TWILIGHT IMPERIUM®
QUARTA EDIZIONE
LA PROFEZIA DEI RE
REGOLAMENTO
DELL'ESPANSIONE

Fin da quando aveva iniziato a esplorare la galassia, non aveva mai visto un oceano venire prosciugato.

*L'*Aris Vex *era entrata in orbita un'ora fa, e da allora Hiari Omar non aveva mai lasciato il ponte di osservazione della corvetta. Sotto di lei era visibile un pianeta grigiastro, coperto di tempeste di polvere e di schiumanti mari neri; nelle sue spoglie pianure di cenere non cresceva nulla, soltanto le piante più semplici lottavano per sopravvivere nelle acque dense di minerali. Probabilmente era il mondo meno interessante che Hiari avesse mai visto, eppure aveva viaggiato dall'Istituto di Storia di Jord attraverso il Varco Creuss e oltre la Pulsar di Tolari, fino a spingersi nel cuore dello spazio Shaleri per essere qui.*
E non era la sola.

"Dottoressa Omar."

Trasalì a quella voce profonda e suadente, poi si voltò e sorrise. "Durruq. Scusami, non ti avevo notato."

L'emissario hacan socchiuse brevemente gli occhi e chinò leggermente il capo in un saluto amichevole. "Mi scuso io per aver disturbato le tue contemplazioni, ma il resto della squadra di osservazione sta per cenare. Vuole unirsi a noi?"

"Fra un minuto" rispose Hiari. "Vorrei restare a guardare ancora un attimo."

Durruq annuì. "È una vista impressionante. Mi unirò a lei per un po', se me lo consente."

Hiari si spostò per fargli spazio sul ponte e il massiccio alieno si sistemò al suo fianco, per osservare il pianeta che si stagliava oltre le navi fluttuanti nello spazio.

Mesi prima, un gruppo di ricercatori dei fantasmi di Creuss aveva scoperto alcuni archivi sepolti nelle cripte dimenticate di Mecatol Rex, piastre magnetiche in stato di decadimento che parlavano di un mondo chiamato Acheron, il portale per Ixth. Avevano così inviato una gigantesca flotta in quell'angolo dimenticato della galassia, nella speranza di essere i primi a raggiungere quel leggendario mondo paradisiaco e a beneficiare della futura gloria della sua scoperta. Prima che il resto del Consiglio Galattico potesse insistere affinché una squadra di osservazione multirazziale accompagnasse la spedizione, i fantasmi esploratori erano già alla ricerca di rotte che circumnavigassero la famigerata Singolarità di Manon e si spingessero all'interno di antiche nebulose ignote persino a loro. A Hiari era già stato ordinato di lasciare il suo appartamento di Nuova Mosca a bordo della corvetta della Baronia quando le giunse voce che la spedizione aveva trovato Acheron e che i sensori avevano rivelato qualcosa di insolito sul fondo del più grande oceano di quel mondo.

Un toroide delle dimensioni di un molo spaziale fluttuava sospeso tra i levigati scafi d'argento di due corazzate dei fantasmi di Creuss. Hiari osservò i campi gravitazionali invisibili che scendevano fino all'oceano, a centinaia di chilometri più in basso, e risucchiavano il mare in un gorgo d'acqua del diametro di un chilometro. La colonna saliva fino a uscire dall'atmosfera e, una volta passata attraverso il toroide, si disperdeva in una nube sempre più vasta di ghiaccio luccicante che iniziava ad avvolgere lentamente il pianeta.

*"Che sciocchezza." Stavolta Hiari non si voltò. Riconobbe la voce gorgogliante che apparteneva a Migun Thu, un ricercatore dell'Università di Jol-Nar. Manovrò la sua tuta ambientale all'interno della sala di osservazione, seguito da un'austera donna azzurro-grigiastra che indossava un'impeccabile uniforme: la comandante Teallian Den Marchand l'Anziana era il capitano dell'*Aris Vex *e l'osservatrice ufficiale della Baronia.*

Migun indicò il toroide con un gesto del braccio manipolatore. "Qualsiasi senziente che sia in grado di viaggiare nello spazio può spingersi anche sott'acqua. Perché sprecare così tanta energia per rimuovere un intero oceano?" L'alieno acquatico sembrava personalmente offeso dalla situazione.

Teallian scosse la testa. "No, ricercatore. Non è affatto uno spreco."

"Cosa intende?" chiese Hiari.

L'ufficiale della Baronia le rivolse un sorrisetto saccente. "È arrogante, Dottoressa. È pura arroganza dimostrare il proprio potere rimodellando un intero pianeta pur di ottenere ciò che si vuole. E io approvo."

Due settimane dopo, la navetta sorvolò la distesa del fondale marino ormai esposta. Dalla vetrata dei suoi alloggi, Hiari poteva vedere il fiume di poltiglia che attraversava la distesa desolata, riempiendo lentamente di fango le fosse abissali prosciugate. Le tempeste di polvere iniziavano già a sollevare il limo essiccato.

*All'orizzonte, davanti a lei, si intravedevano a malapena le scogliere che spuntavano dal fondo dell'oceano. Ritraendosi, l'acqua aveva rivelato un vasto altopiano sottomarino, lungo centinaia di chilometri, sul quale sorgevano grandi strutture collegate da sentieri di pietra nera liscia che si irradiavano da un disco circolare adagiato al centro dell'altopiano stesso. Usando i sensori dell'*Aris Vex*, Migun calcolò che il disco aveva un diametro di cinque chilometri e doveva essere incredibilmente denso. "Il fatto che non sia collassato sotto il suo stesso peso lascia intendere che sia fatto di un materiale esotico… e che forse non si trovi interamente nella nostra dimensione" aveva gorgogliato con entusiasmo.*

Era infuriato per il fatto di non poterlo studiare di persona e la stessa Hiari si lamentava di non poter esplorare le strutture riportate alla luce sul fondo dell'oceano: gli organizzatori della spedizione avevano insistito, cortesemente ma fermamente, affinché gli osservatori rimanessero in orbita; e così rimasero, a osservare mentre le navi dei fantasmi di Creuss scendevano verso le rovine.

Dopo cinque giorni di ricerche, gli esploratori scoprirono… qualcosa.

*L'*Aris Vex *si trovava sul lato opposto di Acheron quando le rilevazioni dei sensori della nave ebbero un'impennata improvvisa. Qualcosa di più grande del pianeta stava logorando la trama spazio-temporale. Quando l'orbita portò di nuovo la corvetta al di sopra della nave il disco era sparito, inghiottito da una sfera perfetta di oscurità infinita: un wormhole. Un wormhole del diametro di cinque chilometri, sepolto in fondo a un mare dimenticato.*

*I membri della squadra di osservazione protestarono all'unisono, minacciando di fare rapporto ai rispettivi governi e di fare ritorno con le flotte se i fantasmi di Creuss avessero continuato a tagliarli fuori da questa scoperta, e questi ultimi cedettero. Meno di un giorno dopo, una navetta si agganciò all'*Aris Vex*: c'era spazio a malapena sufficiente a ospitare tutti i venticinque osservatori ufficiali. Hiari aveva scelto un posto angusto accanto a Durruq, pur di sfuggire alla compagnia del bigotto Fratello Dormer degli yin o alla presenza inquietante di N'ssika del Collettivo Naalu. Nonostante gli spazi angusti e la sistemazione scomoda, nessuno degli osservatori aveva preso in considerazione l'ipotesi di restare indietro.*

Il ciglio dell'altopiano era ormai vicino quando la navetta virò per aggirare una delle torri che svettava dal fianco della scogliera. Hiari deglutì. Dall'orbita non si era resa conto di quanto imponenti fossero i massicci edifici di pietra nera: sembravano quasi dei templi, concepiti per ispirare soggezione… o terrore.

