de sistema de doble cara: una **INACTIVA**, en la que solamente aparece un agujero de gusano Gamma, y otra **ACTIVA** en la que figuran tres agujeros de gusano. El Nexo forma parte del tablero, y comienza la partida inactivo, lo que significa que sólo se encuentra adyacente a los módulos que contengan un agujero de gusano Gamma.



Inactivo

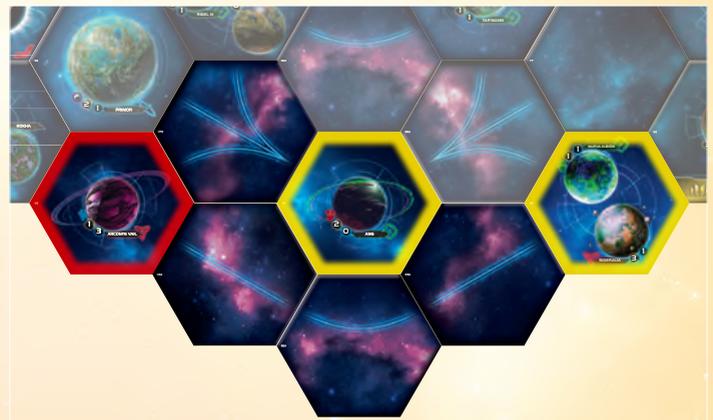


Activo

La primera vez que un jugador entre o coloque una unidad en el Nexo de agujeros de gusano, o bien tome el control de su planeta (Malicia), el Nexo se vuelve activo y el jugador le da la vuelta a su módulo para dejar boca arriba su cara activa. El Nexo activo está adyacente a todos los módulos que contengan agujeros de gusano Alfa, Beta o Gamma.

RUTAS HIPERESPACIALES

En partidas con cinco o siete jugadores, el tablero galáctico contiene módulos de rutas hiperespaciales (ver «Preparación del tablero» en la página 9). Cada línea contigua creada por uno o varios módulos de ruta hiperespacial constituye una **RUTA HIPERESPACIAL**. Los módulos de sistema que están conectados mediante una ruta hiperespacial se consideran adyacentes en lo que respecta a todos los efectos de juego.



Las rutas hiperespaciales conectan el sistema resaltado en rojo con los dos sistemas resaltados en amarillo, de modo que se considera adyacente a ambos.

Los módulos de ruta hiperespacial compensan en cierta medida las posibles desventajas en las posiciones iniciales de cada jugador, de modo que **no se reciben Mercancías adicionales** por comenzar la partida en un lugar concreto.

Los módulos de ruta hiperespacial **no son** sistemas. No puede haber unidades en ellos y tampoco pueden seleccionarse como objetivos de efectos ni capacidades.

APÉNDICE: TABLEROS

Al utilizar esta expansión, los jugadores pueden diseñar sus propios tableros de juego aplicando alguna de las opciones siguientes.

MAPAS PREDETERMINADOS

En vez de disponer el tablero de juego siguiendo el procedimiento habitual, los jugadores pueden escoger una de las configuraciones propuestas en las páginas 13–15.

RUTAS HIPERESPACIALES ALTERNATIVAS

En partidas con **siete** u **ocho** jugadores, pueden utilizarse las configuraciones alternativas de tableros y rutas hiperespaciales que se muestran en los diagramas de abajo para equilibrar las posiciones iniciales de cada facción. En este caso, han de aplicarse las siguientes modificaciones al paso «Montar el tablero de juego».

NOTA: Debido a la presencia de las rutas hiperespaciales, los círculos concéntricos que conforman estos tableros difieren de los empleados para crear tableros convencionales. Es necesario prestar especial atención a las formas de cada círculo y asegurarse de que todos se rellenan por completo antes de colocar módulos en el siguiente.

TABLERO PARA SIETE JUGADORES

Al llevar a cabo el procedimiento «Repartir los módulos de sistema», cada jugador recibe **tres módulos azules** y **dos módulos rojos**. Antes de proceder a «Colocar los módulos de sistema», los jugadores deben situar los módulos de ruta hiperespacial en las posiciones exactas que se muestran en el diagrama «Rutas hiperespaciales alternativas para siete jugadores» (ver abajo), utilizando para ello los módulos de ruta hiperespacial **83B**, **84B**, **85B**, **86B**, **88B** y **90B**.

