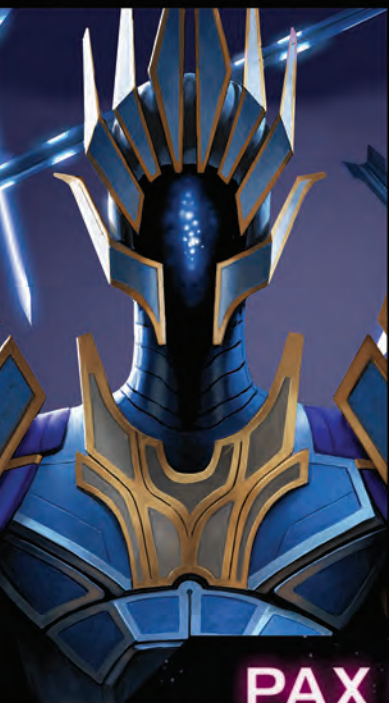


TWILIGHT IMPERIUM[®]

CUARTA EDICIÓN

ANOCHECER

REGLAS DE MODO DE JUEGO



PAX MORTUUS BELLUM AETERNUS

IN MEMORIAM

POR SAM GREGOR-STEWART

Espacio orbital de Confín del Trueno: perímetro defensivo interior

Mi pobre nave, pensó Harrugh mientras pasaba sus garras por el mamparo, resiguiendo delicadamente las toscas soldaduras moleculares. Eran las cicatrices de su última batalla... ¿o tal vez de la anterior? *Me has mantenido a salvo después de todo por lo que te he hecho pasar, y aún debo pedirte más.*

Una tos ronca interrumpió sus cavilaciones. Se giró para ver cómo una humana vestida con una armadura de combate completa de diseño jordiano y con un diminuto naaz subido al hombro se le acercaba por el pasillo.

—Ah, general Gibson, Tai... Gracias por su compañía.

El labio surcado por cicatrices de Claire Gibson se torció en una sonrisa irónica ante la educada formalidad del hacání. Tai se limitó a alzar un minúsculo sapienciador.

—Ya disponemos del informe de situación, señor.

Harrugh hizo ademán de que se acercaran.

—Os ruego que me acompañéis. Han solicitado mi presencia en el hangar de investigación.

Mientras caminaban, Gibson empezó a hablar.

—Primero, nuestra última cohorte de los Keleres ha regresado de Gul. Parece que los genechiceros han detenido su avance... al menos por el momento. Apparently, Vertar Auran Oblis está luchando contra Il Na Viroset y Airo Shir Aur por todo el campo de escombros de Mecatol.

—Sospecho que Oblis acabará ganando —contestó Harrugh.

—Sí, pero al menos eso deja en paz los campos de refugiados de Dal Bootha —dijo Gibson.

—Así es —coincidió Harrugh—. ¿Y cómo se presenta la amenaza a nuestro flanco occidental?

—Todo indica que nuestros espías estaban en lo cierto —intervino Tai con su agudo trinar—. De algún modo, el virus Nekro se ha infiltrado en los LIZIX y los ha absorbido. Con sus fuerzas duplicadas, los Nekros lo arrasaron todo en Phorus.

—Supongo que la Bandada Argétea luchó hasta el final —añadió Gibson—. No me los imagino huyendo.

Tai se encogió de hombros.

—El último correo procedente del oeste galáctico dijo que también se habían adentrado en el espacio Mentak y que las últimas naves que le quedaban a la Coalición están dispersas. Creo que podemos olvidarnos de todo el Brazo Septentrional a partir de Kal-Geydr.

Harrugh hizo una mueca y luego asintió.

—Y eso deja la tercera amenaza.

—La tercera y mayor —admitió Tai—. Tenemos informes de vórtices en Atlas, Saudor, Tallin, Ryma y Perímetro. Con eso ya se han perdido treinta y ocho sistemas ante singularidades dimensionales en el último mes. Y aún ignoramos qué es la «sombra» que

emergió del vórtice de Aquerón. Sólo sabemos que cada vez que envuelve otro sistema, *nada* vuelve a salir de él.

—Pero hablando de... —empezó Gibson. Su rostro se ensombreció—. Los vuil'raith han tomado el agujero de gusano de Quann, tal como pensábamos que harían. Las flotas Fénix y Grifón fueron destruidas casi por completo y los supervivientes se están retirando a Jord. A su vez, la Tercera Flota de la Baronía fue hecha pedazos y lo que queda de ella se dirige a Arc Prima.

—Y con eso, las dos fuerzas más grandes que conservaba el Consejo han quedado separadas —concluyó Harrugh—. ¿Hay alguna posibilidad de que reciban ayuda del Clan de Saar?

—Ninguna —contestó Tai—. El observatorio de Keltor vio a la *Hijo de Ragh* y sus naves acompañantes atravesando el Anillo Quebrado y entrando en el espacio intergaláctico.

—No puedo culparles —suspiró Harrugh—. Supongo que, con algo de suerte, llegarán a Andrómeda dentro de unos 500 años.

—Sin duda es mejor que quedarse *aquí* —asintió Gibson.

El trío cruzó las puertas de duranio de triple capa y entró en el cavernoso hangar de investigación e ingeniería. Tai y Gibson se rezagaron un poco mientras se iban acercando a la confusa mezclanza de maquinaria que ocupaba casi todo el espacio. Harrugh no les culpó. A él tampoco le gustaba tratar con el creador de esa máquina.

Hoy el mahacto se estaba ensuciando las manos. Tenía sus titánicos brazos metidos hasta el codo en las entrañas de la maquinaria mientras una nube de piezas mecánicas daba vueltas en torno a su cabeza como si fuera un halo cometario. Mientras Harrugh se aproximaba, vio cómo una de esas piezas descendía y desaparecía dentro del ingenio.

Cerca, un n'orr perteneciente a una de sus subespecies más pequeñas (lo que significaba que sólo llegaba a los 1,8 metros de altura) estaba agachado sobre una holopantalla. Las brillantes ecuaciones que mostraba eran tan numerosas como el repertorio de piezas y componentes del mahacto, y para el ojo inexperto de Harrugh, el doble de complejas.

Ambos alzaron la mirada hacia Harrugh cuando éste se les acercó.

—Y bien —dijo el hacání—, ¿querían verme?