Hiari si riscosse dalle sue riflessioni quando Durruq emise un ringhio gutturale. "Non mi piace questo posto."

San Sinassa, il fantasma di Creuss incaricato di guidare gli osservatori, si voltò dal sedile del pilota. "Abbiamo trovato altre

strutture simili lungo tutto il fondale marino. A quanto pare, si tratta di un'intera civiltà perduta."

"Mi piacerebbe poter accedere anche ad alcuni degli altri siti" disse Hiari. "Se riuscirò ad avere un quadro più chiaro di questa cultura…"

"Mi dispiace" rispose Sinassa. "Alcune delle nostre squadre sono finite sotto attacco da aggressori ignoti mentre esploravano le rovine. Lasciarvi vagare per il complesso da soli è troppo pericoloso."

Gli osservatori guardarono il fantasma con un'espressione sorpresa. La rokha Varish socchiuse gli occhi verdi e il suo compagno naaz, Cole, salì sulle sue spalle per vedere meglio: "Aggressori? Di che aggressori si parla?"

"Non lo sappiamo ancora" rispose Sinassa con voce suadente. "Quando avremo più informazioni, le condivideremo sicuramente con voi. Ah, stiamo per arrivare al portale."

La navetta stava avanzando in volo lungo una gola fino al cuore dell'altopiano, poi prese quota e superò il bordo, finché la gigantesca curva del wormhole non giunse in vista, una sfera nera delimitata da un alone di luce deformata: era lontano ancora dozzine di chilometri, ma già riempiva tutta la vetrata di osservazione di prua. Gli osservatori rimasero in silenzio.

"Ci passerebbe anche una nave da battaglia Murmanifique*, là dentro" mormorò Teallian.*

"È possibile..." domandò Hiari. "È possibile volarci dentro, intendo?"

Il fantasma di Creuss annuì, assumendo una postura orgogliosa. "Le nostre squadre ci sono entrate tre ore fa, preparatevi."

La navetta accelerò e sfrecciò verso la fitta oscurità di quella superficie. Hiari strinse le mani attorno ai braccioli del sedile quando si sentì strattonata in mille direzioni diverse contemporaneamente. Per un istante, o forse per un'eternità di istanti, rimase sorda e cieca, soffocata nel nulla più totale.

Poi tornò a vedere. La navetta balzò fuori dal wormhole e si ritrovò a sorvolare una città.

Una città enorme, notò Hiari. La navetta si trovava abbastanza in alto da consentirle di vedere ranghi serrati di strutture immense e ciclopiche che si estendevano fino all'orizzonte in tutte le direzioni; strutture di pietra nera, proprio come su Acheron. E più in alto…

La fioca luce di una fiammeggiante nana rossa non poteva oscurare il disco splendente che si estendeva da un lato all'altro del cielo. Uno degli osservatori represse un'esclamazione: "Quella è… la galassia?"

"Pensiamo di sì" rispose Sinassa. "I nostri scienziati stanno tentando di identificare l'ubicazione di questo mondo, ma le nostre analisi preliminari lo collocano ad almeno cinquantamila anni luce da Acheron, quasi perpendicolarmente al piano galattico."

"Per le sacre profondità" mormorò Migun. Hiari capiva benissimo come dovesse sentirsi.

La navetta volò in cerchio attorno al centro della città prima di atterrare nel cortile di una costruzione immensa anche per gli standard degli edifici circostanti. Hiari credette di riconoscere alcuni elementi dello stile galattico antico in un'enorme ziggurat, ma non aveva mai visto qualcosa di simile al ventaglio di lame torreggianti che ne adornava la sommità… come una mostruosa corona.

Cerca di riprenderti, dottoressa Omar*, si disse bruscamente.* Dovresti aver imparato a non attribuire emozioni umane alle culture aliene, come una studentessa del primo anno!

Purtroppo, non riuscì a scrollarsi di dosso quella sensazione sinistra nemmeno quando sbarcarono. Anche il cortile era fatto di pietra nera, dalle linee perfettamente regolari e parzialmente coperto da alcuni banchi di polvere. Il livello più basso della ziggurat svettava sopra il gruppo di almeno trenta metri e le piccole navi dei fantasmi di Creuss erano atterrate nei pressi dell'unica entrata visibile, un'arcata abbastanza grande da lasciar passare agevolmente una navetta. I tecnici, indaffarati a installare scanner e schierare i droni, non prestarono attenzione al gruppo.

Non appena varcarono la soglia per entrare nel cavernoso corridoio interno, Hiari provò uno strano formicolo sulla pelle. Durruq socchiuse gli occhi. "Non c'è polvere qui dentro."

"Straordinario" esclamò Migun. "Dev'essere una specie di campo elettrostatico… e funziona ancora!"

Sinassa annuì. "Le nostre squadre di ricognizione ci hanno segnalato altre scoperte notevoli all'interno. Col vostro permesso, vi porterò a vederle."

La squadra si addentrò lentamente nel cuore della struttura. I corridoi che seguivano si fecero gradualmente più stretti, ma i soffitti a volta continuavano a svettare al di sopra delle teste degli osservatori. Man mano che la luce naturale si affievoliva, notarono che gli interni erano illuminati da un debole bagliore bluastro… anche se nessuno sapeva dire da dove provenisse la luce.

Hiari iniziò a notare le decorazioni scolpite sulle pareti e sulle colonne, forme geometriche spigolose cesellate d'oro. A un certo punto si allontanò ed estrasse il suo savant per fare qualche scansione di una serie di bassorilievi, poi Sinassa la invitò cortesemente a riunirsi al gruppo.

"Sono sicura che quei bassorilievi fossero eliche di DNA" sussurrò Hiari a Durruq. "Se riesco a decifrare correttamente il loro linguaggio, credo che sotto vi sia addirittura inciso un codice genetico."

Più si addentravano nel complesso, più l'aria si faceva fredda. Nel giro di circa mezz'ora Hiari lesse sul suo savant che erano scesi ad almeno cento metri sotto il livello del terreno e ogni suo respiro generava una nuvoletta di vapore bianco. Stava per chiedere a Sinassa quanto mancasse ancora, quando il corridoio improvvisamente si allargò.

Gli osservatori giunsero a una balconata che si affacciava su un pozzo senza fondo del diametro di almeno un chilometro. La terrazza correva lungo la circonferenza del pozzo e una serie di sottili ponti dipartiva a intervalli regolari per raggiungere una colonna sospesa al centro della voragine, come una stalattite meccanica. Il manufatto era coperto di macchinari, tubature, condotti e circuiti integrati che si diramavano su tutto il soffitto soprastante, scendendo poi lungo i lati del pozzo e scomparendo nell'oscurità.

"Come potete vedere", spiegò Sinassa, "questo è chiaramente il cuore della struttura ed è qui che abbiamo concentrato i nostri sforzi." Indicò con un gesto un manipolo di fantasmi di Creuss che aveva già superato i ponti e ora si era raggruppato attorno alla colonna. "Abbiamo scoperto quelli che sembrano grossi gusci di stasi incastonati nella colonna. Se gradite dare un'occhiata…"

Si incamminò lungo il ponte più vicino e quasi tutti gli osservatori lo seguirono, parlottando concitatamente a bassa voce. Hiari vide la xenoarcheologa winnariana Toala Toaldar, sua collega in varie spedizioni alle Stelle Mirist, registrare l'intera camera con il suo massiccio savant. Fece per avviarsi al fine di seguire il gruppo, ma Durruq le appoggiò la pesante zampa sulla spalla. "Un momento, dottoressa Omar."

