



# TWILIGHT IMPERIUM<sup>®</sup>

FOURTH EDITION

## TWILIGHT CODEX

### VOLUME III: VIGIL



# Créditos

## FANTASY FLIGHT GAMES

CRIAÇÃO DO CODEX E DESENVOLVIMENTO	Dane Beltrami
GAME DESIGN ORIGINAL E CRIAÇÃO DO CENÁRIO E HISTÓRIA DO TI	Christian T. Petersen
PRODUTOR	Jason Walden
HISTÓRIA	Sam Gregor-Stewart
REVISÃO	Allan Kennedy
DIRETOR DO JOGO DE TABULEIRO	Chris Winebrenner-Palo
REVISÃO DA HISTÓRIA DO TWILIGHT IMPERIUM	Frank Brooks
<b>REVISÃO CULTURAL E DE SENSIBILIDADE</b>	Membros do FFG Cultural Sensitivity Panel
DIRETORA CRIATIVA DE HISTÓRIA E CENÁRIO	Katrina Ostrander
DESIGN GRÁFICO	Christopher Hosch
GERENTE DE DESIGN GRÁFICO	Mercedes Opheim
<b>ARTE INTERNA</b>	Anders Finér, Scott Schomburg, e Stephen Somers
DIREÇÃO DE ARTE	Jeff Lee Johnson
<b>DIRETOR ADMINISTRATIVO DE ARTE</b>	Tony Bradt
DIRETOR DE CRIAÇÃO VISUAL	Brian Schomburg
GERENTE SÊNIOR DO PROJETO	John Franz-Wichlacz
DIRETOR DE ESTRATÉGIA DO PRODUTO	Jim Cartwright
DIRETOR EXECUTIVO DO JOGO	Nate French
CHEFE DE ESTÚDIO	Chris Gerber
TRADUÇÃO DO CODEX 3	Walter Andrade "Warel"



FANTASY  
FLIGHT  
GAMES

Fantasy Flight Games  
1995 West County Road B2  
Roseville, MN 55113  
USA

[www.FantasyFlightGames.com](http://www.FantasyFlightGames.com)

© 2022 Fantasy Flight Games. *Twilight Imperium*, Fantasy Flight Games, e o logo FFG são marcas registradas da Fantasy Flight Games.

# Volume III: Vigil

## INTRODUÇÃO

Bem vindo ao Twilight Codex - Volume III: Vigil.

<b>Palavras do Desenvolvedor</b> .....	5
<b>"Operações Sombrias"</b> por Sam Gregor-Stewart .....	6-9
<b>Genesys: Um Fantasma Vingativo</b> .....	10

## INICIATIVA ÔMEGA

Esta seção contém versões reformuladas de componentes preexistentes ou novos componentes que fornecem melhorias na jogabilidade.

<b>O Reino Xxcha</b> .....	13
◆ Xxekir Grom (Nexo de Dados Políticos)	
<b>A Yin Irmandade</b> .....	13
◆ Irmão Milor	
◆ Irmão Omar	
◆ Dannel do Décimo (Disseminação Quântica)	
<b>A Cooperativa Naalu</b> .....	14
◆ Z'eu	
◆ M'aban	
◆ Iconoclasta	
<b>Objetivos Secretos</b> .....	14
◆ Transforme as Frotas em Pó	
◆ Faça do Mundo Deles um Exemplo	
◆ Lute com Precisão	

## ARTEFATOS IXTHIANOS

Esta seção contém novos componentes, aparecendo pela primeira vez aqui neste Twilight Codex.

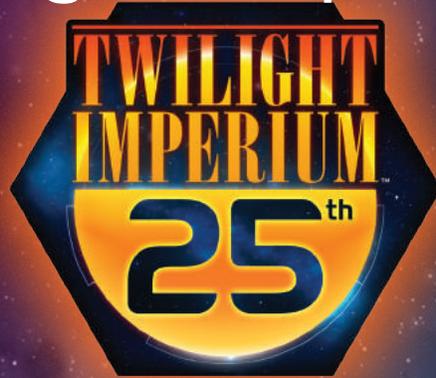
<b>Cartas de Exploração</b> .....	15
◆ Mundo Morto	
◆ Campo Entrópico (x3)	
◆ Nave Keleres (x2)	

## VIGÍLIA GALÁCTICA

Esta seção contém uma nova facção jogável - Os Keleres do Conselho - e todos os componentes necessários para jogar com essa facção.