—El enlace está activo y todos los sistemas operativos —La voz del mahacto semejaba un trueno amortiguado por la niebla. Harrugh procuró no mirar las estrellas que se arremolinaban bajo su capucha—. O al menos lo bastante operativos para nuestros propósitos. Seguiré haciendo ajustes hasta el último momento.

—¿Pero podemos proceder?

—Podemos —La voz contenía ahora un matiz de diversión sádica—. Pero incluso con *mi* genio, no puedo prometer que vaya a funcionar como planeas.

—Oh, basta de tonterías —El n'orr chasqueó sus mandíbulas irritado—. ¿Acaso no hemos enviado la sonda? Funcionó como esperábamos.

El mahacto volvió su cabeza.

—Mi buen Zirgriz, la sonda se desvió unos 25.000 años. Además, si hubiera funcionado, ¿no lo sabríamos ya?

Zirgriz agitó los brazos con exasperación.

—Ya *sabes* que la ciencia al respecto siempre ha sido cuestionable. ¡En todo caso, demostró que la teoría es sólida!

—Caballeros, por favor... —intervino Harrugh—. Me temo que si el sistema es operativo, tendremos que usarlo pronto —Hizo un gesto hacia Gibson y Tai—. Los últimos informes lo confirman. Esta guerra no se ganará por medios convencionales... ¿Ocurre algo, general?

Gibson había caminado hasta Harrugh. El hacaní se fijó en que tenía una expresión seria, pero sus ojos... sus ojos rebosaban de miedo y adrenalina.

—Lo siento, señor, pero nuestros piquetes exteriores acaban de informarnos. Hace seis horas se abrió un vórtice en Belgaros. El planeta ya se ha perdido, y los vuil'raith se dirigen ahora hacia aquí.

Todo se detuvo por un momento. Luego, con una curiosa calma, Harrugh se limitó a asentir.

—Muy bien —dijo mirando al mahacto y a Zirgriz—. Me temo que el tiempo para las pruebas se nos ha agotado. Hagan los ajustes finales —Luego se giró hacia Gibson—. General...

—Lo sé —Gibson sonrió de soslayo—. Debo conseguiros algo de tiempo —Parecía que iba a decir algo más, pero se limitó a suspirar y a ponerse firme, haciendo un saludo jordiano perfecto—. Ha sido un honor, señor.

Harrugh extendió la mano y ambos entrelazaron sus brazos agarrándose por las muñecas.

—El honor ha sido mío, Claire.

Cuando Gibson se dio la vuelta para marcharse, Harrugh se percató de que el naaz seguía aún subido a su hombro.

—¿Tai?

El pequeño humanoide se volvió hacia el hacaní; sus ojos rojos relucían.

—Creo que iré con la general Gibson, comandante.

—¿Estás seguro? Ya sabes que quienes no estén en esta nave...

Tai le interrumpió con un gesto de su mano.

—Dart siempre dijo que estábamos destinados a irnos en una llamada de gloria. Sólo... haced que haya valido la pena, ¿de acuerdo?

Durante todo un minuto después de que se marcharan, Harrugh fue incapaz de moverse. Luego salió finalmente de su estupor y se dirigió a una consola situada al otro extremo de la cámara. Era muy distinta a todo lo demás que había en el hangar de investigación. Parecía antigua, como una roca tras un millón de años de viento y lluvia. Pero cuando Harrugh puso su zarpa en su centro, se encendió con un cálido brillo naranja.

—Hola, Harrugh —dijo la suave e inacentuada voz del Icono.

—Hola —respondió Harrugh—. ¿Has terminado tu análisis?

—Sí —La luz de la consola titiló como la de una fogata—. Si os proporciono la energía para enviar vuestra nave, el resultado más probable es que Confin del Trueno explote como el equivalente a una supernova de tipo II. El resultado menos probable es que el planeta se colapse en un agujero negro. Ambos comprenden la totalidad de posibles resultados.

—Ya veo —Harrugh contempló la consola—. Pero... ¿lo harás?

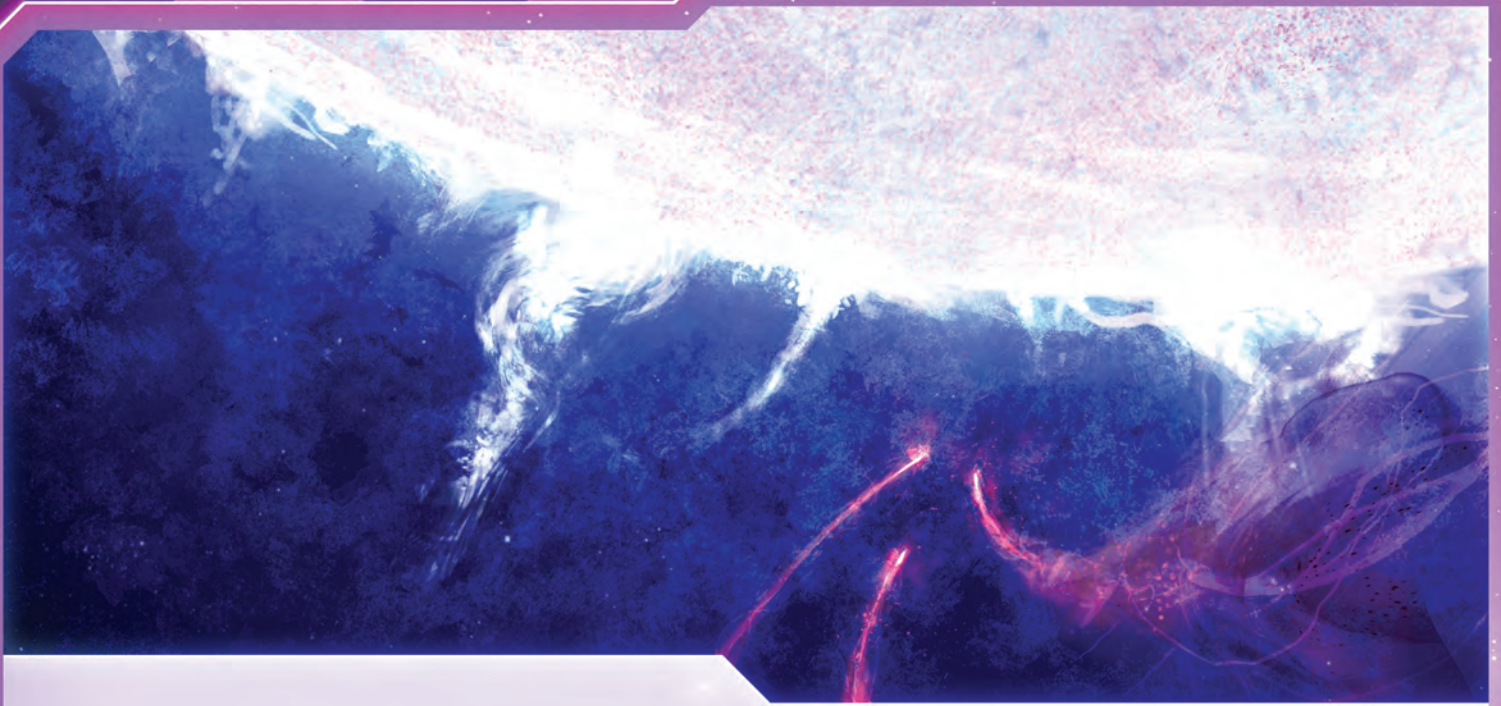
La consola dejó de titular y volvió a emitir un brillo constante.