Indicò con un gesto la parete alle sue spalle. Hiari vide che erano state incise delle scritte sui muri tra un condotto e l'altro. "Prima di avanzare ulteriormente, sarebbe possibile decifrarle?"

Hiari si avvicinò per osservarle meglio. "Forse sì…" Iniziò a cercare nei file del suo savant. "Sì! Sembra un dialetto pre-lazax che abbiamo trovato tra le rovine di Vira-Pics III."

Iniziò a scansionare ed elaborare i caratteri. Varish e Cole, assieme a Migun, erano rimasti indietro per studiare i macchinari lungo le pareti, così come il comandante Teallian, che si guardava intorno a occhi socchiusi. Mentre Hiari cercava i morfemi già decifrati del sito archeologico di Vira-Pics, sentì Durruq parlare con l'ufficiale letnev: "Questo posto disturba anche te?"

"Effettivamente sì" borbottò Teallian. "Il punto è che… in tutte le storie, Ixth è sempre descritto come un paradiso terrestre, una terra promessa. A te questo sembra un paradiso?"

Durruq rispose con un ringhio sommesso.

Alcuni minuti dopo, il passo pesante della tuta spaziale annunciò il ritorno di Sinassa. "Per favore, sarebbe più saggio che rimaneste tutti con il gruppo principale…"

"Soltanto un momento" rispose Hiari alzando lo sguardo. "Credo di poter decifrare queste scritte."

Tutti, inclusi Varish, Cole e Migun, si radunarono attorno a lei. "Bene, avanti allora" commentò Teallian. "Cosa dicono?"

Hiari partì dalle parole più vicine alla porta. "Beh, qui si parla di un sancta sanctorum… il rifugio di una stirpe reale. Questo posto, credo. Poi viene nominato Ixth, che è questo pianeta… e poi dicono qualcosa su un potente impero: un impero che regna su ogni stella nel cielo di Ixth. Il dominio…"

Alzò di nuovo lo sguardo all'improvviso e il suo volto era cinereo. "Sinassa. Ordina ai tuoi colleghi di allontanarsi immediatamente da quella colonna."

"Ma di che sta parlando?" domandò Migun stizzito.

Hiari indicò una serie di lettere. "Dice… 'il dominio dei mahact, i Re della Galassia'."

Un rombo assordante echeggiò all'interno del pozzo e il bagliore azzurro si fece più intenso. Ci fu del trambusto attorno alla colonna. Hiari riuscì a malapena a distinguere delle figure che indietreggiavano da una alcova che si stava aprendo su un fianco del macchinario. All'interno era buio, ma alcuni puntini azzurri luminosi brillavano qua e là; sembravano stelle.

Un lampo rosso illuminò la camera, seguito da un altro e un altro ancora. Hiari sentì quello che forse era un urlo di un altro osservatore. Poi, con un sibilo, una densa nube di vapore si sprigionò dalla colonna, celandola alla vista.

"Dobbiamo andarcene" disse Teallian. "Sinassa?"

Il guerriero fantasma la guardò e annuì. "Sì, credo di sì. Contatterò il resto della squadra di ricognizione…" La sua voce si affievolì. All'improvviso, la sua tuta fu scossa da una serie di brividi e spasmi e Sinassa reclinò la testa all'indietro lanciando un urlo: una pioggia di scintille rosse fuoriuscì dalle giunture della sua tuta, alterando il normale bagliore ceruleo dei fantasmi di Creuss.

Il gruppo iniziò a indietreggiare e il fantasma si rilassò di colpo, mentre raggi di luce cremisi fuoriuscivano dalla sua armatura. Studiò il gruppo per un lungo istante, poi imbracciò il suo fucile laser.

Il suo arto fu reciso con una pioggia di scintille. Con un ringhio, Durruq si voltò di scatto e ritrasse la lama celata con cui aveva sferrato un fendente squarciando Sinassa dalla vita fino alla spalla. Il fantasma urlò e barcollò oltre la balaustra della balconata mentre un fiotto di energia si riversava fuori dalla sua tuta.

L'hacan non rimase a guardare il suo avversario cadere e si tuffò di corsa verso il corridoio che conduceva alla superficie. "Fuggite!" ordinò.

Hiari e i colleghi rimasti scapparono lungo i corridoi, verso la superficie. Gli echi di altre grida giungevano dai passaggi alle loro

spalle e il bagliore nell'aria sembrava farsi più intenso. Presto una serie di linee luminose iniziò a comparire tra i bassorilievi e le decorazioni sulle pareti: la ziggurat si stava risvegliando.

Durante la fuga, Hiari vide che Durruq si stringeva il braccio. "Sei ferito!" esclamò.

Durruq scosse la testa e scansò la mano: uno zampillo di sangue sgorgava da un foro netto lungo il suo avambraccio. "È la tasca cutanea", ringhiò, "dove avevo nascosto la lama."

"Tasche cutanee? Armi nascoste?"

L'hacan alzò un angolo della bocca, scoprendo alcune zanne. "Gli Emirati hanno ritenuto più opportuno", fece una pausa quando svoltò un angolo, brandendo l'arma davanti a sé, "inviare un osservatore dotato di talenti nascosti."

Hiari continuò a correre, ma senza mai perdere di vista Durruq con la coda dell'occhio.

Erano appena riusciti a tornare al corridoio principale quando furono attaccati da alcuni umanoidi dalla pelle liscia e bianca che emersero dalle ombre. I loro volti erano totalmente privi di lineamenti: niente occhi, orecchie, naso o bocca. Eppure, riuscirono in qualche modo a percepire la presenza del gruppo e ad attaccare, sguainando lame sottili e acuminate che sporgevano dai loro palmi.

Durruq ne uccise subito due: si chinò per sfuggire alle loro braccia protese e li sventrò con due ampi fendenti della sua lama. Un altro aggredì Migun, ma il suo ago si spezzò senza fare danni contro la superficie rigida della tuta di contenimento. Un istante dopo l'hylar attivò una specie di campo difensivo e folgorò l'umanoide con una violenta scossa elettrica.

Hiari schivò un altro umanoide che correva verso di lei e parò il suo affondo con il savant, rimpiangendo di non avere un'arma di qualche tipo a portata di mano. Arish e Cole non si fermarono nemmeno: il minuscolo naaz si teneva stretto al rokha mentre quest'ultimo scattava verso l'uscita.

Nonostante tutti gli sforzi, nessun membro della squadra sarebbe scappato senza Teallian. La comandante estrasse il suo grazer e aprì il fuoco senza scomporsi: a ogni colpo, uno degli umanoidi crollava in un cumulo fumante di carne e arti che si agitavano come in preda alle convulsioni. Istintivamente, il resto del gruppo si radunò attorno a Teallian e indietreggiò verso l'uscita, mentre Durruq le copriva i fianchi qualora qualcuna delle creature si avvicinasse troppo.

Riuscirono a varcare la soglia e a uscire in cortile proprio quando il grazer si surriscaldò con un fischio stridulo. Teallian imprecò e lo scagliò contro la creatura più vicina, poi si voltò e fuggì. I fantasmi di Creuss che avevano allestito il campo base della spedizione erano scomparsi e, con essi, anche le loro navi. Fortunatamente la navetta degli osservatori era ancora al suo posto e, dalla vetrata dell'abitacolo, Hiari scorse Varish e Cole che la preparavano per il decollo.

