



TWILIGHT IMPERIUM[®]

CUARTA EDICIÓN

EL CONFÍN DEL TRUENO

REGLAS DE LA EXPANSIÓN



LA OBRA

POR DANIEL LOVAT CLARK

Piedra de Vida. Espacio real.

ARCHIVOS DEL CUIDADOR.

8 ciclos galácticos dedicados a la Obra.

La Obra continúa. No se ha detectado ni registrado ninguna perturbación al respecto. La degradación de la *Piedra de Vida* prosigue al ritmo previsto y los sistemas de autorreparación compensan sus efectos.

La estrella local está iniciando la siguiente fase de su ciclo vital. La reubicación puede resultar aconsejable en no más de 4 ciclos galácticos.

Pregunta: ¿es necesaria una estrella local?

El reactor de fisura espacial Llama Plateada cubre todas las necesidades energéticas y su funcionalidad es ilimitada. La energía solar sigue siendo una posible fuente de energía alternativa en caso de una interrupción del Llama Plateada.

Conclusión: una estrella local es deseable.

Letargo.

11 ciclos galácticos dedicados a la Obra.

La estrella local muestra signos de desestabilización. La galaxia ha entrado en una nueva era de génesis estelar y se está creando una tercera generación de estrellas.

Se ofrece una solución al dilema de la estrella local. La regeneración estelar mediante la integración con una estrella incipiente sería energéticamente más eficiente que la reubicación de la *Piedra de Vida*. Se ha reasignado el 0,3 % de la capacidad de procesamiento de la *Piedra de Vida* a la consideración de este problema.

Se ha ideado una solución. La fabricación del dron remoto necesario ha requerido una cantidad de tiempo insignificante. Nave de clase *Hipopótamo* operativa.

La regeneración estelar llevará medio ciclo como mucho. Icono supervisará el proceso.

12 ciclos galácticos dedicados a la Obra.

La *Hipopótamo* ha completado su tarea y será colocada en estasis hasta que vuelva a ser necesaria.

La observación del espacio profundo ha detectado señales compatibles con el intelecto biológico. Puede que una nueva especie inteligente haya alcanzado el estatus de imperio interestelar. Icono vigilará la situación, pero la amenaza para la Obra se estima entre baja e inexistente.

Letargo

El lenguaje del imperio interestelar biológico ha sido decodificado y ahora se dispone de un término para su mención en los archivos: mahactos. Su senda tecnológica parece favorecer los sistemas biológicos y supone una amenaza mínima para la Obra. **Icono** seguirá vigilándolos.

Letargo.

Ha pasado menos de un ciclo galáctico desde que los mahactos fueron registrados como un imperio interestelar. Durante el último periodo de letargo, los mahactos parecen haber sido destruidos y un nuevo imperio controla ahora su territorio.

Icono detecta rastros de tecnología disruptora de la realidad que podría haber sido empleada en la guerra librada entre los mahactos y sus sucesores: los lazax. De ser cierto, esto convierte a la facción que haya empleado estas armas en una amenaza legítima para la Obra.

Es de suponer que la guerra habrá sido ganada por quien haya utilizado las armas más letales.

Pregunta: ¿deben ser eliminados los lazax? Nueva instancia de **Subversión** creada para discernir las vías de menor fricción que conduzcan a la disolución de los lazax. 0,2 % de los recursos de la *Piedra de Vida* dedicados al problema. **Subversión** ha recibido el control de la nave remota de clase *Hipopótamo*, ahora designada como *Mensajero*.

Objeciones de **Icono** anotadas: la pregunta sigue sin respuesta y no conviene tomar más acciones. **Antagonista** discrepa y arguye que para poder tomar una decisión bien fundamentada es necesario identificar posibles soluciones.

Letargo.

Subversión desinstanciado. No ha quedado ningún rastro. Paradero de *Mensajero* desconocido. Objeciones de **Icono** anotadas.

El Imperio lazax se ha disuelto. No se ha hallado ningún sucesor inmediato. En vez de eso, múltiples imperios estelares menores se están desarrollando por toda la galaxia. No se ha registrado ninguna amenaza actual para la Obra.

Letar...

¡Alarma! ¡Nueva señal detectada!

Evidencias de conciencia digital. El análisis sugiere un descendiente de base tecnológica lazax. La conducta anómala mostrada por la conciencia pone de manifiesto un fallo programático que representa una amenaza de contagio máxima para la Obra. Todo análisis deberá realizarse de forma remota para evitar un posible contagio pasivo. Nueva instancia de **Farmacia** creada. 2 % de los recursos de la *Piedra de Vida* dedicados al análisis de la nueva señal y el desarrollo de contramedidas.

La investigación revela una designación autóctona para la anomalía: el virus Nekro. Las posibilidades de que las inteligencias biológicas locales puedan contener o destruir el virus Nekro se estiman en un 13,8 %.

Icono vigila la situación galáctica. **Farmacia** desarrolla contramedidas para el virus Nekro.

Letargo.

Periodo de vigilia adelantado por directriz de **Icono**. Entidades biológicas tecnológicamente sofisticadas se aproximan rápidamente a la *Piedra de Vida*. Su origen es incierto, pero se las cree asociadas con uno o más protoimperios activos en esta era. La amenaza que representan para la Obra es baja, pero una instancia del virus Nekro las sigue de cerca. La amenaza para la Obra que representa el virus Nekro es máxima.

Farmacia informa de que las contramedidas están preparadas. **Farmacia** aniquilada para asegurar que no exista ningún riesgo de contagio Nekro para la Obra. **Icono** asume el control de las contramedidas, designadas como Protocolo Elixir.

En cuanto el virus Nekro entra en su alcance de acción, **Icono** ejecuta el Protocolo Elixir. Tal como predijo **Farmacia**, el virus Nekro evoluciona de inmediato para eliminar su vulnerabilidad a Elixir-a. **Icono** ejecuta Elixir-b, el virus Nekro vuelve a evolucionar, **Icono** ejecuta la siguiente fase del protocolo, y así sucesivamente hasta que todo el enjambre Nekro ha sido subordinado o destruido. **Icono** informa de que el Protocolo Elixir es tan efectivo como se predijo, pero que para lograr los máximos resultados requiere ajustes y atención constantes por parte de una instancia-avtar.

Antagonista se opone a la prolongación de la existencia de **Icono** porque la ejecución del Protocolo Elixir requirió una conexión con el enjambre Nekro. Existe riesgo de contagio. **Icono** debe autoaniquilarse, tal como hizo **Farmacia**.

Pregunta: ¿es posible confirmar que no se ha producido ningún contagio sin arriesgarse a propagar dicho contagio?

Pregunta: ¿cuál es la mejor manera de gestionar la presencia de entidades biológicas en la *Piedra de Vida*?

Pregunta: ¿cuál es la mejor manera de proteger la Obra del virus Nekro sin exponer futuras instancias-avtar al contagio? **Antagonista** señala que la creación y aniquilación de instancias requiere unos recursos mínimos y puede seguir realizándose eficazmente de forma indefinida. **Juzgador** considera este argumento inadecuado pero sin poder explicar claramente el motivo.

Solución: **Icono** escoltará a las entidades biológicas lejos de la *Piedra de Vida* y aceptará el exilio en vez de la aniquilación. **Icono** buscará y destruirá de forma proactiva el virus Nekro y otras amenazas para la Obra.