—Sí.

Tai subió a la carlinga superior del Eidolón, dejándose caer en el arnés reactivo y activando los controles táctiles adicionales que le permitían pilotar el vehículo en solitario. Mientras el campo entrópico se inicializaba, le dedicó una breve mirada al asiento vacío en la carlinga inferior.

Nunca pensé que acabaría así, viejo amigo, pensó.





Por primera vez en demasiado tiempo, no sentía acumularse la aplastante desesperación de la pérdida. Bien. *Dart seguro que no habría querido que les facilitara las cosas.*

Con unos cuantos movimientos de sus muñecas inferiores, el Eidolón tembló y se transformó, adoptando su compacta forma de caza. Un instante después, salía disparado de la cubierta de lanzamiento y se lanzaba a la batalla.

Alrededor de Confin del Trueno, un variopinto repertorio de naves de guerra aceleraba hacia el perímetro defensivo exterior del planeta y las centelleantes explosiones que se producían entre las plataformas artilladas más alejadas. Cazas Huracán de Sol escoltaban a los más pesados Incineradores de Letnev mientras destructores xxcha volaban en formación con cruceros Mentak. Un jabeque de guerra surcaba el vacío por delante de un par de fieros exotirremes, todos ellos protegidos por los cazas cristalinos que brotaban de un transporte naalu. Había centenares de naves de todas las Grandes Civilizaciones formando la armada más poderosa jamás movilizada por los pueblos unidos de la galaxia.

Tai miró hacia la oscuridad y supo que no serían suficientes.

Los vuil'raith ya habían alcanzado las baterías exteriores. Estos monstruos surgidos de los mitos y de las pesadillas, algunos tan pequeños como Tai y otros tan grandes como lunas, las estaban haciendo pedazos. Los vuil'raith desdeñaban el uso de cañones (o sus equivalentes orgánicos). De tanto en tanto se vislumbraba un chorro de bioplasma o una nube de agujas óseas, pero por lo general se valían de garras, tentáculos y grandes dientes afilados para destrozar las plataformas.

—A todas las naves —sonó la voz de Gibson por el comunicador—. Ya sabéis lo que está en juego. Mantenedlos fuera del perímetro interior hasta que recibamos la señal. Luego dispersaos y huid.

Tai podía ver su nave, el maltrecho pero combativo acorazado *Río Amazonia*. Los motores del *Río* se encendieron, impulsándolo a máxima velocidad hacia el enemigo.

—Por los que hemos perdido —dijo Gibson—. ¡Avante toda!

Harrugh entró a grandes zancadas en el puente de su nave, acompañado por el mahacto, cuya capucha se movió ligeramente para seguir a Harrugh mientras éste subía a la plataforma de mando en el centro del puente.

—T'riss, ¿están operativos los relés de energía?

—Sssí, comandante —asintió su segundo oficial señalando a la pantalla—. Estamos ahora mismo extrayendo potencia de Confin del Trueno. Quedan cuatro minutos para la carga completa.

—Bien. ¿Y las armas? Quiero los deflectores magnéticos a plena potencia, por favor. Sólo por si algo lograra pasar.

—¡A la orden, señor!

Harrugh miró a la enorme y adornada armadura en el otro extremo del puente.

—¿Se encuentra preparado para proporcionar la focalización?

El creuss rojo y azul que había estado aguardando allí salió de las sombras y asintió levemente.

—Cumpliré la voluntad de mi pueblo más allá de su final. Estoy preparado para llevar a cabo mi cometido.

Una pequeña llama plateada flotaba ante él, palpitando como si fuera el latido de un corazón.

—Malditos disparates seudomágicos —se oyó por el comunicador la voz de Zirgriz, quien seguía aún en el hangar de investigación.

—Oh, vamos, Zirgriz. A estas alturas... —El mahacto parecía divertido.

—¡Ssseñor!

La mirada de Harrugh se volvió hacia T'riss, quien había levantado la vista de su consola y tenía la cresta pálida y flácida por el miedo.

—¡Mensaje de Tai! ¡Algo ha logrado pasar!

El Eidolón de Tai sobrevoló la plataforma artillada en llamas seguido de cerca por un par de monstruosidades vuil'raith del tamaño de

un caza. Cuando éstas le perdieron de vista, Tai hizo girar bruscamente su nave para encararla hacia sus enemigos.

La primera nave orgánica surgió de entre los restos de la plataforma y se situó justo en el centro del punto de mira. Tai apretó el gatillo y el cañón de asalto roncó en respuesta, despedazando al vuil'raith con una ráfaga de disparos.

La segunda nave orgánica atravesó la nube de huesos e icor en que se había convertido su camarada. Tai volvió a disparar, sólo para ver el siguiente mensaje en letras carmesí: ARMA RECARGÁNDOSE. LISTA PARA DISPARAR EN 12... 11... 10...

El monstruo se abalanzó entonces sobre su Eidolón, clavando sus garras en un ala y tratando de alcanzar la carlinga. Tai gesticuló frenéticamente con ambos brazos inferiores y el Eidolón se desplegó de improviso, con lo que el sorprendido vuil'raith se encontró forcejeando con un estilizado vehículo bípodo.