Durruq e Migun saltarono sulla rampa d'ingresso, seguiti a ruota da Hiari. La donna si voltò per aiutare Tellian a salire, ma la vide annaspare e incespicare: uno degli umanoidi l'aveva raggiunta e le aveva piantato un ago affilato nella spalla.

Senza pensare, Hiari sferrò un colpo con il suo savant sulla faccia priva di lineamenti della creatura. Mentre l'umanoide indietreggiava, afferrò Teallian per una mano e la trascinò su per la rampa, chiudendosi il portello alle spalle quando tutte e due furono a bordo. La navetta spiccò il volo allontanandosi in tutta fretta dal cortile.

Migun afferrò la comandante letnev e la aiutò a mettersi a sedere su una panca, mentre Hiari le apriva la giacca dell'uniforme.

"È grave?" chiese Teallian con una smorfia.

"Non ne sono sicura" rispose Hiari. La ferita era solo una puntura rotonda da cui usciva qualche goccia di sangue, ma la pelle attorno ad essa iniziava a diventare color grigio cenere. Allungò la mano verso la medi-box d'emergenza e spruzzò un'antitossina e un coagulante curativo sulla ferita. Una volta finito, il pallore si era già esteso sulla spalla e sul braccio di Teallian e la letnev osservava la sua stessa mano con un'espressione affascinata e inorridita.

"Non so cosa sia" dovette ammettere Hiari. "Non reagisce a nessuno dei medicinali."

Le unghie delle dita di Teallian caddero a terra simultaneamente. La pelle scoperta era liscia e fredda. La comandante allungò la mano e si staccò una ciocca di capelli; nel farlo, le sue dita accarezzarono l'orecchio, che iniziava a rimpicciolirsi e ad avvizzire. Teallian rimase a fissare la mano per un lungo momento. Quando tornò a guardare Hiari, il suo sguardo era gelido: "Questa è una geno-stregoneria."

*Trasse un respiro profondo, fu scossa da un brivido, poi proseguì. "Farà effetto molto in fretta. Dottoressa Omar, mi ascolti. Tornate all'*Aris Vex*. Il mio equipaggio era preparato alla possibilità che scoprissimo qualcosa di pericoloso. La parola d'ordine è 'Quann'. La pronunci, e l'equipaggio seguirà le sue istruzioni. Avverta il Consiglio."*

Hiari annuì. "Lo farò."

Teallian si rivolse a Durruq. Riusciva a malapena a tenere gli occhi aperti, le orbite stesse sembravano gonfiarsi e occludersi. "Ora. La tua spada" chiese protendendo il braccio.

La navetta sbucò fuori dal wormhole su Acheron e sfrecciò verso la flotta. I membri sopravvissuti della squadra si raggrupparono nell'abitacolo, nessuno voleva rimanere da solo sul retro.

Non ci fu alcun messaggio ad accogliere il ritorno della navetta. Dopo un lungo istante, Hiari attivò il comunicatore. "Qui è la squadra di osservazione che chiama la Aris Vex*. Rispondete,* Aris Vex*."*

Un'altra lunga pausa, a cui seguirono una scarica elettrostatica e la voce del tenente Drellixiar, il primo ufficiale della corvetta. "Squadra di osservazione, qui Aris Vex*. Comandante Marchand, è lei?"*

"No, qui è la dottoressa Hiari Omar. Temo che la Comandante sia morta." Hiari scoccò un'occhiata alle sue spalle, verso la zona dell'equipaggio. "Ha detto che la parola d'ordine è 'Quann'."

"Capisco, Dottoressa. In questo caso, rimanete in attesa delle coordinate di rendez-vous."

Un flusso di informazioni comparve nei sistemi di navigazione della navetta e Varish sibilò: "Che ci fate lungo un'orbita polare?"

"La situazione qui è diventata complessa nel corso dell'ultima ora" rispose Drellixiar. "Abbiamo ritenuto opportuno mantenere un basso profilo."

"Che significa 'complessa'?" chiese Durruq.

"Dovreste riuscire a vederlo da soli" ribatté Drellixiar.

La navetta era appena emersa dall'atmosfera di Acheron per inoltrarsi nel vuoto dello spazio. Improvvisamente scorsero la flotta di Creuss, in orbita attorno al wormhole.

Una pioggia di luci rosse danzava sullo scafo delle loro navi da guerra: le decorazioni d'argento scolpite ora risplendevano di un bagliore rossastro fumante. La flotta discese nell'atmosfera di Acheron proprio mentre la navetta ne usciva, ma nessuno scansionò o contattò la navetta; nessuno sembrò curarsi della sua esistenza.

Una dopo l'altra, le navi dei fantasmi scesero verso l'altopiano e iniziarono a entrare nel portale.

PANORAMICA

Twilight Imperium: La Profezia dei Re introduce numerosi contenuti aggiuntivi per il gioco base di *Twilight Imperium: Quarta Edizione*. Sette nuove fazioni scendono in campo, tra cui i famigerati geno-stregoni mahact, coloro che un tempo governavano la galassia. I leader si portano in prima fila per dotare le loro fazioni di abilità straordinarie e, nel sanguinario teatro dei combattimenti planetari, le unità di fanteria meccanizzate portano la brutalità degli scontri a nuove vette. Tra le stelle, la guerra raggiunge i pianeti più famosi della galassia e la corsa ai nuovi territori rivela reliquie perdute che racchiudono un immenso potere.

IDENTIFICATORE DELL'ESPANSIONE

Su ogni carta e scheda di questa espansione compare l'icona espansione *La Profezia dei Re*, per distinguere questi componenti da quelli del gioco base di *Twilight Imperium: Quarta Edizione*. Le tessere sistema di questa espansione sono numerate da 52 a 91.

LA LUNGA GUERRA

Quando si usa l'espansione *La Profezia dei Re*, nuove vie per raggiungere i punti vittoria diventano disponibili e reclamare certi obiettivi diventa più facile. I giocatori che desiderano giocare una partita più lunga possono usare il lato a 14 caselle dell'indicatore dei punti vittoria.

INTEGRARE QUESTA ESPANSIONE

Prima di aggiungere i componenti di questa espansione al gioco base, rimuovere le seguenti carte delibera dal gioco base, che non saranno usate nelle partite con l'espansione:

- Sfruttamento del Nucleo
- Zona Demilitarizzata
- Pianeta Sacro di Ixth
- Governo Rappresentativo
- Team di Ricerca Biotica
- Team di Ricerca Cibernetica
- Team di Ricerca Propulsiva
- Team di Ricerca Bellica
- Favore del Senato
- Frammento del Trono
- Terraformazione
- Corona di Emphidia
- Corona di Thanlos

Unire poi i componenti di questa espansione ai componenti corrispondenti del gioco base. Aggiungere le 4 unità mech, le 8 nuove carte tecnologia e 1 nuova cambiale per ogni colore del gioco base agli altri componenti di quel tipo. Aggiungere le carte rimanenti ai rispettivi mazzi e mescolare le tessere sistema dal dorso rosso e quelle dal dorso blu nelle rispettive pile di tessere sistema del gioco base. Sostituire le carte strategia Diplomazia e Costruzione del gioco base con le versioni rivedute incluse in questa espansione. Infine, aggiungere le 7 nuove schede fazione a quelle del gioco base.