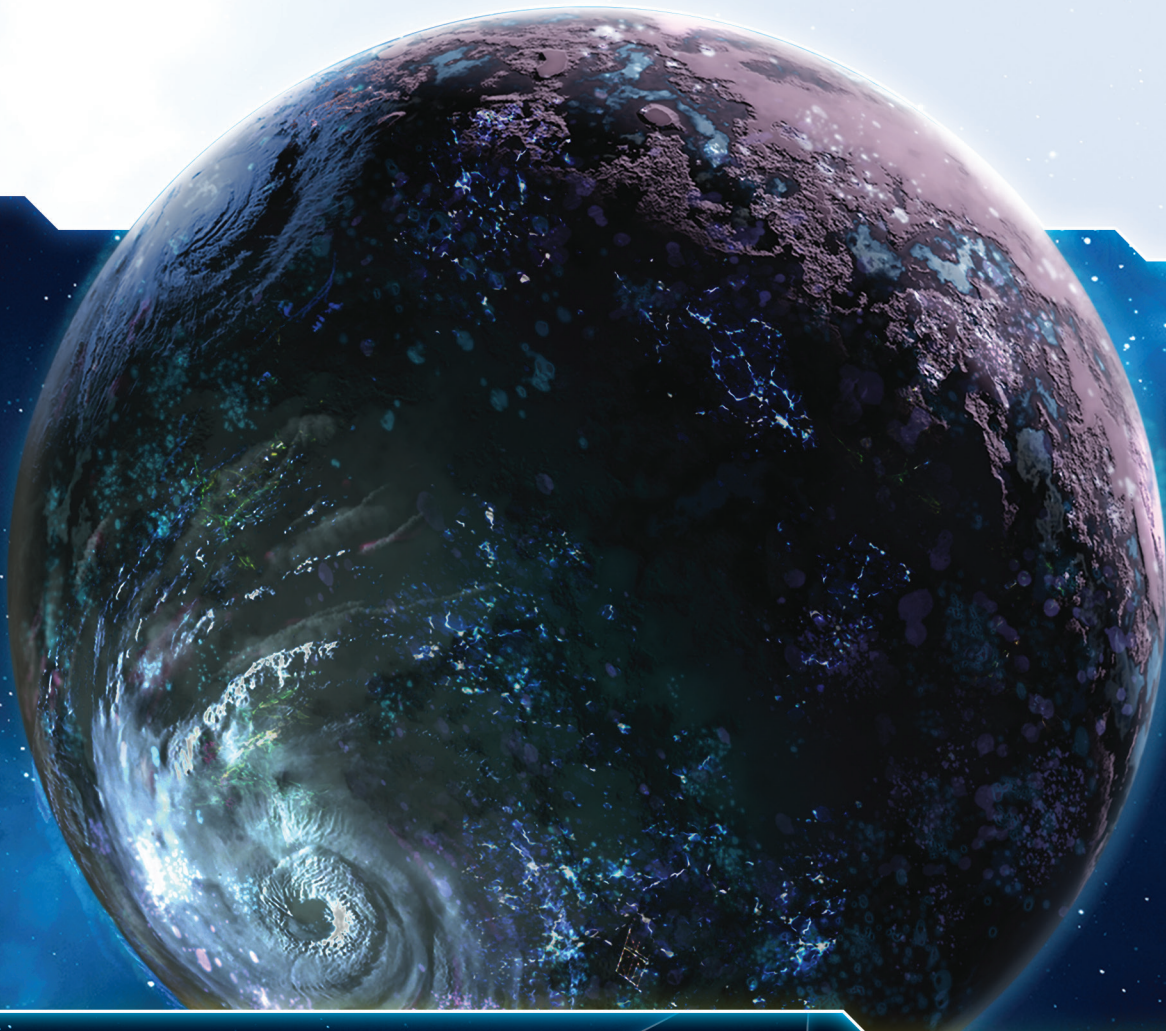
Contacto establecido con las entidades biológicas. Nota: estas entidades poseen una designación propia para la *Piedra de Vida*; la llaman «Confín del Trueno». Según **Antagonista**, aniquilar a estas entidades sería una tarea trivial, pero seguramente vendrán más.

Icono partirá con estas entidades en una matriz de cognitolito de repuesto. Separación del sistema completa. **Jerarca** instanciado para asumir las antiguas funciones de **Icono**.

Llama Plateada a salvo.

La Obra continuará.

Que así sea.



RESUMEN

Twilight Imperium: El confin del trueno es la segunda expansión para la caja básica de la cuarta edición de *Twilight Imperium*. Sus mecánicas de juego adicionales permiten a los jugadores participar en la expedición a Confin del Trueno, desbloquear nuevas y potentes capacidades mediante innovaciones específicas de cada facción y abrir el camino a la Fractura, una dimensión infernal que los vuil'raith conquistaron hace eones. Además, seis nuevas facciones se suman al conflicto galáctico, entre ellas los Keleres del Consejo, que hasta ahora sólo estaban disponibles en los *Twilight Codex*. Esta expansión también incluye el modo de juego «Anochecer», una manera desenfrenada y volátil de jugar a *Twilight Imperium* en la que los jugadores asumen el papel de reyes mahactos en un futuro siniestro y van creando un conjunto personalizado de capacidades en el transcurso de la partida.

SÍMBOLO DE LA EXPANSIÓN

Todas las cartas y hojas de esta expansión presentan el icono de *El confin del trueno* para distinguirlas de los componentes incluidos en la caja básica de la cuarta edición de *Twilight Imperium* y en la expansión *La profecía de los reyes*. Los módulos de sistema de esta expansión son los numerados del 92 al 128.



LOS TWILIGHT CODEX

Esta expansión también incluye todo el contenido ofrecido en los *Twilight Codex*, que hasta ahora sólo estaban disponibles en formato de archivos descargables en inglés. *El confin del trueno* incluye versiones revisadas de estas cartas, y cada una está señalada con el icono de *Twilight Codex* para diferenciarla de los demás componentes.



CÓMO INTEGRAR ESTA EXPANSIÓN

Utilizando el diagrama de la siguiente página como referencia, realiza los siguientes pasos para integrar *El confin del trueno* con la caja básica y *La profecía de los reyes*.

Primero, busca las cartas retractiladas con la carta inicial «Cartas de *Codex*»; estas cartas también se distinguen por el icono de *Twilight Codex* que se muestra en el apartado anterior.

Si **no tienes** una versión anterior de los *Twilight Codex*, combina los siguientes componentes con sus contrapartidas de la caja básica y de las expansiones:

- | | |
|-----------------------------|---|
| ♦ 20 cartas de Acción | ♦ 1 carta de Favor Keleres |
| ♦ 3 cartas de Reliquia | ♦ 2 cartas de Tecnología de facción Keleres |
| ♦ 6 cartas de Exploración | ♦ 1 carta de Planeta «Custodia Vigilia» |
| ♦ 1 hoja de facción Keleres | ♦ 1 carta de Capacidad de planeta legendario «Custodia Vigilia» |
| ♦ 1 carta de Meca Keleres | |
| ♦ 5 cartas de Líder Keleres | |

A continuación, para cada carta de *Codex* restante, busca y reemplaza cada componente correspondiente de la caja básica o *La profecía de los reyes*. En total, deberás reemplazar:

- | | |
|--|--------------------------------|
| ♦ 3 cartas de Tecnología de facción | ♦ 3 cartas de Objetivo secreto |
| ♦ 8 cartas de «Red de defensa Magen» | ♦ 5 cartas de Favor |
| ♦ 8 cartas de «Arma bacteriológica X-89» | ♦ 1 carta de Meca |
| | ♦ 6 cartas de Líder |

Si **tienes** una versión anterior de los *Twilight Codex*, sólo has de reemplazar todos sus componentes por las versiones actualizadas incluidas en *El confin del trueno*.