—¡Sorpresa! —gritó Tai a la vez que adelantaba sus brazos superiores. En respuesta, de los brazos del Eidolón surgieron unas cuchillas de plasma de un azul cegador que se hundieron profundamente en el cerebro del vuil'raith, quien se convulsionó espasmódicamente y murió.

Tai extendió una mano y el Eidolón se aferró los restos de la plataforma artillada. Estudió los sensores de su nave mientras intentaba respirar con calma.

La batalla no iba bien. Hacía apenas unos minutos, había visto cómo el *Río Amazonia*, en llamas de proa a popa, se clavaba en el pecho de un leviatán vuil'raith justo antes de que Gibson detonara todas las ojivas restantes en la nave, vaporizándolos a ambos. La última de sus naves de línea estaba siendo despedazada por hordas de monstruos mientras los cazas supervivientes trataban en vano de rechazarlos.

Se disponía a transformar su Eidolón para reincorporarse a la batalla cuando advirtió un movimiento en el borde de la pantalla. De hecho, ocupaba todo el borde; no podía ser otro leviatán...

—¡Harrugh! ¡Responde! —dijo apresuradamente por el comunicador—. ¡Hay un vuil'raith del tamaño de una luna ahí fuera, y va directo hacia vosotros!

Harrugh miró la pantalla de los sensores mientras la voz frenética de Tai resonaba por todo el puente. No cabía duda alguna de que los vuil'raith habían traído consigo algo verdaderamente monstruoso. Su tamaño equivalía a una tercera parte del planeta que orbitaban, y sus fauces eran lo bastante grandes como para engullir a toda la armada de Harrugh de un solo bocado. Podía ver los miles de ojos kilométricos que bordeaban su boca y los millones de aguzados dientes que le recorrían la garganta.

—¡Velocidad de emergencia! —gritó—. ¡Todo recto hacia adelante!

La nave saltó hacia adelante con los motores chillando. T'riss siseó conmovida.

—¡Vamos directamente hacia el planeta!

—Sólo necesito saber cuánto falta para terminar la carga.

—¡Dos minutos!

A través de los ventanales podía verse Confin del Trueno haciéndose cada vez más grande. Detrás de ellos, la bestia ciclópea se lanzó tras ellos, con un golpe casual de una de sus aletas aplastando sin proponérselo el último de sus exotirremes y los dos leviatanes con los que estaba combatiendo.

—¡Un minuto!

Harrugh pudo empezar a escuchar los primeros retazos de atmósfera rozando contra el casco. Una titilante corona de llamas empezó a formarse en torno al morro de la nave.

—¡Treinta segundos!

La nave aullaba como un meteoro por el cielo de Confin del Trueno, dejando en su estela un rastro de humo y llamas. El suelo estaba cada vez más y más cerca...

—¡Ahora!

La llama plateada parpadeó y un silencio sofocante cubrió el puente como una manta de plomo, despojando de color y sonido hasta el último intersticio.

—¡Activación! —jadeó Harrugh,

Desde su posición, Tai pudo ver cómo la nave se zambullía hacia el planeta. Sin previo aviso, la corteza de Confin del Trueno se desgarró como la piel de una fruta demasiado madura. Por un largo momento, lo que Tai vio no fueron rocas ni fuego, sino un lugar extraño y maravilloso repleto de resplandecientes hebras de energía en constante cambio. Sospechaba, y tenía buenas razones para ello, que la dimensión natal de los creuss tenía un aspecto idéntico.

La nave se adentró en esa vorágine. Luego hubo un destello cegador de luz plateada cuando Confin del Trueno, los vuil'raith y Tai desaparecieron en el corazón de una supernova.

—¿Lo logramos?

La nave iba a la deriva por las profundidades del espacio. Harrugh aferraba con tanta fuerza la barandilla de su plataforma de mando que sus garras dejaban marcas en el metal. A su alrededor, el resto de la tripulación (excepto el mahacto) parecía atónita.

—Un momento... —sonó la voz de Zirgriz por los altavoces—. Debo calcular la deriva estelar... —Un momento después, volvió a oírse su voz—. Señor, me complace informar que hemos viajado 78 años hacia el pasado.

La tripulación estalló en vítores entusiastas. El mahacto sólo inclinó ligeramente su cabeza.

—Supongo que esto merece unas felicitaciones.

Harrugh permaneció en silencio un largo rato, y luego dejó escapar un suspiro tembloroso.

—Sí. Lo merece.

Mientras Harrugh se giraba hacia un compartimento de almacenamiento situado detrás del pedestal de mando, el mahacto siguió hablándole.

—Dime, Harrugh, ¿estás preparado para conocer a tu yo más joven?

Harrugh abrió el compartimento, extrajo de su interior un voluminoso traje ambiental provisto de una capa y se volvió hacia el mahacto.

—La verdad es que no. Y que ésta sea la última vez que alguien utiliza mi verdadero nombre —Recogió el casco del traje y se lo puso en la cabeza, transformando su voz en un zumbido modificado electrónicamente—. Vamos.

ANOCHECER

«Anochecer» es un nuevo modo de juego dirigido a jugadores experimentados que transcurre en un posible y oscuro futuro de la galaxia. Las grandes civilizaciones han perecido y los reyes de los mahactos libran guerras entre ellos mientras su hechicería genética desenfrenada rasga las costuras del universo. Cada jugador asume el papel de uno de estos reyes, y a lo largo de la partida podrá concatenar un conjunto único de capacidades con las que crear una facción personalizada y capaz de cambiar rápidamente.