TABLERO PARA OCHO JUGADORES

Al llevar a cabo el procedimiento «Repartir los módulos de sistema», cada jugador recibe **tres módulos azules** y **dos módulos rojos**. Antes de proceder a «Colocar los módulos de sistema», los jugadores deben situar los módulos de ruta hiperespacial en las posiciones exactas que se muestran en el diagrama «Rutas hiperespaciales alternativas para ocho jugadores» (ver abajo), utilizando para ello los módulos de ruta hiperespacial **83B**, **85B**, **87A**, **88A**, **89B** y **90B**.

GALAXIA EXPANDIDA

En partidas con **seis** jugadores, es posible disponer el tablero para recrear una galaxia de mayor tamaño (con cuatro círculos concéntricos) usando todos los módulos disponibles tanto en la caja básica de *Twilight Imperium* como en la expansión *La profecía de los reyes*. Para ello, el paso «Montar el tablero de juego» ha de modificarse siguiendo las indicaciones del diagrama de abajo.

NOTA: Debido a la abundancia de Recursos e Influencia en el tablero de una «Galaxia expandida para seis jugadores», se recomienda que los jugadores utilicen el lado de 14 casillas del medidor de puntos de victoria cuando jueguen con este tablero.

TABLERO PARA SEIS JUGADORES

Al llevar a cabo el procedimiento «Repartir los módulos de sistema», cada jugador recibe **seis módulos azules** y **tres módulos rojos**.