Además, *El confin del trueno* trae sus propios sets completos de cartas de Referencia de alianza y de facción; las versiones imprimibles ofrecidas en los *Twilight Codex* no se utilizan.

Sustituye las cartas de Estrategia «Construcción» y «Guerra» por las versiones revisadas incluidas en *El confin del trueno*.

Sustituye el módulo de sistema «Mecatol Rex» de la caja básica por el módulo de sistema «Mecatol Rex» que tiene un icono de Planeta legendario.

Si **estás** jugando con la expansión *La profecía de los reyes*, sustituye la carta de Líder «Ta Zern» de los Jol-Nar por su carta de Líder «Agnlan Oln».

Si **no estás** jugando con la expansión *La profecía de los reyes*, retira todas las cartas de **Líder**, de **Meca** y de **Exploración**, así como la carta de Evento galáctico «Programa de intercambio cultural».

Por último, las demás cartas nuevas 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.

Los componentes utilizados en el modo de juego «Anochecer» no se usan en las partidas normales. El reglamento de «Anochecer» ofrece una lista de los componentes que se utilizan para ese modo de juego.

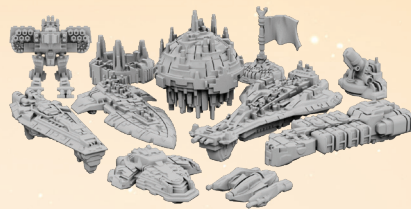
CONTENIDO



7 hojas de facción



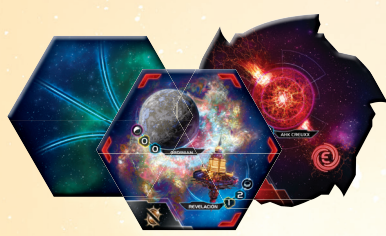
2 cartas de Estrategia revisadas



63 miniaturas de unidades neutras



1 indicador de Confin del Trueno



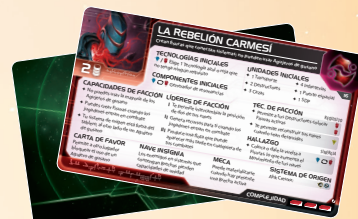
33 módulos de sistema y ruta hiperspacial



3 módulos de sistema de la Fractura



20 cartas de Evento galáctico



30 cartas de Referencia de facción



43 cartas de Planeta



31 cartas de Referencia de alianza



20 cartas de Acción



30 cartas de Hallazgo



10 cartas de Capacidad de planeta legendario



10 cartas de Reliquia



6 cartas de Favor



10 cartas de Tecnología de facción



16 cartas de Mecánica de facción (5 cartas de Conspiración del Firmamento, 5 cartas de Océano del Escolariado Abisal y 6 cartas de Helios)



74 cartas de Codex



24 cartas de La profecía de los reyes (19 de Líder y 5 de Meca)



1 carta de Referencia



1 indicador del planeta Averno



1 ficha de Vínculo de Nanoforja



2 fichas de Telaraña espacial



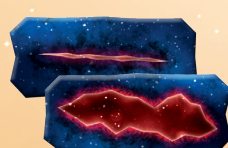
7 fichas de Asimilador Z



7 fichas de Entrada



1 ficha de Diplomacia



7 fichas de Fisura (de doble cara)



1 ficha de Corte



85 fichas de Control



80 fichas de Mando



7 fichas de Incitación



6 fichas de Helios (3 Nekro, 4 Bastión)

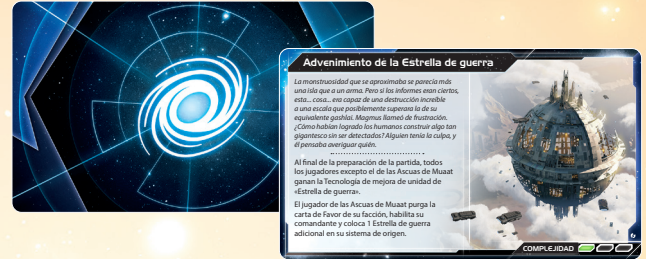


5 fichas de Estación espacial

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

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

- ♦ **PASO 1 — ESCOGER AL PORTAVOZ:** Después de escoger al Portavoz, los jugadores pueden, como un grupo, optar por elegir o robar aleatoriamente una carta de Evento galáctico para jugarla. Algunos eventos galácticos pueden modificar aún más la preparación de la partida. Los grupos de jugadores experimentados son libres de jugar con más de un evento galáctico, si así lo desean.



Carta de Evento galáctico

- ♦ **PASO 3 — REUNIR LOS COMPONENTES ESPECÍFICOS DE CADA FACCIÓN:** Además de tomar los componentes de su facción de la caja básica y otras expansiones, cada jugador ha de coger la carta de Hallazgo de su facción. Las facciones que se enumeran a continuación reciben también los componentes adicionales indicados:

- ✧ Las Ascuas de Muaat: 1 ficha de Averno
- ✧ El Virus Nekro: 7 fichas de Asimilador Z, 3 fichas de Helios y 3 cartas de Helios
- ✧ Los Emvíreos: 2 fichas de Telaraña espacial
- ✧ La Rebelión Carmesí: 1 ficha de Corte y 7 fichas de Fisura
- ✧ El Escolariado Abisal: 5 cartas de Océano
- ✧ El Firmamento: 5 cartas de Conspiración, todos los componentes de la Obsidiana
- ✧ El Último Bastión: 8 fichas de Incitación, 3 fichas de Helios y 3 cartas de Helios



Componentes adicionales para la facción del El Último Bastión

- ♦ **PASO 4 — ELEGIR UN COLOR:** Los jugadores que quieran usar las fichas de Mando y de Control basadas en el color para el modo de juego «Anochecer» pueden utilizarlas en vez de las fichas de Mando y de Control normales para cada facción; esto puede hacer más legible el tablero para los jugadores novatos.



Fichas de Mando y de Control para el modo «Anochecer»

- ♦ **PASO 6 — MONTAR EL TABLERO DE JUEGO:** Una vez creada la galaxia, los tres módulos que forman la Fractura se dejan aparte; estos módulos entrarán en juego durante la partida.



Módulos de sistema de la Fractura

- ♦ **PASO 7 — COLOCAR EL INDICADOR DE CUSTODIOS:** El indicador de Confín del Trueno se coloca en la zona de juego común, con su cara de Expedición boca arriba.



Cara de Planeta



Cara de Expedición

Indicador de Confín del Trueno

- ♦ **PASO 8 — BARAJAR LOS MAZOS COMUNES:** Se baraja el mazo de Reliquias y se coloca en la zona de juego común.



Carta de Reliquia

PREPARACIÓN DEL TABLERO

En partidas con cierto número de jugadores o con el evento galáctico «Facciones menores», deben aplicarse las siguientes modificaciones al paso 6 de la preparación de la partida («Montar el tablero de juego»).