CONTENUTO

7 Schede Fazione

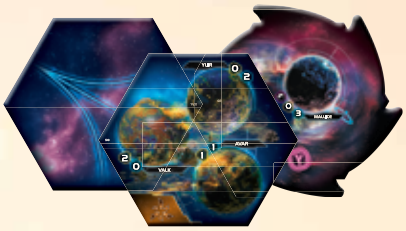
8 Schede Leader

2 Schede Comando

2 Carte Strategia Aggiornate

118 Unità di Plastica del Gioco Base (59 unità per ciascuno dei 2 colori)

32 Unità Mech di Plastica (4 unità per ciascuno degli 8 colori)



40 Tessere Sistema e Iper-Rotta

40 Carte Pianeta

74 Carte Esplorazione (20 culturali, 20 industriali, 20 pericolose e 14 di frontiera)

10 Carte Reliquia

20 Carte Azione

13 Carte Delibera

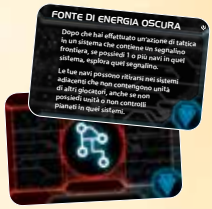
40 Carte Obiettivo

24 Carte Cambiale

74 Carte Leader

24 Carte Unità Mech

4 Carte Capacità Pianeta Leggendario



128 Carte Tecnologia

1 Segnalino Pianeta Mirage

1 Segnalino Pianeta Distrutto

13 Segnalini Aggiunta (6 generici, 4 tecnologia, 1 DMZ e 2 titano)

1 Segnalino Tempesta Ionica (a due facce)

6 Segnalini Squarcio Dimensionale (3 Vuil'raith e 3 Nekro)

4 Segnalini Wormhole Gamma (3 generici e 1 Creuss)

5 Segnalini Dormiente Ul

20 Segnalini Frontiera

119 Segnalini Controllo

112 Segnalini Comando

42 Segnalini Merce di Scambio e Materia Prima (a due facce)

71 Segnalini Fanteria

71 Segnalini Caccia

PREPARAZIONE

Per preparare una partita di *Twilight Imperium* con l'espansione *La Profezia dei Re*, seguire le regole di preparazione completa del gioco base, con le aggiunte seguenti:

✦ **PASSO 3. RADUNARE I COMPONENTI DELLE FAZIONI:** Oltre ai componenti del gioco base, ogni giocatore prende la carta unità mech e le 3 carte leader della sua fazione. Le fazioni elencate di seguito prendono le componenti aggiuntive:

- ✧ Fantasmi di Creuss: 1 segnalino wormhole gamma Creuss
- ✧ Cabala Vuil'raith: 3 segnalini squarcio dimensionale
- ✧ Virus Nekro: 3 Segnalini squarcio dimensionale
- ✧ Titani di Ul: 5 segnalini dormiente Ul
- ✧ Braci di Muaat: 1 tessera supernova Muaat

Componenti di Fazione Aggiuntivi per i Fantasmi di Creuss

✦ **PASSO 4. SCEGLIERE I COLORI:** Ogni giocatore prende tutti i componenti del colore scelto, che ora includono anche:

- 4 unità mech
- 8 nuove carte tecnologia
- 1 nuova cambiale
- 1 scheda leader

Ogni giocatore inserisce il bordo della sua scheda leader sotto la sua scheda fazione. Poi, dallo slot più alto allo slot più basso, vi colloca le sue carte leader (rispettivamente agente, comandante ed eroe) e la sua carta unità mech. Tutti i leader vanno collocati in modo da mostrare il lato con l'icona slot nell'angolo in alto a destra.

Icona Slot Agente

✦ **PASSO 6. COMPORRE IL TABELLONE DI GIOCO:** Collocare il fulcro dei wormhole nell'area di gioco comune con il lato che mostra solo il wormhole gamma a faccia in su. Poi collocare i 3 segnalini wormhole gamma accanto al fulcro dei wormhole.

Vedere alla pagina seguente per la composizione dettagliata del tabellone di gioco per le partite a cinque, sette od otto giocatori.

Fulcro dei Wormhole

✦ **PASSO 7. COLLOCARE IL SEGNALINO CUSTODI:** Collocare 1 segnalino frontiera su ogni sistema non di origine privo di pianeti. Rimettere i segnalini frontiera rimanenti nella scatola del gioco. Collocare tutti i segnalini aggiunta accanto all'area di gioco.

Segnalini Frontiera

✦ **PASSO 8. MESCOLARE I MAZZI COMUNI:** Mescolare separatamente il mazzo delle reliquie e ogni mazzo delle esplorazioni e collocarli nell'area di gioco comune.

Reliquia | *Esplorazioni Culturali* | *Esplorazioni Pericolose* | *Esplorazioni Industriali* | *Esplorazioni di Frontiera*

PREPARAZIONE DELLA GALASSIA

In una partita a cinque, sette o otto giocatori, il passo "Comporre il Tabellone di Gioco" della preparazione viene modificato come descritto di seguito.

Preparazione per Cinque Giocatori

Durante il sottopasso "Distribuire le Tessere Sistema", a ogni giocatore vengono distribuite **3 tessere blu** e **2 tessere rosse**. Prima del sottopasso "Collocare le Tessere Sistema", i giocatori collocano le tessere iper-rotta esattamente come mostrato nel diagramma "Preparazione della Galassia".

Preparazione per Sette Giocatori

Durante il sottopasso "Distribuire le Tessere Sistema", a ogni giocatore vengono distribuite **4 tessere blu** e **2 tessere rosse**. Prima del sottopasso "Collocare le Tessere Sistema", i giocatori collocano le tessere iper-rotta esattamente come mostrato nel diagramma "Preparazione della Galassia".

Poi, prima di collocare le tessere sistema, il portavoce pesca 5 tessere (**2 rosse** e **3 blu**) da quelle inutilizzate e le colloca una alla volta nell'ordine a sua scelta in modo che siano rivolte a faccia in su e adiacenti a Mecatol Rex, rispettando le normali regole di collocazione delle tessere.

Preparazione per Otto Giocatori

Durante il sottopasso "Distribuire le Tessere Sistema", a ogni giocatore vengono distribuite **4 tessere blu** e **2 tessere rosse**.

Poi, prima di collocare le tessere sistema, il portavoce pesca 4 tessere (**2 rosse** e **2 blu**) da quelle inutilizzate e le colloca una alla volta nell'ordine a sua scelta in modo che siano rivolte a faccia in su e adiacenti a Mecatol Rex, rispettando le normali regole di collocazione delle tessere.

PREPARAZIONE DELLE IPER-ROTTE

Nelle preparazioni della galassia descritte in questa pagina, le tessere iper-rotta vengono sempre disposte nella formazione mostrata sotto, usando le tessere 83A, 84A, 85A, 86A, 87A e 88A. Le regole delle iper-rotte sono descritte a pagina 11.

PREPARAZIONE DELLA GALASSIA PER 5, 7 O 8 GIOCATORI

Preparazione per 5 Giocatori

Preparazione per 7 Giocatori

Preparazione per 8 Giocatori

Mecatol Rex · Sistema di Origine · Anello 1 · Anello 2 · Anello 3 · Anello 4 · Iper-Rotta

REGOLE

Questa sezione descrive i componenti e le meccaniche introdotti in questa espansione.

GIOCATORI AGGIUNTIVI

Questa espansione aggiunge i componenti necessari per giocare con sette e otto giocatori. Non sono previste regole aggiuntive per giocare con questo numero di giocatori, ad eccezione dei cambiamenti alla preparazione della galassia descritti a pagina 9.

LEADER

Ogni fazione possiede tre leader dotati di capacità uniche che vengono risolte seguendo le relative istruzioni. Esistono tre tipi di leader:

- **AGENTE**: Ogni capacità di un agente richiede il suo esaurimento. Gli agenti vengono ripristinati assieme a tutte le carte esaurite durante il passo "Ripristinare le Carte".
- **COMANDANTE**: Ogni comandante possiede una capacità passiva. Questa capacità può essere condivisa con un'altra fazione scambiando la carta cambiale "Alleanza".
- **EROE**: Ogni eroe possiede una capacità straordinariamente potente che può essere usata una volta per partita.