CONTENIDO



8 hojas de facción de «Anochecer»



8 cartas de Estrategia de «Anochecer»



10 cartas de Edicto



50 cartas de Acción de «Anochecer»



1 ficha de Bendición



87 cartas de Capacidades



31 cartas de Tecnología de mejora de unidad



31 cartas de Genoma



31 cartas de Paradigma



16 cartas de Tecnología de facción de «Anochecer»



2 cartas de Eco

Los componentes específicos para «Anochecer» se enumeran en esta página. Los siguientes componentes de la caja básica y de las demás expansiones **no** se utilizan y se devuelven a su caja antes de la preparación de la partida:

- ♦ Cartas de Estrategia normales
- ♦ Confín del Trueno
- ♦ Cartas de Acción normales
- ♦ Reliquia «Las Fauces de los Mundos»
- ♦ Cartas de Consejo Galáctico
- ♦ Reliquia «Las Lágrimas del Profeta»
- ♦ Cartas de Tecnología
- ♦ Reliquia «El Núcleo Cuántico»
- ♦ Cartas de Favor
- ♦ Objetivo secreto «Traicionar a un amigo»
- ♦ Hojas de facción normales
- ♦ Objetivo secreto «Dictar políticas»
- ♦ Líderes
- ♦ Objetivo secreto «Llevar la voz cantante»
- ♦ Mecas normales
- ♦ Objetivo secreto «Fortalecer vínculos»
- ♦ Fichas de Mando y fichas de Control de las facciones



136 fichas de Control (en 8 colores distintos)



128 fichas de Mando (en 8 colores distintos)



3 fichas de Singularidad (X, Y, Z)

Las siguientes cartas del modo de juego «Anochecer» tampoco se utilizan si se juega con la expansión *La profecía de los reyes*:

- ♦ Capacidad «Soles lejanos»
- ♦ Capacidad «Genoma curioso»
- ♦ Capacidad «Invención»
- ♦ Paradigma «Leyenda de la forja»
- ♦ Capacidad «Brecha dimensional»
- ♦ Paradigma «El ojo abierto»
- ♦ Capacidad «Genoma brutal»
- ♦ Las 3 mejoras de unidad para Mecas

Todos los demás componentes son compatibles con este modo de juego.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Para disponer una partida de *Twilight Imperium* utilizando el modo de juego «Anochecer», es preciso seguir el procedimiento completo descrito en la *Guía de referencia* de la caja básica del juego, pero aplicando los siguientes añadidos y cambios:

PASOS 1-6 — SELECCIÓN INICIAL:

Los pasos del 1 al 6 de la preparación son reemplazados por un nuevo proceso de selección que se realiza de la siguiente manera:

- 1. REPARTIR LAS CARTAS DE FACCIÓN:** Se reparten 3 cartas de Referencia de facción a cada uno de los jugadores. Estas cartas servirán para determinar el orden en que estarán sentados, los sistemas de origen y las unidades iniciales. Cada jugador escoge una de las cartas de facción que ha recibido y la coloca boca abajo delante de él. A continuación, cada jugador entrega las dos cartas restantes al jugador situado a su izquierda y elige otra carta de facción, que coloca boca abajo junto a la anterior. La última carta vuelve a entregarse al jugador a su izquierda y se coloca boca abajo junto a las otras dos. Por lo tanto, cada jugador debe acabar con tres cartas de facción boca abajo.



- 2. DETERMINAR LOS ASIENTOS:** Cada jugador escoge una de sus cartas de facción y todos muestran la carta elegida simultáneamente. Esta carta determina el Portavoz y el orden en que se sientan los jugadores. El jugador con el número de prioridad más bajo es el Portavoz (los números de prioridad aparecen en la esquina superior derecha de cada carta de facción, debajo del símbolo de facción). El jugador con el siguiente número de prioridad más bajo se sienta a la izquierda del Portavoz, y así sucesivamente.



Número de prioridad

- 3. MONTAR EL TABLERO DE JUEGO:** Los jugadores montan el tablero de juego con normalidad. Luego, empezando por el Portavoz y procediendo en sentido horario, cada jugador escoge una facción de entre sus dos cartas de facción restantes y la coloca boca arriba delante de él. Esta carta determina cuál es su sistema de origen, y cada jugador coloca ese sistema de origen en la posición que le corresponda.

Si un jugador escoge de esta manera el sistema de origen de los Keleres del Consejo, en vez de eso roba al azar una carta de facción sin usar del mazo y utiliza el sistema de origen de esa facción.

Si algún jugador escoge de esta manera el sistema de origen de los Fantasmas de Creuss o de la Rebelión Carmesí, también coloca el Portal Creuss o la Pesadumbre, respectivamente. Luego toma la carta de Eco que corresponda a su planeta de origen; dicha carta no puede perderse.



NOTA: Si se utiliza un mapa predefinido, los pasos 2 y 3 se llevan a cabo de una manera ligeramente distinta. Después de determinar al Portavoz, el jugador con la prioridad más baja toma un módulo de sistema de origen, luego lo hace el jugador con la siguiente prioridad más baja, y así sucesivamente hasta que el Portavoz sea el último en hacerlo.

- 4. DETERMINAR LOS REYES:** Empezando por el jugador que se sienta a la derecha del Portavoz y procediendo en sentido horario, cada jugador escoge una hoja de facción de Rey mahacto. Cada Rey mahacto posee una Nave insignia única y un Meca único. Los jugadores toman a continuación las unidades de plástico, las fichas de Control de «Anochecer», fichas de Mando de «Anochecer» y las cartas de Tecnología de facción de «Anochecer» correspondientes al color de su hoja de facción. Si se juega sin *La profecía de los reyes*, debe utilizarse la cara de la hoja de facción sin unidades de Mecas; los Reyes de color rosa y naranja siguen pudiendo utilizarse empleando algún otro color para representarlos.



5. **COLOCAR LAS UNIDADES INICIALES:** Los jugadores utilizan su última carta de facción para colocar sus unidades iniciales. Los jugadores colocan en su sistema de origen las unidades iniciales indicadas en su carta de facción.



6. **DEVOLVER CARTAS DE FACCIÓN:** Por último, los jugadores devuelven sus cartas de facción al mazo de cartas de Referencia de facción.

CAMBIOS ADICIONALES

Se aplican estos cambios a los siguientes pasos. La preparación de la partida se resuelve de la manera normal en todo lo demás aspectos.

- ♦ **PASO 8 — BARAJAR LOS MAZOS COMUNES:** Las cartas de Acción de «Anochecer» y las cartas de Edicto se barajan en mazos separados que se colocan en la zona de juego común. Las cartas de Acción y de Consejo Galáctico normales no se utilizan.



- ♦ **PASO 9 — CREAR EL SUMINISTRO COMÚN:** La ficha de Bendición y las fichas de Singularidad de «Anochecer» se dejan aparte en la zona de juego común.



- ♦ **PASO 10 — DISPONER LAS CARTAS DE ESTRATEGIA:** Las ocho cartas de Estrategia de «Anochecer» se ponen boca arriba en la zona de juego común. Las cartas de Estrategia normales no se utilizan.