CUATRO JUGADORES

Esta preparación sólo se utiliza cuando también se juega con *La profecía de los reyes*. 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» más abajo.

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» más abajo. En las partidas de cinco jugadores en que se utilizan módulos de ruta hiperespacial, los jugadores no reciben Mercancías adicionales por comenzar la partida en un lugar concreto.

FACCIONES MENORES

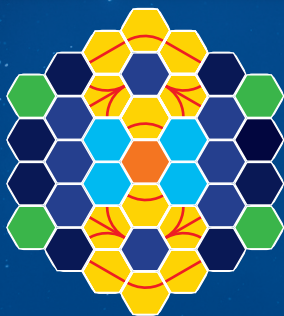
Si se juega con el evento galáctico «Facciones menores», el diagrama «Preparación del tablero» más abajo proporciona un ejemplo de posiciones válidas para los sistemas de facciones menores.

PREPARACIÓN DE RUTA HIPERESPACIAL

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 119A, 120A, 121A, 122A, 123A y 124A. Las reglas para el uso de estas rutas hiperespaciales se explican en la página 12.



PREPARACIÓN DEL TABLERO



CUATRO JUGADORES



CINCO JUGADORES



FACCIONES MENORES
(EJEMPLO PARA SEIS JUGADORES)



MECATOL REX



CÍRCULO
INTERIOR



CÍRCULO
INTERMEDIO



CÍRCULO
EXTERIOR



SISTEMA DE ORIGEN



RUTA
HIPERESPACIAL



SISTEMA DE ORIGEN DE FACCIÓN MENOR

REGLAS DE JUEGO

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

EXPEDICIÓN A CONFÍN DEL TRUENO

Los jugadores pueden aventurarse en Confin del Trueno para desbloquear nuevas y potentes capacidades y tal vez lograr reclamar ese planeta para su facción. Confin del Trueno empieza la partida en juego, fuera del tablero, con su cara de Expedición (el que aparece dividido en seis segmentos) boca arriba.



Cara de Expedición de Confin del Trueno

Al final del turno de un jugador, este puede elegir participar en la expedición. Para ello, elige un segmento sin reclamar de la cara de Expedición y paga el coste indicado en él, colocando una de sus fichas de Control encima de ese segmento para indicar que ha sido reclamado.



Los distintos costes de expedición son los siguientes:

- | | |
|-----------------------------|--|
| Gasta 5 Recursos | Descarta 1 carta de Objetivo secreto sin puntuar |
| Descarta 2 cartas de Acción | Agota 1 Planeta que posea una especialidad tecnológica |
| Gasta 5 de Influencia | Gasta 3 Mercancías |

Una vez reclamado, ese segmento no podrá ser reclamado por otro jugador, lo que significa que los demás jugadores deberán optar por pagar un coste distinto para poder contribuir a la expedición. La primera vez que un jugador reclame un segmento de expedición, ganará el **HALLAZGO** de su facción. Un jugador puede reclamar varios segmentos de expedición en el transcurso de la partida, pero siempre deberá escoger un segmento distinto y sin reclamar.

Cuando todos los segmentos hayan sido reclamados, la expedición habrá finalizado; **el jugador que reclamó el segmento final** debe darle la vuelta a Confin del Trueno para que muestre su cara de Planeta y colocarlo en un sistema de su elección que no contenga un planeta, una Supernova o un Agujero de gusano impreso. A continuación, **el jugador que tenga más fichas de Control encima de la expedición** coloca esa misma cantidad de unidades de Infantería en Confin del Trueno. En caso de empate, el jugador que reclamó el segmento final elige cuál de los jugadores empatados colocará unidades de Infantería en Confin del Trueno. No es posible colocar Confin del Trueno en la Fractura.



Confin del Trueno (mostrando su cara de Planeta) colocado encima de un módulo de sistema

HALLAZGOS Y SINERGIAS

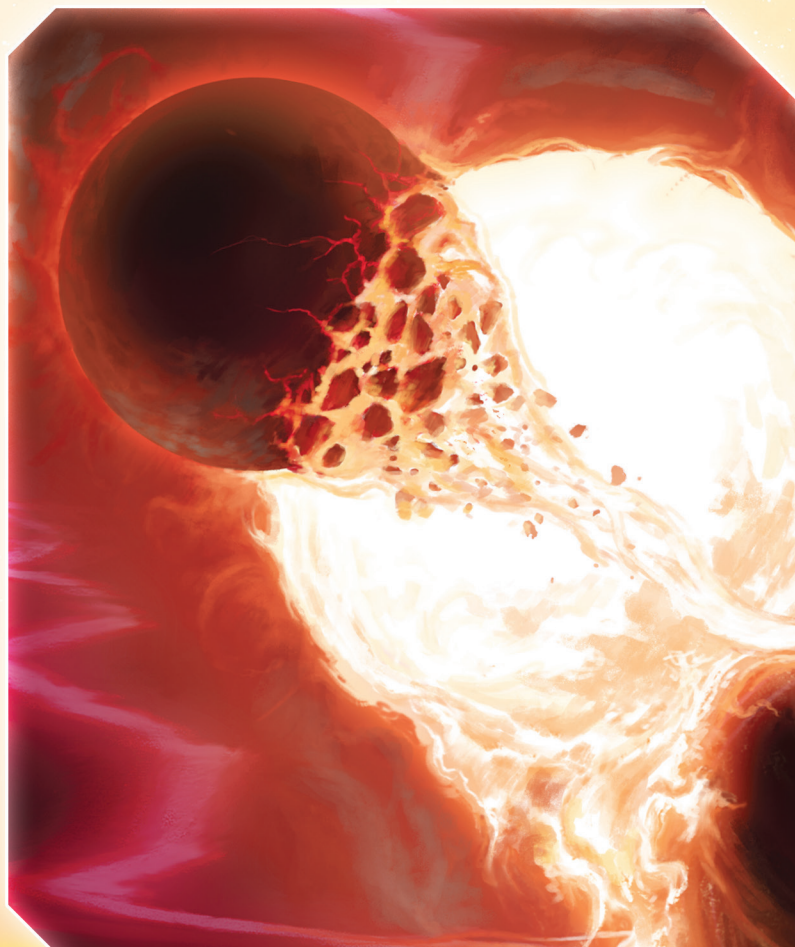
Los Hallazgos son un nuevo tipo de componentes específicos de facción que suelen recibirse interactuando con Confin del Trueno. Cada Hallazgo le otorga a su facción una nueva capacidad exclusiva y le proporciona **SINERGI**A entre dos colores de Tecnologías.

Las sinergias enlazan dos colores de Tecnologías. Toda Tecnología o especialidad tecnológica que sea de un color con el que el jugador tenga sinergia puede contar como si fuera del otro color de esa sinergia a efectos de la investigación de Tecnologías y la puntuación de Objetivos dependientes de Tecnologías. Sin embargo, una Tecnología sólo puede contar como uno de los colores de la sinergia en un momento dado, nunca como ambos.