I leader vengono collocati sugli slot leader corrispondenti durante la preparazione. Tutti i leader devono essere collocati mostrando il lato con l'icona slot nell'angolo in alto a destra.

Icona Slot Comandante

Le capacità degli agenti sono disponibili fin dall'inizio della partita, mentre le capacità dei comandanti e degli eroi sono inizialmente **BLOCCATE**. Ogni carta comandante e carta eroe possiede una condizione di sblocco, come "Possiedi 3 o più obiettivi reclamati". Quando la condizione su una carta leader è stata soddisfatta, il giocatore gira quella carta; la capacità sul lato rivelato è ora **SBLOCCATA** e disponibile per essere usata dal giocatore.

UNITÀ MECH

Le unità mech sono truppe specializzate, specifiche per fazione.

Ogni giocatore inizia la partita con la sua carta unità mech in gioco. I mech vengono prodotti come le altre unità e sono disponibili fin dall'inizio della partita.

I mech sono un tipo di truppa. Possono essere trasportati e possono partecipare ai combattimenti terrestri. Gli attributi e le capacità dei mech di ogni fazione compaiono sulle loro carte unità.

Alcune carte unità mech possiedono una capacità Schieramento. Le capacità Schieramento offrono un modo alternativo di collocare le unità sul tabellone di gioco. Queste capacità possono essere risolte soltanto per collocare un'unità che si trovi nei rinforzi del giocatore e ogni capacità Schieramento può essere risolta soltanto una volta per finestra di tempistica.

CATTURA

Alcune capacità richiedono a un giocatore di **CATTURARE** un'unità. Quando un'unità è catturata, viene collocata sulla scheda fazione del giocatore catturante dove rimane finché non sarà **RESTITUITA**. Le regole per catturare e restituire le unità variano in base al tipo di unità che viene catturata.

Se 1 o più moli spaziali di un giocatore sono assediati, quel giocatore non può catturare le unità del giocatore assediante.

Navi Non Caccia e Mech

Se un giocatore cattura una nave non caccia o un mech, colloca quell'unità sulla sua scheda fazione. Quando un'unità del genere è restituita, viene collocata nei rinforzi del giocatore a cui era stata catturata. Una nave non caccia o un mech catturato possono essere restituiti nei modi seguenti:

- Se il giocatore che ha catturato l'unità accetta di restituirla come parte di una transazione.
- Se una capacità consente a un giocatore di restituire una nave catturata, solitamente come costo per un effetto.
- Se il giocatore la cui unità è stata catturata assedia un molo spaziale del giocatore che ha catturato l'unità.

Caccia e Fanterie

Se un giocatore cattura un caccia o una fanteria, l'unità catturata viene collocata nei rinforzi corrispondenti (anziché sulla scheda fazione del giocatore catturante), poi il giocatore catturante prende 1 segnalino caccia o fanteria dalla riserva e lo colloca sulla sua scheda fazione. Caccia e fanterie catturati non appartengono ad alcun colore dei giocatori: di conseguenza, non possono essere restituiti come parte di una transazione né in seguito a un assedio e rimangono sulla scheda fazione del giocatore catturante finché una capacità non ne consente la restituzione; una volta restituiti, vengono collocati nella riserva.

PIANETI LEGGENDARI

Quattro pianeti di questa espansione sono **PIANETI LEGGENDARI**, indicati dall'icona leggendario.

Icona Leggendario di Primor

Quando un giocatore prende il controllo di un pianeta leggendario, colloca anche la relativa carta capacità pianeta leggendario nella sua area di gioco. Ogni carta capacità pianeta leggendario possiede una capacità unica che può essere usata alla fine del turno di quel giocatore. Se un giocatore ottiene il controllo di una carta capacità pianeta leggendario esaurita, quella carta rimane esaurita.

Carta Pianeta e Carta Capacità Pianeta Leggendario di Primor

ESPLORAZIONE

Quando un giocatore prende il controllo di un pianeta che non è già controllato da un altro giocatore, **ESPLORA** quel pianeta. Per esplorare, il giocatore pesca 1 carta dalla cima del mazzo delle esplorazioni corrispondente a quel tipo di pianeta e risolve l'effetto della carta. Poi la carta viene scartata, a meno che non si tratti di un frammento di reliquia o non possieda una capacità Aggiunta (entrambi descritti alla pagina seguente). I pianeti che non appartengono ad alcun tipo **non possono** essere esplorati.

Pianeta Industriale

I giocatori che possiedono la tecnologia Fonte di Energia Oscura possono esplorare i segnalini frontiera. Quando un giocatore esplora un segnalino frontiera, scarta quel segnalino e pesca 1 carta dalla cima del mazzo delle esplorazioni di frontiera.

Segnalino Frontiera

Se un giocatore ottiene il controllo di più pianeti allo stesso tempo, sceglie l'ordine in cui esplorarli, pescando e risolvendo la carta esplorazione di ogni pianeta prima di esplorare il pianeta successivo.

CARTE AGGIUNTA

Quando un giocatore pesca una carta esplorazione che include la dicitura "Aggiunta", la assegna alla carta del pianeta esplorato posizionandola sotto di essa. Poi colloca il segnalino aggiunta corrispondente su quel pianeta, sul tabellone di gioco: quel pianeta è ora modificato dai valori e dalla capacità della carta esplorazione e la carta aggiunta rimane dove si trova anche se un altro giocatore prende il controllo del pianeta.

Segnalino Aggiunta della Sfera di Dyson

FRAMMENTI DI RELIQUIA E RELIQUIE

Quando un giocatore pesca una carta esplorazione che contiene il termine "frammento di reliquia" nel nome, la colloca a faccia in su nella propria area di gioco. Come descritto sulla carta, 3 frammenti di reliquia **dello stesso tipo** possono essere epurati per ottenere 1 reliquia, una carta dotata di una potente capacità. Quando un giocatore ottiene una reliquia, pesca 1 carta dalla cima del mazzo delle reliquie e la colloca a faccia in su nella propria area di gioco.

Frammento di Reliquia

I frammenti di reliquia possono essere scambiati come parte di una transazione.

EPURAZIONE

Se una capacità richiede a un giocatore di epurare un componente, quel componente viene rimosso dal gioco e rimesso nella scatola.

FULCRO DEI WORMHOLE

Il fulcro dei wormhole è una regione unica della galassia dove convergono numerosi wormhole. È una tessera sistema a due facce: il lato **INATTIVO** mostra soltanto 1 wormhole gamma, mentre quello **ATTIVO** mostra 3 wormhole. Il fulcro è considerato parte della galassia e inizia il gioco inattivo: questo significa che è adiacente soltanto alle tessere con un wormhole gamma.

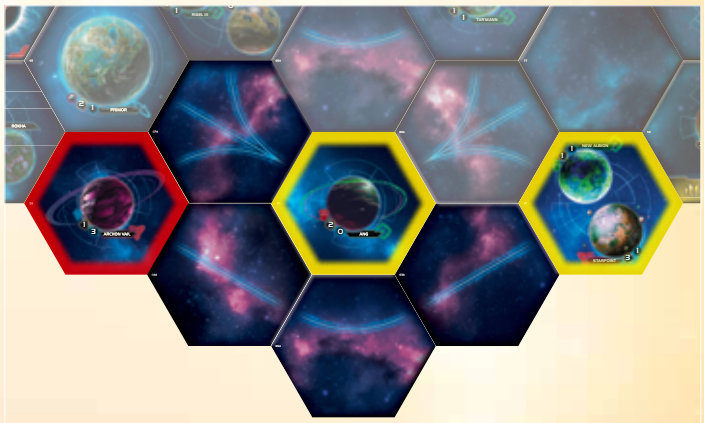
Lato Inattivo

Lato Attivo

La prima volta che un giocatore si muove o colloca un'unità sul fulcro dei wormhole oppure ottiene il controllo del suo pianeta (Mallice), il fulcro diventa attivo e il giocatore lo gira sul suo lato attivo. Il fulcro attivo è adiacente a ogni tessera con un wormhole alfa, beta o gamma.