- ♦ **PASO 11 — REPARTIR LOS COMPONENTES INICIALES:** No hay cartas de Tecnología iniciales, mientras que las unidades iniciales se colocan durante la selección inicial.

PASO 13 — CONCATENACIÓN INICIAL

Como paso final de la preparación de la partida, los jugadores realizan la **CONCATENACIÓN INICIAL**, empleando para ello los componentes de «Anochecer». Esto determina las capacidades iniciales de cada jugador.

Se reparte una mano de tres cartas de **CAPACIDAD**, tres cartas de **MEJORA DE UNIDAD** y dos cartas de **GENOMA** a cada uno de los jugadores. Cada jugador escoge una de estas cartas y la coloca boca abajo delante de él. Después de que cada jugador haya elegido la carta que desea conservar, entrega su mano al jugador que se sienta a su derecha. Este proceso se repite hasta que cada jugador tiene **tres cartas de Capacidad**, **dos cartas de Mejora de unidad** y **dos cartas de Genoma** boca abajo delante de él; los jugadores no pueden escoger quedarse una carta de un tipo del que ya tengan boca abajo la cantidad máxima permitida. Si algún jugador no tiene ninguna opción válida para escoger, entrega su mano sin elegir ninguna carta.

Tras completar la concatenación, cada jugador examina las cartas que se ha quedado y escoge **dos capacidades**, **una mejora de unidad** y **un genoma** con los que quedarse; éstas son sus cartas iniciales. Las cartas que no hayan sido elegidas se barajan de nuevo en sus respectivos mazos. Por último, todos los jugadores muestran simultáneamente sus cartas iniciales.



REGLAS

En esta sección se explican los componentes y mecánicas necesarias para jugar a «Añochecer».

CONCATENACIONES

El principal método de los jugadores para acumular capacidades, mejoras de unidad y genomas adicionales son las **CONCATENACIONES**. Éstas suelen iniciarse mediante cartas de Estrategia, y proporcionan cartas de los siguientes mazos de Concatenación:

CAPACIDADES

Las cartas concatenadas de este tipo modifican las capacidades básicas del Rey mahacto de un jugador. Se colocan en la zona de juego del jugador que las reciba, y cuentan como Tecnologías del color indicado en la esquina inferior derecha de la carta.



MEJORAS DE UNIDAD

Las cartas concatenadas de este tipo se colocan tapando unidades de la hoja de facción y mejoran las capacidades de ese tipo de unidad. Si un jugador llega a tener dos cartas de Mejora de unidad que corresponden al mismo recuadro de la hoja de facción, debe escoger cuál desea conservar y descartar la otra; esto no se aplica a los Mecas, que pueden tener varias mejoras de unidad simultáneamente. Estas cartas cuentan como Tecnologías de mejora de unidad, pero no tienen ningún color.



GENOMAS

Las cartas concatenadas de este tipo representan material genético de las especies desaparecidas de la galaxia. Estas cartas pueden agotarse para generar un efecto y prepararse en cada ronda durante la fase de Estado. Se colocan boca arriba en la zona de juego del jugador que las reciba.



RESOLUCIÓN DE CONCATENACIONES

Cuando se inicia una concatenación, siempre es para uno de los tipos de cartas mencionados. La carta de Estrategia o el efecto de juego que ha iniciado la concatenación indica de qué tipo se trata y también qué jugadores pueden participar en ella. El jugador que ha iniciado la concatenación roba y muestra tantas cartas del tipo indicado como el **número de jugadores participantes más uno**, y luego escoge una de esas cartas para quedársela. A continuación, el siguiente jugador situado a su derecha que participe en la concatenación escoge una de las cartas restantes para quedársela. Este procedimiento se repite hasta que cada uno de los jugadores participantes se haya quedado con una carta, y todas las cartas que queden en la concatenación se vuelven a barajan en sus respectivos mazos. Si no hay suficientes cartas para resolver una concatenación por completo, los jugadores que no hayan podido escoger una carta recuperan las fichas de Mando y cualquier otro componente que hayan gastado en la concatenación (si es que gastaron alguno).

PARADIGMAS

Las cartas de este tipo se obtienen principalmente mediante la carta de Estrategia «Aeterna». Representan a héroes caídos de civilizaciones moribundas y suelen purgarse tras de su uso. Se colocan en la zona de juego del jugador que las reciba. Estas cartas no son de Concatenación y no pueden ser concatenadas, copiadas, intercambiadas ni descartadas de ninguna manera.

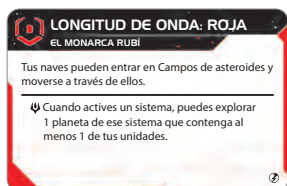


DESCARTES DE CARTAS DE CONCATENACIÓN

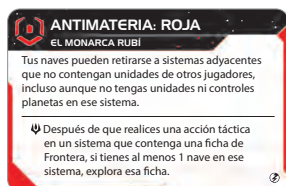
Siempre que una carta de Concatenación es descartada, se vuelve a barajar en su mazo correspondiente. Las cartas purgadas no se vuelven a barajar en mazos.

TECNOLOGÍAS DE FACCIÓN

Cada Rey mahacto tiene dos Tecnologías específicas de facción: una Tecnología de **LONGITUD DE ONDA** y una Tecnología de **ANTIMATERIA** de su mismo color. Cuando un jugador participa en una concatenación, puede optar por, en vez de escoger una carta, ganar una de sus Tecnologías de facción. Las Tecnologías de facción **pueden** elegirse durante la concatenación inicial, pero no hasta que todos los jugadores hayan completado el proceso de selección inicial y estén tomando sus decisiones finales. Estas Tecnologías carecen de requisitos, no cuentan como Tecnologías de ningún color y no pueden perderse una vez ganadas.



Tecnología de longitud de onda



Tecnología de antimateria

Cada Tecnología de longitud de onda o de antimateria posee dos capacidades. La segunda capacidad está precedida por el icono de la expansión *La profecía de los reyes* y sólo está activa cuando se juega con dicha expansión.