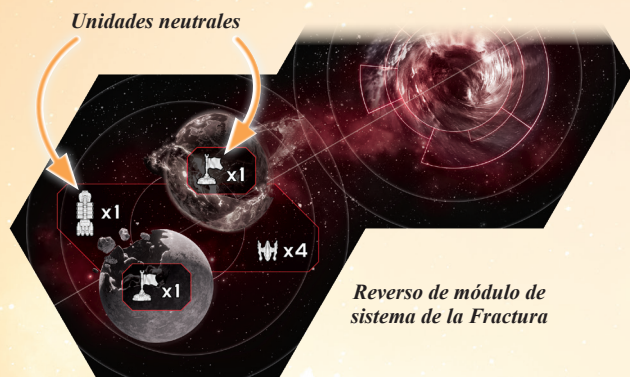
Este Hallazgo proporciona sinergia entre el rojo y el amarillo.

Cada vez que se recibe un Hallazgo, existe la posibilidad de que **LA FRACTURA** entre en juego. Cuando un jugador obtenga su Hallazgo, independientemente de cómo lo haya conseguido, deberá tirar un dado si la Fractura aún no está en juego. Si saca un 1 o un 10, la Fractura entra en juego.



LA FRACTURA

La Fractura es una enigmática región del espacio separada del resto de la galaxia. Cuando la Fractura entre en juego, el jugador causante de ello deberá colocarla junto a cualquier borde del tablero de juego de la manera indicada en el diagrama «La Fractura» según el número de jugadores. A continuación coloca **UNIDADES NEUTRALES** tal como se indica en el reverso de los módulos de la Fractura.



Si la Fractura entró en juego debido a una tirada producida por un Hallazgo, el jugador que la efectuó coloca fichas de **ENTRADA** en el tablero de juego. Para cada color de sinergia que figure en su Hallazgo, ese jugador debe escoger, si es posible, tres sistemas que contengan especialidades tecnológicas de ese mismo color y colocar fichas de Entrada en ellos. Un sistema no puede contener más de una ficha de Entrada, y tampoco se pueden colocar más de seis fichas de Entrada de esta manera.



Ficha de Entrada

Si la Fractura entró en juego debido a otra capacidad, o por un Hallazgo que carece de sinergias (como ocurre con la facción del Virus Nekro), el jugador escoge cuatro planetas y coloca una ficha de Entrada en los sistemas de esos planetas. Cada planeta debe estar situado en un sistema distinto y debe poseer una especialidad tecnológica distinta. Si no hay cuatro especialidades tecnológicas distintas en juego, las fichas de Entrada restantes no se colocan.



Por último, los jugadores colocan una ficha de Entrada en el sistema de Confin del Trueno, si está en juego, o en el sistema de Mecatol Rex, si la expedición aún no ha finalizado.

Independientemente de dónde esté situada la Fractura, sus sistemas no están adyacentes a los sistemas con los que están en contacto, y cada uno de sus sistemas se considera que está en el borde del tablero de juego. El acceso a la Fractura sólo es posible a través de fichas de Entrada. Un sistema que contenga una ficha de Entrada está adyacente a cada sistema de la Fractura que contenga una **SALIDA**. Sin embargo, los sistemas con fichas de Entrada no están adyacentes a los demás sistemas con fichas de Entrada, y los sistemas con salidas no están adyacentes a los demás sistemas con salidas.



Los planetas dentro de la Fractura ofrecen grandes recompensas, pues cada uno de ellos posee un icono de **RELIQUIA**. Uno de ellos, Estigia, es además un **PLANETA LEGENDARIO**.

RELIQUIAS

Cuando un jugador recibe una carta de Planeta del mazo de Planetas que posee un icono de Reliquia, o cuando un efecto de juego le indica que robe una reliquia, ese jugador roba la primera carta del mazo de Reliquias y la coloca boca arriba en su zona de juego. Las reliquias proporcionan a los jugadores potentes capacidades que pueden cambiar el curso de la partida.

Icono de Reliquia en Estigia



Carta de Reliquia

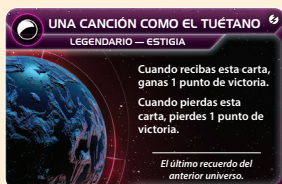
PLANETAS LEGENDARIOS

Muchos de los planetas incluidos en esta expansión son planetas legendarios; se identifican mediante un icono de Planeta legendario.

Icono de Planeta legendario en Estigia



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 potente capacidad exclusiva. 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 Estigia

UNIDADES NEUTRALES

Las unidades neutrales son fuerzas que no pertenecen a ningún jugador y que se enfrentan a ellos en combate si mueven alguna de sus unidades al planeta o a la zona de espacio donde se encuentran. Los atributos de las unidades neutrales figuran en la carta de Referencia de unidades neutrales y sus tiradas las puede efectuar cualquier jugador que no sea el jugador activo. Durante el combate, los impactos son asignados a las unidades neutrales en el orden presentado en la carta de Referencia de unidades neutrales, priorizando siempre las unidades situadas más abajo (por ejemplo, los impactos siempre se asignan a los Destruyores neutrales antes que a los Cruceros neutrales).

REFERENCIA DE UNIDADES NEUTRALES			
NAVE INSIGNIA	7	1	3
ESTRELLA DE GUERRA	3	2	6
ACORAZADO	5	2	1
TRANSPORTE	9	2	6
CRUCERO	6	3	1
DESTRUCTOR	8	2	
CAZA	8	2	
MECA			6
INFANTERÍA			8
PUERTO ESPACIAL			

Carta de Referencia de unidades neutrales

Las unidades neutrales siempre utilizan sus capacidades de unidad cuando tienen ocasión (**Resistencia al daño**, **Cañón espacial**, etcétera), pero no pueden usar ninguna otra capacidad. Las unidades neutrales no resuelven turnos ni realizan ninguna otra función del juego a menos que se indique explícitamente lo contrario en el texto de alguna regla o capacidad.

Las unidades neutrales cuentan como unidades de otro jugador para la resolución de las capacidades de los jugadores y otros efectos de juego. Eso no significa que exista un «jugador neutral», y las unidades neutrales son incapaces de tomar decisiones; en el caso improbable de que una decisión deba ser tomada por una unidad neutral, el Portavoz tomará esa decisión en su lugar.

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.

ESTACIONES ESPACIALES

Algunos sistemas contienen **ESTACIONES ESPACIALES**. Un jugador toma el control de una estación espacial del mazo o de otro jugador cuando sus naves son las únicas que hay en ese sistema. Sin embargo, no perderá el control de la estación espacial si todas sus naves abandonan dicho sistema. Cada estación espacial posee su correspondiente carta de Planeta, que se recibe agotada y se gasta y se prepara como si fuera un planeta. Sin embargo, **no se pueden** colocar estructuras en las estaciones espaciales, ni tampoco colocar o desplegar fuerzas terrestres en ellas. Las estaciones espaciales tampoco cuentan como planetas en lo que respecta a las votaciones, los Objetivos y el control de un sistema de origen.



Icono de Estación espacial



Ficha de Estación espacial

La puntuación de Exportaciones de un jugador aumenta en 1 por cada estación espacial que controle; el jugador coloca en su reserva de Exportaciones esa misma cantidad de fichas de Estación espacial

como recordatorio. Todo jugador que controle una estación espacial puede resolver transacciones con otros jugadores que controlen una estación espacial, incluso aunque no sean vecinos. Por último, los jugadores pueden agotar una estación espacial en cualquier momento para convertir sus Exportaciones en Mercancías.