IPER-ROTTE

In una partita a cinque o sette giocatori, la preparazione del tabellone di gioco prevede l'uso delle tessere iper-rotta (vedere "Preparazione della Galassia" a pagina 9). Ogni linea contigua creata da una o più tessere iper-rotta è un'iper-rotta. Le tessere sistema collegate da un'**IPER-ROTTA** sono considerate adiacenti a tutti gli effetti.



Le iper-rotte rendono il sistema evidenziato in rosso adiacente ai due sistemi evidenziati in giallo.

Le tessere iper-rotta rendono più equilibrate le posizioni di partenza di ogni giocatore, quindi i giocatori **non ricevono merci di scambio extra** per una particolare posizione di partenza.

Le tessere iper-rotta **non** sono sistemi. Non è consentito collocare unità su di esse e non possono essere bersagliate da effetti o capacità.

APPENDICE DELLE MAPPE

I giocatori possono personalizzare la preparazione della galassia con una delle opzioni seguenti quando giocano con questa espansione.

MAPPE PRONTE

Invece della preparazione della galassia standard, è possibile scegliere una delle mappe pronte alle pagine 13-15.

IPER-ROTTE ALTERNATIVE

Nelle partite a **sette** od **otto** giocatori, è possibile usare la preparazione delle iper-rotte alternative e le forme del tabellone di gioco non standard mostrate di seguito per favorire delle posizioni di partenza più equilibrate tra i giocatori. Così facendo, il passo "Comporre il Tabellone di Gioco" della preparazione viene modificato come descritto in questa sezione.

NOTA: A causa della presenza delle iper-rotte, gli anelli di queste mappe differiscono dalla preparazione della galassia standard. Prestare attenzione alla forma non standard di ogni anello e assicurarsi che ogni anello sia interamente completato prima di collocare le tessere dell'anello successivo.

PREPARAZIONE PER SETTE GIOCATORI

Durante il sottopasso "Distribuire le Tessere Sistema", a ogni giocatore vengono distribuite **3 tessere blu** e **2 tessere rosse**. Prima del sottopasso "Collocare le Tessere Sistema", i giocatori collocano le tessere iper-rotta esattamente come mostrato nel sottostante diagramma "Sette Giocatori con Iper-Rotte", usando le tessere iper-rotta **83B**, **84B**, **85B**, **86B**, **88B** e **90B**.

PREPARAZIONE PER OTTO GIOCATORI

Durante il sottopasso "Distribuire le Tessere Sistema", a ogni giocatore vengono distribuite **3 tessere blu** e **2 tessere rosse**. Prima del sottopasso "Collocare le Tessere Sistema", i giocatori collocano le tessere iper-rotta esattamente come mostrato nel sottostante diagramma "Otto Giocatori con Iper-Rotte", usando le tessere iper-rotta **83B**, **85B**, **87A**, **88A**, **89B** e **90B**.

GALASSIA ESTESA

In una partita a **sei** giocatori, i giocatori che desiderano giocare con un tabellone di gioco più esteso possono usare una galassia a quattro anelli che utilizzi tutte le tessere disponibili sia del gioco base di *Twilight Imperium* che dell'espansione *La Profezia dei Re*. In questo caso, il passo "Comporre il Tabellone di Gioco" della preparazione viene modificato come descritto a seguire.

NOTA: A seguito dell'abbondanza di risorse e di influenza nella preparazione "Sei Giocatori con Galassia Estesa", si consiglia ai giocatori di usare il lato a 14 caselle dell'indicatore dei punti vittoria quando si usa la preparazione della galassia estesa.

PREPARAZIONE PER SEI GIOCATORI

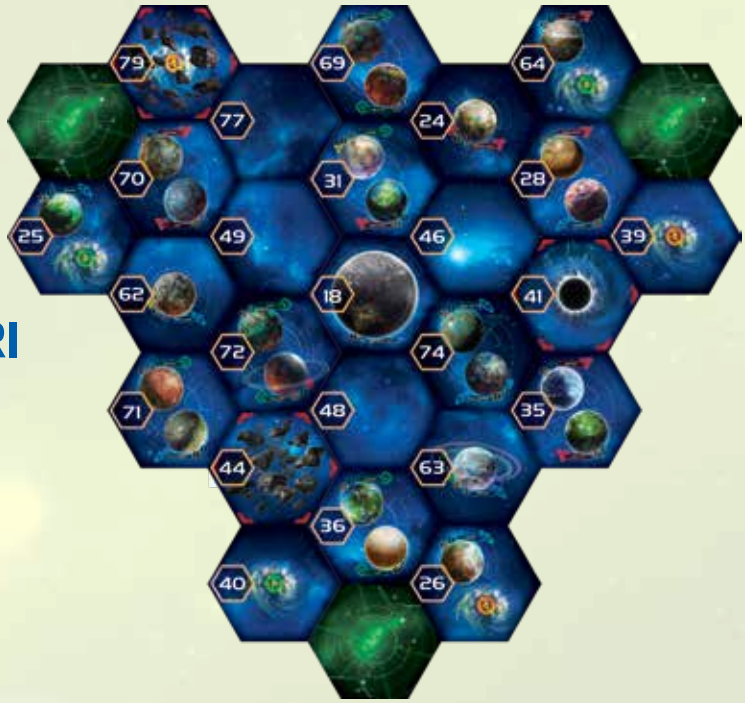
Durante il sottopasso "Distribuire le Tessere Sistema", a ogni giocatore vengono distribuite **6 tessere blu** e **3 tessere rosse**.

PREPARAZIONE ALTERNATIVA CON GALASSIA ESTESA E IPER-ROTTE

Sette Giocatori con Iper-Rotte | Otto Giocatori con Iper-Rotte | Sei Giocatori con Galassia Estesa

Mecatol Rex · Sistema di Origine · Anello 1 · Anello 2 · Anello 3 · Anello 4 · Iper-Rotta