RUTAS HIPERESPACIALES ALTERNATIVAS Y GALAXIA EXPANDIDA



RUTAS HIPERESPACIALES ALTERNATIVAS
PARA SIETE JUGADORES



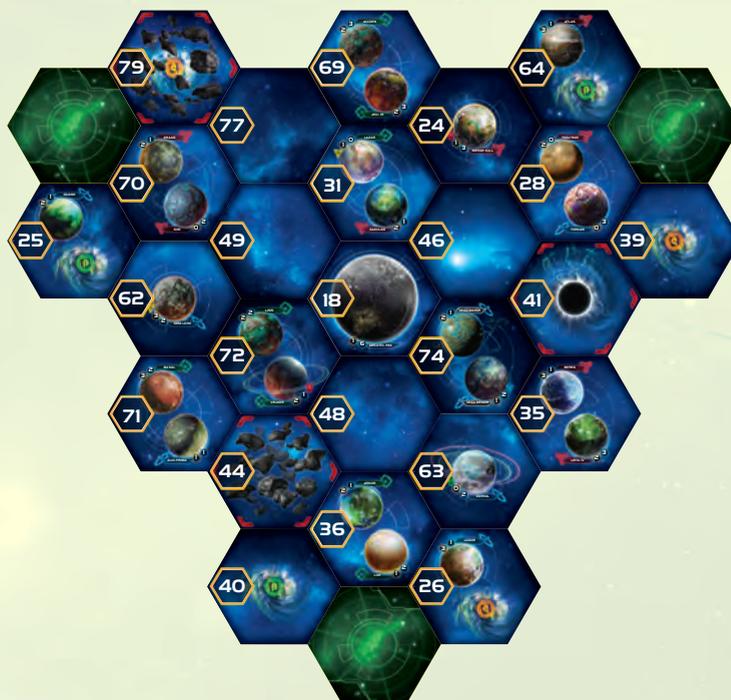
RUTAS HIPERESPACIALES ALTERNATIVAS
PARA OCHO JUGADORES



GALAXIA EXPANDIDA
PARA SEIS JUGADORES

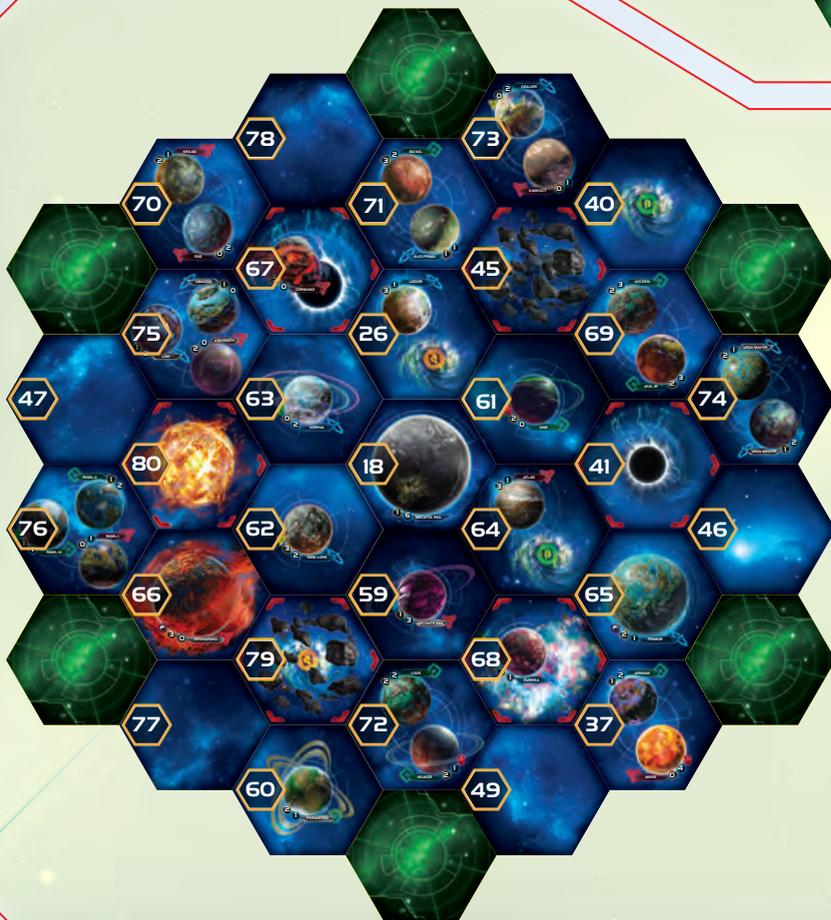
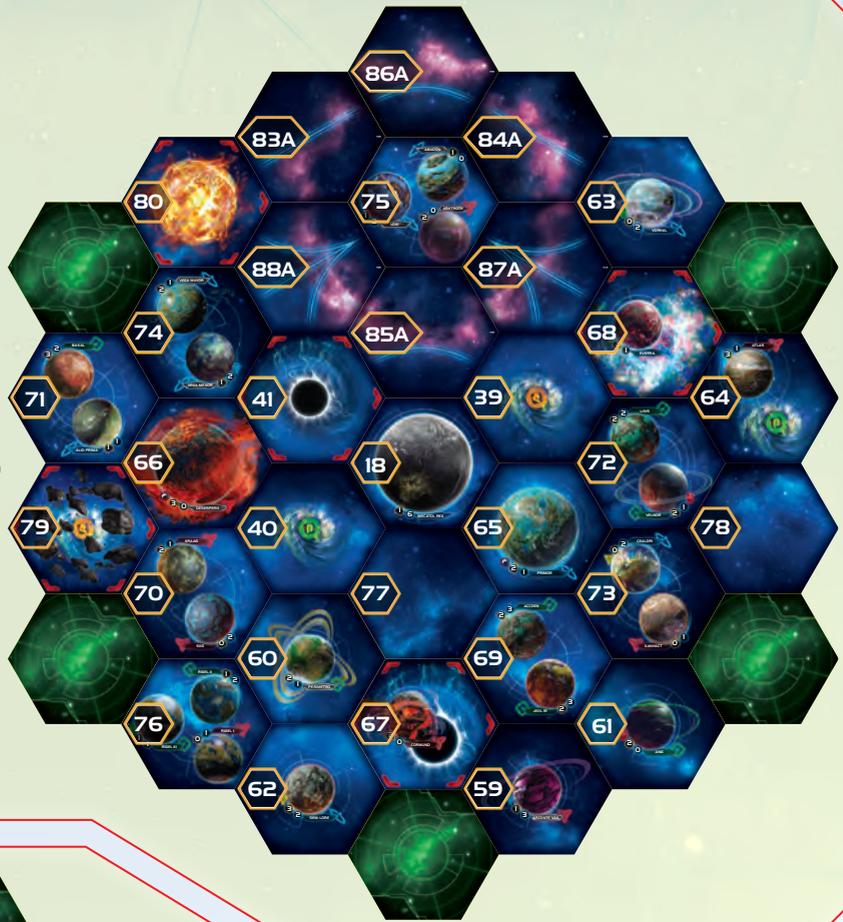