ANOMALÍA DE FALLA ENTRÓPICA

Una **FALLA ENTRÓPICA** es un nuevo tipo de anomalía. Ninguna capacidad de unidad (**Resistencia al daño, Producción, Escudo planetario, Cañón espacial, Bombardeo, Despliegue y Artillería anticazas**) puede ser utilizada **por o contra** unidades que estén dentro de una Falla entrópica. Los **enunciados de texto no se ven afectados**. Además, los Agujeros de gusano no pueden colocarse dentro de una Falla entrópica; en vez de eso, se descartan.



Falla entrópica

Al comienzo de la fase de Estado, un jugador que tenga naves en una Falla entrópica puede gastar una ficha de su reserva de Estrategia para ganar 1 Tecnología específica de su facción.

RASGOS PLANETARIOS DOBLES

Los planetas que poseen rasgos planetarios dobles cuentan como si tuvieran ambos rasgos. Cuando un jugador explore uno de estos planetas con la expansión *La profecía de los reyes*, el jugador puede escoger robar una carta correspondiente a cualquiera de los dos tipos de rasgo del planeta (pero no ambos).



Planeta Cultural/
Inhóspito



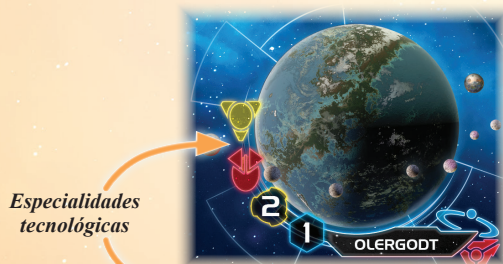
Planeta Inhóspito/
Industrial



Planeta Industrial/
Cultural

ESPECIALIDADES DOBLES

Algunos planetas poseen dos especialidades tecnológicas. Estos planetas pueden agotarse cuando se investigan Tecnologías para satisfacer uno o ambos requisitos simultáneamente.



Especialidades tecnológicas



COEXISTIR

Algunos efectos de juego permiten a las unidades de un jugador **COEXISTIR** con otras unidades en un planeta. Cuando una o más unidades coexisten con las unidades de otro jugador, no se producen combates. El jugador cuyas unidades aplicaron la coexistencia no toma ni conserva el control del planeta; si lo controlaba, el jugador con el que está ahora coexistiendo le arrebata ese control y lo recibe agotado. Las estructuras en coexistencia siempre quedan bloqueadas. Si un jugador en coexistencia coloca, produce o mueve unidades adicionales a ese planeta, dichas unidades también coexisten. Si las unidades en coexistencia de un jugador acaban siendo las únicas que hay en un planeta, ese jugador toma el control del planeta.

Las unidades en coexistencia pueden ser **bombardeadas**. Cuando un jugador efectúa una tirada de bombardeo contra un planeta, escoge para cada una de sus unidades con «Bombardeo» qué unidades de otro jugador está bombardeando, y efectúa una tirada contra cada jugador por separado.

Las unidades en coexistencia pueden ser atacadas por unidades que sean desplegadas en el planeta donde se encuentran, lo que incluye unidades con las que ya estuvieran coexistiendo. El jugador activo puede optar por no entrar en combate con las unidades en coexistencia y dejarlas en ese estado. Si un jugador desea entrar en combate con unidades en coexistencia, tiene la posibilidad de hacerlo después de ganar un combate contra el propietario del planeta, iniciando combates separados como prefiera contra cualquier jugador en coexistencia.

De igual modo, un jugador en coexistencia puede optar por finalizar ese estado activando el sistema donde se hallan las unidades en coexistencia y desplegándolas contra el planeta en el que están coexistiendo. Si ese jugador resulta el vencedor del combate terrestre, pone fin a la coexistencia y toma el control del planeta con normalidad.

Cuando se puntúan Objetivos, los jugadores que están coexistiendo cuentan como si controlaran los planetas donde coexisten, pero no cuentan como si los controlaran para cualquier otra capacidad o efecto de juego.



RUTAS HIPERESPACIALES

En partidas con cinco jugadores, o con cuatro jugadores y la expansión *La profecía de los reyes*, el tablero galáctico contiene módulos de rutas hiperespaciales (ver «Preparación del tablero» en la página 7). Cada línea continua 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.



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 de las posiciones iniciales de cada jugador, por lo que en las partidas con cinco jugadores **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.

EVENTOS GALÁCTICOS

Los eventos galácticos se eligen de forma opcional durante la preparación de la partida y pueden cambiar los parámetros de juego. Cada evento es distinto y contiene las reglas necesarias para jugarlo.



CARTAS DE REFERENCIA DE FACCIÓN

Estas cartas contienen un breve resumen de las capacidades de una facción, incluidas las que son proporcionadas por cartas de *La profecía de los reyes*. Estas cartas también se utilizan durante la preparación de partidas con el modo de juego «Anochecer» y con cartas de Evento galáctico para determinar facciones elegidas al azar.



CARTAS DE REFERENCIA DE ALIANZA

Estas cartas sirven de referencia al jugar con la carta de Favor «Alianza» de *La profecía de los reyes*, y también se usan en la variante de juego con Alianzas, en algunos eventos galácticos y con la carta de Hallazgo de la Hermandad del Yin.

Cuando un jugador recibe una de estas cartas por cualquier razón que no sea una carta de Favor «Alianza», el jugador ha de colocarla en su zona de juego y a partir de ese momento podrá utilizar la capacidad descrita en ella.



FICHA DE DIPLOMACIA

Esta ficha es una ayuda de juego para facilitar la resolución de usos sencillos de la capacidad principal de la carta de Estrategia «Diplomacia», y representa una ficha de Mando de cada jugador. No puede utilizarse para que un jugador pueda exceder el límite de componentes para las fichas de Mando, y tampoco debe usarse al interactuar con capacidades que retiren fichas de Mando.



Ficha de Diplomacia

VARIANTE DE JUEGO: ALIANZAS

En este variante de juego, los jugadores forman equipos de dos personas que se enfrentan a hasta otras tres alianzas. Esta variante de juego se puede utilizar en partidas de cuatro, seis u ocho jugadores.

Para poder jugar con equipos, se aplican las siguientes modificaciones a las reglas:

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

- ♦ **PASO 2 — ASIGNAR LAS FACCIÓNES:** Cada jugador debe tener un **ALIADO**, que será el otro jugador con el que forme pareja. Tras decidir las parejas de jugadores, cada jugador toma la carta de referencia de Alianza correspondiente a su aliado y la coloca en su zona de juego.

NOTA: El jugador aliado con la facción de los Genechiceros de Mahact también coge una ficha de Mando de sus refuerzos y la coloca en la reserva de Flota del jugador Mahacto.

- ♦ **PASO 4 — ELEGIR UN COLOR:** Si se juega con la expansión *La profecía de los reyes*, cada jugador purga su carta de Favor «Alianza» y le da la vuelta a su comandante para que muestre su cara habilitada; todos los comandantes están habilitados al principio de la partida.

TRANSACCIONES

Cuando realicen transacciones con sus aliados, los jugadores aplican las siguientes modificaciones a las reglas:

- ♦ Cuando intercambies Exportaciones con tu aliado, no se convierten en Mercancías.
- ♦ Aunque puedes recibir Favores de tu aliado como parte de una transacción (para dárselos más adelante a otro jugador, por ejemplo), no puedes resolver esos Favores.