PREPARAZIONE DELLA GALASSIA PER TRE GIOCATORI

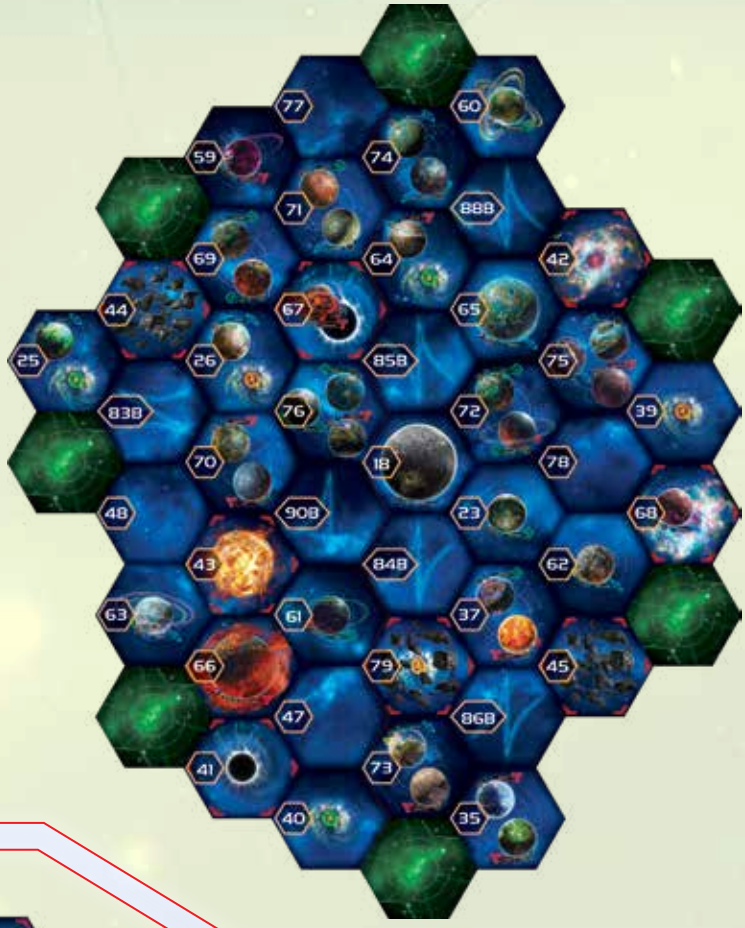


PREPARAZIONE DELLA GALASSIA PER QUATTRO GIOCATORI

PREPARAZIONE DELLA GALASSIA PER CINQUE GIOCATORI
(CON IPER-ROTTE)

PREPARAZIONE DELLA GALASSIA PER SEI GIOCATORI

PREPARAZIONE DELLA GALASSIA PER SETTE GIOCATORI
(CON IPER-ROTTE)



PREPARAZIONE DELLA GALASSIA PER OTTO GIOCATORI
(CON IPER-ROTTE)

CHIARIMENTI

Questa sezione include vari chiarimenti sulle tempistiche, le interazioni e le regole frequentemente ignorate. Se i giocatori hanno una domanda, possono cercare la risposta in questa sezione o consultare il Compendio delle Regole online, costantemente aggiornato.

Esplorazione

- ✦ Un pianeta che non appartiene ad alcun tipo non può essere esplorato.
- ✦ Se una capacità richiede a un giocatore di esplorare un segnalino frontiera, quel giocatore può farlo anche se non possiede la tecnologia Fonte di Energia Oscura.

Fanteria o Caccia Catturato

- ✦ Se un giocatore cattura un'unità caccia o fanteria, la rimette nei rinforzi e il giocatore catturante prende 1 segnalino caccia o fanteria dalla riserva e lo colloca sulla sua scheda fazione.

Fulcro dei Wormhole

- ✦ Se il fulcro dei wormhole sta per diventare attivo dopo che una nave si è mossa fino ad esso durante il passo "Movimento" di un'azione di tattica, non diventa attivo fino alla fine di quel passo.

Gorgo Gravitazionale

- ✦ I giocatori applicano +1 al valore di movimento delle navi per ogni gorgo gravitazionale attraverso cui si muovono, ma devono anche tirare per ogni gorgo.

Mech

- ✦ Le carte unità mech non sono carte tecnologia.

Obiettivo

- ✦ Un giocatore può reclamare un qualsiasi numero di obiettivi "Fase di Delibera" durante una singola Fase di Delibera.
- ✦ Il fulcro dei wormhole e il sistema di origine dei Fantasmi di Creuss sono considerati sul bordo del tabellone di gioco al fine di reclamare gli obiettivi.

Reliquia

- ✦ Le reliquie non possono essere scambiate come parte di una transazione; i **frammenti** di reliquia possono invece essere scambiati.

Sbarramento Anti-Caccia

- ✦ Il passo "Sbarramento Anti-Caccia" può verificarsi anche se l'avversario di un giocatore non possiede caccia in combattimento.

Segnalino Frontiera

- ✦ Durante la preparazione, collocare 1 segnalino frontiera su ogni sistema non di origine che non contiene pianeti (incluse le anomalie).

Segnalino Squarcio Dimensionale

- ✦ Se un molo spaziale con un segnalino squarcio dimensionale sotto di esso viene distrutto, il segnalino squarcio dimensionale deve essere rimosso dal gioco.
- ✦ Il Virus Nekro possiede i suoi segnalini squarcio dimensionale personali, che può usare se copia la carta tecnologia miglioria unità Squarcio Dimensionale II della Cabala Vuil'raith.

RICONOSCIMENTI

DESIGN E SVILUPPO DELL'ESPANSIONE: Dane Beltrami
DESIGN DI TWILIGHT IMPERIUM ORIGINALE: Christian T. Petersen
PRODUZIONE: Jason Walden
TESTO NARRATIVO: Sam Gregor-Stewart
SCRITTURA TECNICA: James Kniffen
REVISIONE: Adam Baker
CORREZIONE BOZZE: Mark Pollard, Mark Miltenburg e Sarah Sadler
RESPONSABILE GIOCO DA TAVOLO: Chris Winebrenner-Palo
SUPERVISIONE TESTO NARRATIVO: Daniel Lovat Clark, Matt Newman e Sam Gregor-Stewart
PROGETTO GRAFICO DELL'ESPANSIONE: Shaun Boyke e Toujer Moua
RESPONSABILE PROGETTO GRAFICO: Christopher Hosch
ILLUSTRAZIONE DI COPERTINA: Anders Finer
ILLUSTRAZIONI DELLE TESSERE DELLA MAPPA: Stephen Somers
ILLUSTRAZIONI INTERNE: Cristi Balanescu, Anders Finer, Aurore Folny, Tom Garden, Tomasz Jedruszek, Alex Kim, Scott Schomburg e Stephen Somers
DIREZIONE ARTISTICA: Jeff Lee Johnson
RESPONSABILE DIREZIONE ARTISTICA: Tony Bradt
SCULTURE: Kevin Van Sloun
CAPO SCULTURE: Cory DeVore
RESPONSABILE SCULTURE: Derrick Fuchs
COORDINATORI GARANZIA DI QUALITÀ: Andrew Janeba e Zach Tewalthomas
RESPONSABILI PRODUZIONE: Justin Anger e Jason Glawe
DIRETTORE CREATIVO VISIVO: Brian Schomburg
RESPONSABILE PROGETTO SENIOR: John Franz-Wichlacz
GAME DESIGNER ESECUTIVO: Nate French
DIREZIONE STUDIO: Chris Gerber

EDIZIONE ITALIANA

TRADUZIONE: Fiorenzo Delle Rupi
REVISIONE: Luca Baboni, Andrea De Pietri e Lorenzo Fanelli
ADATTAMENTO GRAFICO: Mario Brunelli
DIREZIONE EDITORIALE: Massimo Bianchini

PLAYTESTER: 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 Sisic, 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, and Jamie Wood

Ringraziamenti speciali a Michael Bomholt, Scott Lewis, Andrew Manderson, Matt Martens, Max Philippi, Nate Shedd e Clayton Threadgill, il cui contributo è stato inestimabile.

Ringraziamenti speciali a tutti i nostri beta tester.

© 2020 Fantasy Flight Games. Gamegenic e il logo Gamegenic sono TM/® e © di Gamegenic GmbH, Germania. Fantasy Flight Games, *Twilight Imperium* e il logo FFG sono ® di Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games ha sede al 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. *Twilight Imperium: Quarta Edizione* è un gioco distribuito in Italia da Asmodee Italia Srl, Viale della Resistenza 58, 42018 San Martino in Rio (RE), Italia - www.asmodee.it. I contenuti effettivi potrebbero variare da quelli mostrati.