GALAXIA PARA TRES JUGADORES



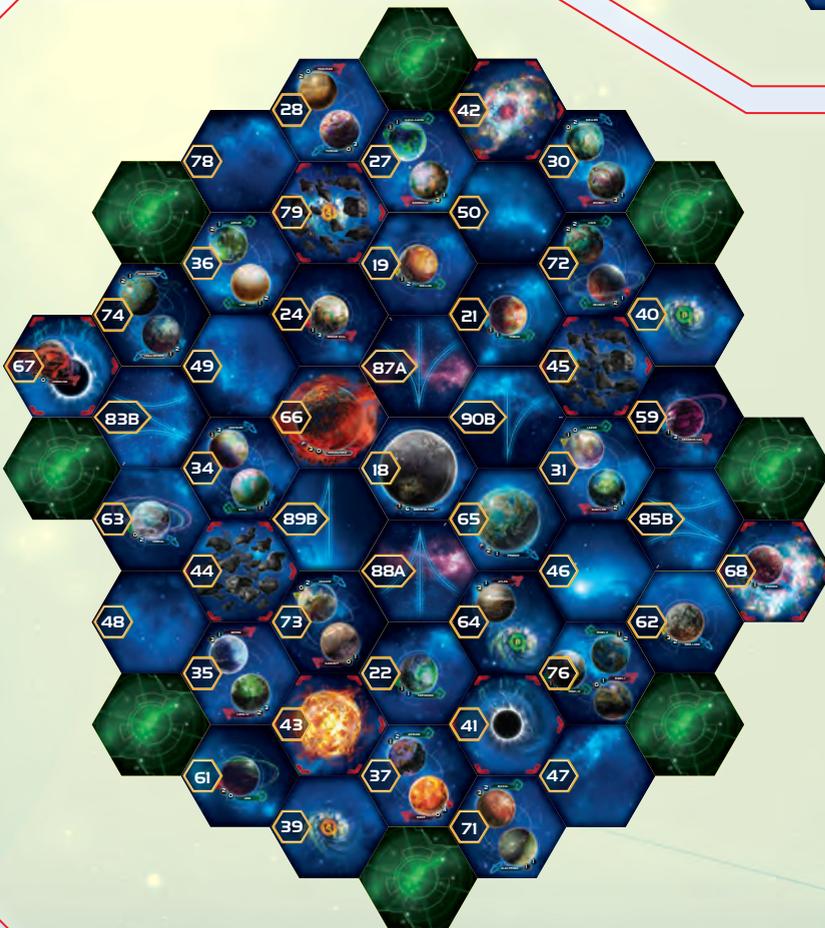
GALAXIA PARA CUATRO JUGADORES

GALAXIA PARA CINCO JUGADORES (CON RUTAS HIPERESPACIALES)



GALAXIA PARA SEIS JUGADORES

**GALAXIA PARA
SIETE JUGADORES
(CON RUTAS
HIPERESPACIALES)**



**GALAXIA
PARA OCHO
JUGADORES
(CON RUTAS
HIPERESPACIALES)**

ACLARACIONES

En esta sección se explican ciertas interacciones, secuencias de juego y reglas que suelen pasarse por alto. Si los jugadores tienen alguna duda, deben consultar este listado o la *Guía de referencia* actualizada que está disponible online.

Artillería anticazas

- ♦ La resolución de la «Artillería anticazas» puede ocurrir incluso aunque el adversario de un jugador no tenga Cazas en el combate.

Captura de Cazas e Infantería

- ♦ Si un jugador captura una unidad de Infantería o Caza, se deposita en sus refuerzos; luego el jugador captor toma una ficha de Caza o Infantería del suministro común y la coloca sobre su hoja de facción.

Exploración

- ♦ Un planeta que carece de tipo planetario no puede ser explorado.
- ♦ Si una capacidad permite que un jugador explore una ficha de Frontera, puede hacerlo incluso aunque no posea la Tecnología «Aprovechamiento de energía oscura».

Fichas de Brecha dimensional

- ♦ Si un Puerto espacial que tiene debajo una ficha de Brecha dimensional es destruido, la ficha de Brecha dimensional se retira del tablero.
- ♦ El Virus Nekro tiene sus propias fichas de Brecha dimensional, y puede utilizarlas si copia la mejora proporcionada por la carta de Tecnología «Brecha dimensional II» de La Cábala Vuil'raith.