Aunque en «Anochece» no hay ningún mazo de Tecnología y los Objetivos dependientes de Tecnologías se satisfacen mediante cartas de Capacidad, **algunos efectos de juego siguen pudiendo hacer que un jugador gane o investigue directamente una Tecnología**. Si esto ocurre, ese jugador en vez de eso puede ganar una de sus Tecnologías de facción. Si el jugador ya posee sus dos Tecnologías de facción, en vez de eso puede ganar 2 fichas de Mando.

EDICTOS

En «Anochece» no hay fase de Consejo Galáctico; es reemplazada por la **FASE DE BENDICIÓN**, que se produce incluso aunque Mecatol Rex aún no esté controlado por ningún jugador, y es dirigida por el **TIRANO**, quien es el jugador que posee la ficha de Bendición proporcionada por la carta de Estrategia «Tyrannus». El Tirano roba tres cartas de **EDICTO** y escoge una para resolverla. A menos que se especifique lo contrario, las tres cartas se barajan de nuevo en el mazo de Edictos. Si no hay ningún Tirano, la fase de Bendición se omite.



ESPECIALIDADES TECNOLÓGICAS

Aunque no se puedan investigar especialidades tecnológicas, los planetas que las poseen siguen siendo útiles. Cuando puntúen Objetivos, los jugadores pueden agotar planetas que tengan especialidades tecnológicas. Cada planeta agotado esta manera cuenta como una Tecnología del color correspondiente.

RESUMEN DE CARTAS DE ESTRATEGIA DE «ANOHECER»

LUX 1

CAPACIDAD PRINCIPAL:

- ♦ Ganas 3 fichas de Mando.
- ♦ Gasta cualquier cantidad de Influencia para ganar 1 ficha de Mando por cada 3 de Influencia gastada.

CAPACIDAD SECUNDARIA:

- ♦ Gasta cualquier cantidad de Influencia para ganar 1 ficha de Mando por cada 3 de Influencia gastada.

NOCTIS 2

CAPACIDAD PRINCIPAL:

- ♦ Inicia una concatenación de genomas.
- ♦ Prepara hasta 2 planetas.

CAPACIDAD SECUNDARIA:

- ♦ Gasta 1 ficha de tu reserva de Estrategia para participar en la concatenación de genomas.

TYRANNUS 3

CAPACIDAD PRINCIPAL:

- ♦ Elige a un jugador que no sea el Portavoz. Ese jugador gana el indicador de Portavoz.
- ♦ Elige a un jugador que no sea el Portavoz ni el Tirano. Ese jugador recibe el indicador de Bendición.
- ♦ Roba 2 cartas de Acción.

CAPACIDAD SECUNDARIA:

- ♦ Gasta 1 ficha de tu reserva de Estrategia para robar 2 cartas de Acción.

CIVITAS 4

CAPACIDAD PRINCIPAL:

- ♦ Coloca 1 estructura en un planeta que controles o bien utiliza la capacidad de **PRODUCCIÓN** de 1 de tus Puertos espaciales.
- ♦ Coloca 1 estructura en un planeta que controles.

CAPACIDAD SECUNDARIA:

- ♦ Gasta 1 ficha de tu reserva de Estrategia para colocar 1 estructura en un planeta que controles.

FACCIÓN DE ORIGEN

Muchos componentes de «Anochecer» tienen una facción de origen. Esto se refiere a la facción de las partidas normales de la que procede dicho componente. La facción de origen de un componente está indicada por el icono blanco en la esquina superior derecha de la carta. Aunque el origen no tiene ningún efecto por sí mismo, puede que algunos efectos de juego o de otras capacidades lo mencionen.



VARIANTE DE CORAZÓN VELADO

Como variante opcional, los jugadores experimentados pueden optar por jugar con la variante de Corazón velado para «Anochecer». Al jugar con esta variante, todos los Paradigmas y cartas concatenadas se reciben boca abajo como información secreta. Además, las cartas que se roban para las concatenaciones (incluidas las de la concatenación inicial de la preparación de la partida) no se muestran. En vez de eso, se mantienen en secreto y las cartas van entregándose a cada sucesivo jugador en cuanto son concatenadas. Las cartas boca abajo no son información pública y sus efectos no están activos. Los jugadores pueden decidir **en cualquier momento** mostrar cartas que tengan boca abajo; cuando lo hagan, su efecto se activa de inmediato y puede utilizarse para interrumpir otros efectos de juego.

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 la 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 y fuerzas terrestres

Si un jugador captura una fuerza terrestre o un 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 de fuerza terrestre del suministro común y la coloca sobre su hoja de facción en lugar de la miniatura. Los Cazas y las fuerzas terrestres que han sido capturadas 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.

RESUMEN DE CARTAS DE ESTRATEGIA DE «ANOHECER»

AMICUS **5**

CAPACIDAD PRINCIPAL:

- ♦ Ganas 3 Mercancías.
- ♦ Repón tus Exportaciones.
- ♦ Elige cualquier cantidad de jugadores (excluyéndote a ti). Los jugadores elegidos utilizan la capacidad secundaria de esta carta de Estrategia sin gastar una ficha de Mando.

CAPACIDAD SECUNDARIA:

- ♦ Gasta 1 ficha de tu reserva de Estrategia para reponer tus Exportaciones.

CALAMITAS **6**

CAPACIDAD PRINCIPAL:

- ♦ Inicia una concatenación de mejoras de unidad.
- ♦ Resuelve las capacidades de **PRODUCCIÓN** de las unidades que tengas en 1 sistema.

CAPACIDAD SECUNDARIA:

- ♦ Gasta 1 ficha de tu reserva de Estrategia y 4 Recursos para participar en la concatenación de mejoras de unidad o bien utilizar las capacidades de producción de las unidades que tengas en tu sistema de origen.

MAGUS **7**

CAPACIDAD PRINCIPAL:

- ♦ Inicia una concatenación de capacidades. Puedes gastar 3 Recursos y 3 de Influencia para añadir 1 capacidad adicional a la reserva. Si lo haces, después de que todos los jugadores hayan escogido una capacidad, tú te quedas con una de las capacidades restantes.

CAPACIDAD SECUNDARIA:

- ♦ Gasta 1 ficha de tu reserva de Estrategia y 3 Recursos o bien 3 de Influencia para participar en la concatenación de capacidades.