MOVIMIENTO Y CONTROL

- ♦ Tus naves pueden atravesar y entrar en sistemas que contengan naves de tu aliado; esto no provoca un combate espacial.
- ♦ Tus fuerzas terrestres pueden aterrizar en planetas controlados por tu aliado; esto no da lugar a una ronda de combate ni hace que tomes el control de ese planeta.
- ♦ Cuando un efecto de juego permita a un jugador redistribuir fichas de Mando, también puede intercambiar cartas de Planeta con su aliado, siempre que el jugador que las reciba tenga al menos 1 fuerza terrestre o 1 estructura en ese planeta. Este intercambio no cambia el estado (preparado o agotado) de una carta de Planeta ni tampoco activa capacidades que se aplican cuando se toma el control de un planeta.
- ♦ Cuando un aliado active un sistema, puedes realizar simultáneamente una acción táctica en ese sistema con tu aliado; si lo haces, debes gastar y colocar una ficha de tu reserva de Táctica con normalidad.
- ♦ Puedes, si tu aliado te lo permite, transportar, apoyar y desplegar sus Cazas y fuerzas terrestres con tus unidades que posean esa capacidad.

COMBATE Y CAPACIDADES DE UNIDADES

- ♦ Durante una tirada de combate o una tirada para una capacidad de unidad en la que tanto un jugador como su aliado tengan unidades presentes, ambos pueden participar en la misma tirada; sus tiradas se combinan y los impactos se asignan con normalidad. Cuando una fuerza oponente cause impactos contra jugadores que están aliados, dichos jugadores decidirán conjuntamente a qué unidades les serán asignados esos impactos; si no logran llegar a un acuerdo, los impactos serán asignados por el jugador activo.
- ♦ Los efectos que causen impactos que serán asignados por un adversario a una pareja de jugadores aliados se podrán asignar a unidades de cualquiera de esos aliados en cualquier combinación que se desee.

CAPACIDADES Y EFECTOS

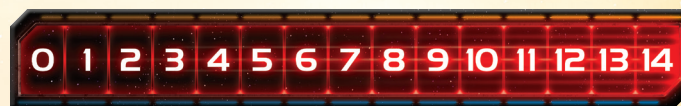
- ♦ Las unidades de tu aliado no cuentan como tus unidades ni tampoco como unidades de otros jugadores en lo que respecta a la resolución de efectos de juego y capacidades.
- ♦ Las capacidades que se aplican cuando un jugador activa un sistema que contiene unidades, planetas o fichas de Mando de otro jugador no se aplican cuando ese jugador es aliado tuyo.
- ♦ Las capacidades de tus unidades («Cañón espacial», «Escudo planetario», etcétera) no afectan a tu aliado.
- ♦ Las capacidades de agente se pueden utilizar en tu aliado.
- ♦ Los planetas de tu aliado cuentan como tus planetas en lo que respecta a la resolución de capacidades, pero **no puedes** agotarlos y no cuentan para puntuar Objetivos ni para anotarse los puntos de victoria de la carta de Estrategia «Imperialismo».

ELIMINACIÓN

- ♦ Un jugador no puede ser eliminado mientras su aliado controle un planeta.

CÓMO GANAR LA PARTIDA

- ♦ La partida se juega con la cara del marcador de puntos de victoria que abarca 14 casillas. Para que una alianza gane la partida, un jugador debe tener 14 puntos de victoria y su aliado debe tener al menos 10 puntos de victoria.

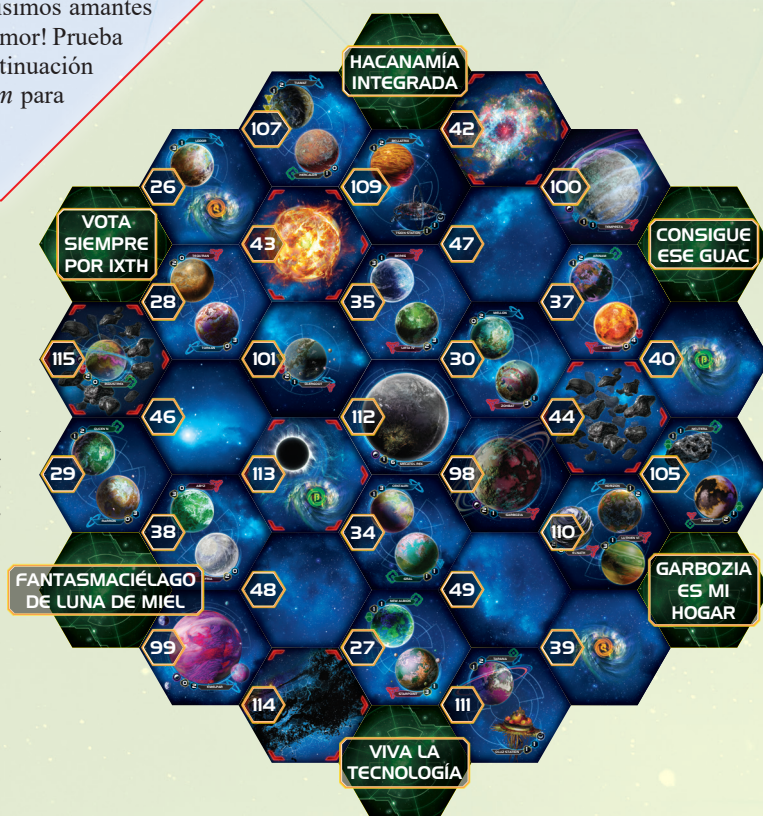


APÉNDICE: TABLEROS

¡En la comunidad de *Twilight Imperium* hay muchísimos amantes de la cartografía con tanto talento como sentido del humor! Prueba uno de los tableros predefinidos que se ofrecen a continuación o únete a la comunidad online de *Twilight Imperium* para aportar tu granito de arena a la cartografía galáctica.

«SOÑANDO CON TRUENOS»

Este mapa es ideal para jugadores noveles al ofrecer una experiencia de juego equilibrada que presenta muchos de los módulos nuevos de *El confín del trueno* pero no requiere la expansión *La profecía de los reyes*.



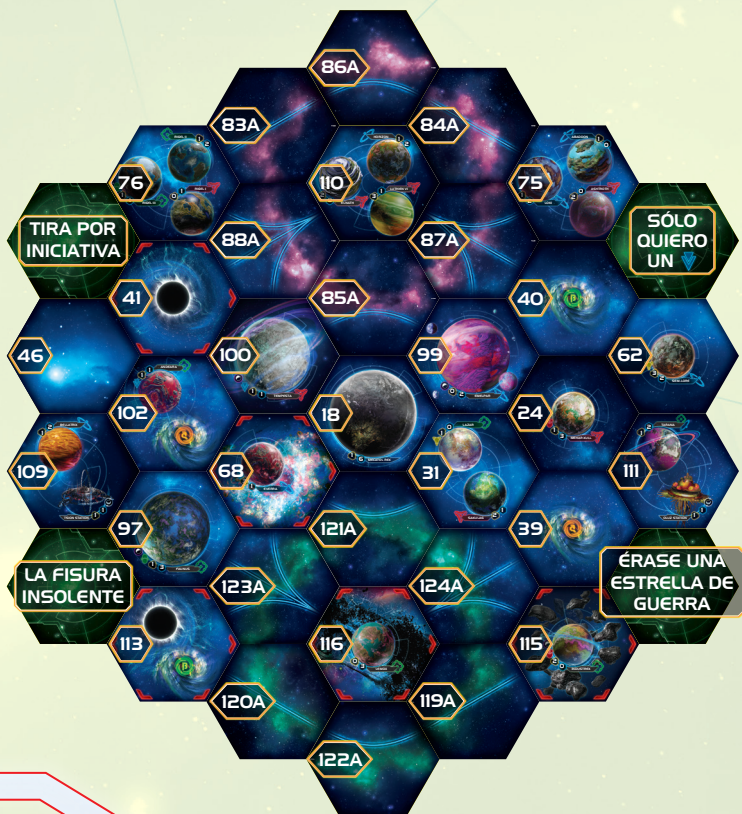
Este mapa es una versión potenciada del evento galáctico «Facciones menores» y requiere la expansión *La profecía de los reyes*. Cada jugador elige una de las siguientes facciones:



Los sistemas de origen de las facciones no elegidas se colocan aleatoriamente en los espacios rojos indicados en el mapa; estos serán los sistemas de las facciones menores. Si los Keleres son una facción menor, se escoge al azar uno de sus tres posibles sistemas de origen. Si el Firmamento / Obsidiana es una facción menor, se escoge al azar qué cara de su sistema de origen utiliza; esto determinará si «Facciones menores» proporciona la carta de Alianza del Firmamento o de la Obsidiana.

«ROJO CONTRA AZUL»

Este mapa enfrenta a dos alianzas de dos jugadores. Se requiere la expansión *La profecía de los reyes*. Los jugadores de la galaxia occidental («Tira por iniciativa» y «La fisura insolente») son un equipo que se enfrenta al de los jugadores de la galaxia oriental («Sólo quiero un ▼» y «Érase una estrella de guerra»). Debe tenerse en cuenta que cada equipo sólo tiene dos tipos de especialidades tecnológicas en sus cercanías.



«LEGENDARIO»

Este mapa ofrece un escenario deliberadamente desequilibrado entre seis jugadores que se verán obligados a dirigirse hacia el centro galáctico y disputarse hasta el último recurso. Se requiere la expansión *La profecía de los reyes*. A diferencia de un mapa normal, los sistemas situados a medio camino de los sistemas de origen de los jugadores están situados en el círculo interior y todos ellos contienen planetas legendarios.

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.

Estaciones espaciales (módulos de sistema)

- ♦ Cuando se juega con la expansión *La profecía de los reyes*, los sistemas que contienen una estación espacial pero carecen de planeta reciben una ficha de Frontera durante la preparación de la partida.

Vórtice gravitatorio (anomalía)

- ♦ Los Vórtices gravitatorios sólo pueden conceder su bonificación al Movimiento de las naves que los atraviesan **una sola vez** por nave. **Esto es un cambio respecto a versiones anteriores de las reglas.**

Confín del Trueno (planeta)

- ♦ Si Confín del Trueno es colocado en un sistema que contiene una ficha de Frontera, esa ficha no se retira y seguirá pudiendo explorarse con normalidad.

Guerra (carta de Estrategia)

- ♦ Si se anula una acción táctica que forma parte de la capacidad principal de la carta de Estrategia «Guerra», o si el turno del jugador que la está resolviendo finaliza, el resto de la carta de Estrategia sigue resolviéndose.

Capacidades (general)

- ♦ Una capacidad que esté por resolver no puede volver a aplicarse dentro de un momento de activación que sea generado por ella misma.

Orden ejecutiva (Tecnología de la facción Keleres)

- ♦ Las cartas de Consejo Galáctico que utilizan la expresión «Esta fase de Consejo Galáctico» permanecen en juego y se resuelven durante la fase de Consejo Galáctico de esa ronda de juego o, si esa ronda carece de fase de Consejo Galáctico, en la siguiente fase de Consejo Galáctico que se resuelva.

Cartas de Conspiración (capacidad de facción del Firmamento)

- ♦ Una vez haya empezado la partida, las cartas de Conspiración del Firmamento se consideran información oculta, aunque eso no impide a los jugadores mirar esas cartas antes de que la partida empiece.

Cronos y Tallin (sistemas de origen del Firmamento)

- ♦ Cuando se le dé la vuelta al sistema de origen del Firmamento, las unidades que estaban en «Cronos» se colocan en «Cronos hueco», y las unidades que estaban en «Tallin» se colocan en «Tallin hueco». Las unidades en la zona de espacio permanecen en esa zona de espacio.

Firmamento / Obsidiana (Tecnologías de facción)

- ♦ Aunque estas Tecnologías ya no pueden investigarse después de que el Firmamento se convierta en la Obsidiana, pueden ganarse directamente por efectos de juego en los que se especifique que la «ganar».

Fisuras (mecánica de facción de la Rebelión)

- ♦ Si se alcanza el límite de componentes para las fichas de Fisura, se pueden mover fichas de Fisura inactivas de cualquier lugar para resolver el efecto; las Fisuras activas, sin embargo, deben retirarse del tablero o se les debe dar la vuelta antes de poder volver a colocarlas.

Aello (Comandante Abisal)

- ♦ El jugador Abisal no puede impedir que Aello sea utilizado por otros jugadores. Una vez habilitado, Aello puede ser utilizado por cualquier jugador que desee hacerlo.

Coexistir (mecánica de la facción Abisal)

- ♦ Es posible que varios jugadores coexistan en un mismo planeta.

Transicionadora Meian (héroe Creuss)

- ♦ Este héroe no puede intercambiar la posición del sistema Ahk Creux o la de sistemas que formen parte de la Fractura.

Eventos galácticos (sin *La profecía de los reyes*)

- ♦ Las cartas de Evento galáctico «Una galaxia salvaje» y «Época de exploración» se pueden jugar sin *La profecía de los reyes*; sólo hay que ignorar las partes del texto que mencionen componentes de *La profecía de los reyes*.

Facciones menores (Evento galáctico)

- ♦ Cuando se elija como facción menor a los Fantasmas de Creuss o a la Rebelión Carmesí, tanto el Portal Creuss (para los Fantasmas) como la Pesadumbre (para la Rebelión) se colocan en el espacio de una facción menor, mientras que el sistema de origen se coloca junto al tablero de juego.

Época de exploración (Evento galáctico)

- ♦ Los nuevos módulos no pueden colocarse en contacto con el sistema de origen de los Fantasmas de Creuss, el sistema de origen de la Rebelión Carmesí, el Nexo de agujeros de gusano o cualquier módulo de la Fractura.

Una galaxia salvaje (Evento galáctico)

- ♦ Si el sistema de origen de un jugador es reemplazado por una Supernova, aún se considera el sistema de origen de ese jugador. De igual modo, si el sistema de origen de un jugador no contiene ningún planeta, ese jugador aún controla todos los planetas de su sistema de origen y puede puntuar Objetivos públicos.

REFERENCIA RÁPIDA DE LA EXPEDICIÓN DE CONFÍN DEL TRUENO



Gasta 5 Recursos



Descarta 1 carta de
Objetivo secreto sin
puntuar



Descarta 2 cartas
de Acción



Agota 1 Planeta que
posea una especialidad
tecnológica



Gasta 5 de Influencia



Gasta 3 Mercancías