Fichas de Frontera

- ♦ Durante la preparación de la partida se coloca una ficha de Frontera en todo sistema que no contenga planetas (a excepción de los sistemas de origen), incluidas las anomalías.

Mecas

- ♦ Las cartas de Meca no son cartas de Tecnología.

Nexo de agujeros de gusano

- ♦ Si el Nexo de agujeros de gusano va a volverse activo después de que una nave entre en él durante el paso de «Movimiento» de una acción táctica, no se volverá activo hasta el final de dicho paso.

Objetivos

- ♦ Un jugador puede anotarse puntos por cualquier número de Objetivos «Fase de Consejo Galáctico» durante una misma fase de Consejo Galáctico.
- ♦ El Nexo de agujeros de gusano y el sistema de origen de Los Fantasmas de Creuss se consideran situados en el borde del tablero en lo que respecta a la anotación de puntos por Objetivos.

Reliquias

- ♦ Las reliquias no pueden intercambiarse como parte de una transacción, aun cuando sí se pueden intercambiar **fragmentos** de reliquias.

Vórtices gravitatorios

- ♦ Los jugadores aplican un +1 al atributo de Movimiento de las naves por cada Vórtice gravitatorio que atraviesen, pero también deben hacer una tirada por cada Vórtice.

CRÉDITOS

DISEÑO Y DESARROLLO DE LA EXPANSIÓN: Dane Beltrami

DISEÑO DEL JUEGO ORIGINAL: Christian T. Petersen

PRODUCCIÓN: Jason Walden

TEXTOS DE FICCIÓN: Sam Gregor-Stewart

REDACCIÓN TÉCNICA: James Kniffen

EDICIÓN: Adam Baker

CORRECCIÓN DE TEXTOS: Mark Pollard, Mark Miltenburg y Sarah Sadler

TRADUCCIÓN: Juanma Coronil

COORDINADOR DE JUEGOS DE TABLERO: Chris Winebrenner-Palo

SUPERVISIÓN DE NARRATIVA: Daniel Lovat Clark, Matt Newman y Sam Gregor-Stewart

DISEÑO GRÁFICO DE LA EXPANSIÓN: Shaun Boyke y Toujer Moua

COORDINADOR DE DISEÑO GRÁFICO: Christopher Hosch

ILUSTRACIÓN DE LA CAJA: Anders Finer

ILUSTRACIONES DEL TABLERO: Stephen Somers

ILUSTRACIONES DEL INTERIOR: Cristi Balanescu, Anders Finer, Aurore Folny, Tom Garden, Tomasz Jedruszek, Alex Kim, Scott Schomburg y Stephen Somers

DIRECCIÓN ARTÍSTICA: Jeff Lee Johnson

RESPONSABLE DE DIRECCIÓN ARTÍSTICA: Tony Bradt

MODELADO DE MINIATURAS: Kevin Van Sloun

JEFE DE MODELADO: Cory DeVore

COORDINADOR DE MODELADO: Derrick Fuchs

COORDINACIÓN DE CONTROLES DE CALIDAD: Andrew Janeba y Zach Tewalthomas

COORDINADORES DE PRODUCCIÓN: Justin Anger y Jason Glawe

DIRECCIÓN VISUAL CREATIVA: Brian Schomburg

JEFE DE PROYECTO: John Franz-Wichlacz

DISEÑO DE JUEGO EJECUTIVO: Nate French

JEFE DEL ESTUDIO: Chris Gerber

PRUEBAS DE JUEGO: 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 Sisis, 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 y Jamie Wood

Un agradecimiento especial para Michael Bomholt, Scott Lewis, Andrew Manderson, Matt Martens, Max Philippi, Nate Shedd y Clayton Threadgill por sus inestimables aportaciones.

¡Y muchas gracias a todos lo que habéis participado en las pruebas del juego!

© 2020 Fantasy Flight Games. Gamegenic y el logotipo de Gamegenic son TM y © de Gamegenic GmbH, Alemania. Fantasy Flight Games, *Twilight Imperium* y el logotipo de FFG son ® de Fantasy Flight Games. Distribuido en español por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés, Madrid, España y Asmodee Chile, Dr. Manuel Barros Borgoño 160 oficina 306, Providencia, Santiago, Chile. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 14 años.