AETÉRNA **8**

CAPACIDAD PRINCIPAL:

- ♦ Anótate inmediatamente los puntos proporcionados por 1 Objetivo público si cumples sus condiciones; en caso contrario, roba 1 carta de Paradigma.
- ♦ Ganas 1 punto de victoria si controlas Mecatol Rex; en caso contrario, roba 1 carta de Objetivo secreto.

CAPACIDAD SECUNDARIA:

- ♦ Gasta 1 ficha de tu reserva de Estrategia para robar 1 carta de Objetivo secreto o bien 1 carta de Paradigma.

CRÉDITOS

DISEÑO Y DESARROLLO DE LA EXPANSIÓN:

Dane Beltrami con James Kniffen

DESARROLLO ADICIONAL: Brooks Flugaur-Leavitt y Daniel Lovat Clark

PRODUCCIÓN: Jason Walden

TEXTOS DE FICCIÓN: Sam Gregor-Stewart

EDICIÓN Y CORRECCIÓN DE TEXTOS: Allan Kennedy, Mark Miltenburg y Mark Pollard

TRADUCCIÓN: Alfred Moragas

REVISIÓN DE TRADUCCIÓN: Joaquín C. Martín-Rayó

ESPECIALISTA DE REGLAS DE JUEGO: Alex Werner

GESTIÓN DE DISEÑO DEL JUEGO: Kate Morgan

SUPERVISIÓN DE NARRATIVA: Frank Brooks

DISEÑO GRÁFICO DE LA EXPANSIÓN: Christopher Hosch con Laurence Smith

COORDINADORA DE DISEÑO GRÁFICO: Mercedes Opheim

ILUSTRACIÓN DE LA CAJA: Anders Finer

ILUSTRACIONES DEL TABLERO: Stephen Somers

ILUSTRACIONES DEL INTERIOR: Anders Finer, Mauro Dal Bo y Pixoloid Studios

DIRECCIÓN ARTÍSTICA: Jeff Lee Johnson

RESPONSABLE DE DIRECCIÓN ARTÍSTICA: Tony Bradt

COORDINACIÓN DE CONTROLES DE CALIDAD: Zach Tewalthomas

JEFE DE LICENCIAS: Ariel Didier

COORDINADORES DE PRODUCCIÓN: Justin Anger y Austin Litzler

DIRECCIÓN VISUAL CREATIVA: Brian Schomburg

DIRECTOR DE OPERACIONES DEL ESTUDIO: John Franz-Wichlacz

DISEÑO DE JUEGO EJECUTIVO: Nate French

DIRECTORA DE JUEGOS DE TABLERO: Caitlyn McGrath

JEFE DEL ESTUDIO: Jim Cartwright

SVP LIFESTYLE GAMES: Bill Altig

PRUEBAS DE JUEGO: A. Cat, Geovanni Alzate, Yosef Ansarizadeh, Don Atch, Neil Ault, Noah Austin, Michael Ayars, Gary Ballentine, Jason «Jadimjedi» Barnett, Tanner Barth, Brandon Basham, Christian Bekkema, Mark Belisle, Fred Bennett, Hannah Benoit, Steven Benoit, Ivan Bochkov, Jasper Bosman, AJ Blaylock, Jeroen Bouterse, Paul Brown, Cole Bui, Conor Cahill, Christopher Chick, Joe Chilson, Shannon Choi, Robert Clark, Paul «Robofish» Couch, Marc y Marina D'Aspen, David D'Eon, Nick DeMarino, Alice Ding, Brycen Dorrell, Stu Dunford, Cory Dunn, Chris Edwards, Pete Effertz, Richard Evans, Dylan Facey, Natasha Faedrin, Dylan Ferguson, Tate Foshay, Hunter «The Humble Checkmate» Fyffe, Alex Oliveira Garcia, James Gill, Matt Goodwin, Rebecca Green, Colin Hampton, Andrew Harris, Michael Hawk, Benjamin Hayes, Rex «Wekker» Hearn, Chase Hinesman, Philip Hubert, Kristopher Hull, Can Ipekci, Arthur Izak-Damiecki, David Jaspas, Martin Jeffreys, Luke Jordan, Alec Keeler, Tom Kirk, Josh «Raptor» Koehne, Christopher Kowall, Zachary Krawczyk, Lindee Larson, Arman Latifi, Caylin Lee, Elyssa Loewen, Macy Loiselle, Payton Loiselle, Michael «11spoons» MacComb, Aaron Marshall, Zane Matthews, Benjamin Mendelsohn, Matthew Messerli, Joseph Miller, Mark Miltenburg, Duane Moore, Bharat Modi, Eric Montgomery, Steven Mulholland, Richard Nave, Mark Neily, Carson Nelson, Kimberly Nisenshal, Craig Parr, Andy Peralta, Tomer Perry, Nick Petersen, Tom Pike, Brendon Pilot, Tiffany Price, Makenna Provisor, Matt Provisor, Donald Putnick, Joe Reeves, Brian Ricks, Josh Roberts, Oliver Robertson, James Rudolph, Sergio Rudy, Josh Ruddock, Kyle «kRuthless» Rutherford, Stephen Sauls, Eli Schilling, Jedaiah Schilling, Josiah Schilling, Zachary Schorr, Simon Schweitzer, Nate Shedd, Bijan Sina, Ramtin Sina, Timon Sisis, Adam «Mozco» Skindzier, Jonas Sparks, Alan «BigAlCupAchino» Spilhaus, Richard Stephan, Grant Strauss, Danielle Sturgeon, Rithvik Subramanya, Chris Taggart, Kate Thompson, Matt Tilford, Cody Tipton, Allen Turner, Rob Tyrrell, Giel Visser, Nick «Relic Stan» Vitalis-Troupe, Ronnie Weissbard, Scott Whittaker, Paul Winchester, Jos van Winkel, Amalia Wojciechowski, Ryan Wolfe, Sean Woodnutt, McKinley Young. ¡Y muchas gracias a todos los que habéis participado en las pruebas de juego!

Un agradecimiento especial a Phoenix Greene por su inestimable dedicación a la ambientación.

© 2025 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. Fantasy Flight Games está ubicado en 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, EE.UU., 651-639-1905. Distribuido en español por Asmodee Spain, Zurbano 76, Planta 3, Puerta 1B, 28010 Madrid, España y Asmodee Chile, Avenida Ricardo Lyon 222, oficina 601, Providencia, Santiago, Chile. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados.