<b>Agente e Comandante</b> .....	16
<b>Tecnologias e Mecha da Facção</b> .....	16
<b>Heróis</b> .....	17
<b>A Custodia Vigília</b> .....	17
<b>Nota Promissória</b> .....	17
<b>Ficha da Facção</b> .....	18-19
<b>Referência da Facção e Aliança</b> .....	20

# Celebrando 25 Anos de Twilight Imperium



Por 25 anos...  
Facções Batalharam.  
Galáxias foram moldadas.  
Impérios se ergueram,  
e impérios caíram.

Tudo em nome da **dominação galáctica.**



[www.FantasyFlightGames.com](http://www.FantasyFlightGames.com)



# Palavras do Desenvolvedor

Olá Pessoal!

Foi um ano desafiador, mas, finalmente, a terceira edição do Twilight Codex chegou! Para aqueles que acabaram de chegar, o Codex é uma publicação baseada na web que destaca as atualizações das regras e traz novo conteúdo para Twilight Imperium: Quarta Edição e sua expansão Profecia dos Reis.

Esta edição do Codex pega a ideia de um novo conteúdo e segue com ela, adicionando uma facção totalmente nova – Os Keleres do Conselho – ao jogo. Além disso, vários componentes de Profecia dos Reis receberam o tratamento Ômega.

Embora o tempo exato de cada edição possa variar dependendo da minha agenda e obrigações, espero continuar fazendo o códice por muito tempo. Algumas observações sobre o conteúdo fornecido:

- ◆ Um arquivo separado que contém PDFs de alta qualidade de todos os novos componentes lançados no Codex está disponível em nosso site junto deste documento.
- ◆ Para melhor utilizar os componentes, recomendo que todos os componentes de um determinado tipo sejam colocados em sleeves, juntamente com as outras cartas desse tipo do jogo base, para que os jogadores não possam determinar se são do Codex antes de comprá-los.
- ◆ Componentes que não precisam ser embaralhados ou ocultados (tecnologias, por exemplo) não precisam ser sleeveados dessa maneira.
- ◆ Cada novo componente é marcado com o ícone à direita para indicar que pertence a um dos volumes do Codex.

Além disso, este Codex inclui um adversário que os mestres de jogo da Genesys podem usar em sua aventura "Cinzas do Poder" ou no lançamento de RPG deste ano, Embers of the Imperium.

Espero que todos gostem desta edição do Codex. Este ano é o 25º aniversário de Twilight Imperium, e acredite em mim quando digo que há muito mais emoção por vir.

Dane Beltrami  
Desenvolvedor do *Twilight Imperium Quarta Edição*



# OPERAÇÕES SOMBRIAS

**POR SAM GREGOR-STEWART**

*“Você entende o que estamos te oferecendo?”*

*Ela sorriu ironicamente. “Oportunidade, né? Torne-se parte de algo maior, suba na hierarquia desta nova organização? A proverbial “chance de fazer meu nome?” Seu sorriso desapareceu enquanto ela esperava por uma resposta.*

*Finalmente: “Você é uma atiradora experiente, eficiente. Você treina para mudar o curso de uma batalha com um único tiro. Mas nos Keleres, suas mortes mudarão o curso da história. Isso não é oportunidade, Agente.*

*“Isso é responsabilidade.”*

No alto da estrutura de suporte das barreiras contra tempestades a sudoeste da Cidade de Mecatol, Zik Mita balançou suavemente em seu arnês de atirador. Ela sabia que com a escuridão e sua pele camaleônica, ela deveria estar quase invisível. Isso não impediu que seu estômago revirasse. Medo, certamente. Mas além do medo, no fundo de sua mente, ela também sentiu uma forte e inebriante excitação.

Ela fechou os olhos. *Responsabilidade, lembre-se. Vai ter tempo de sobra pra desfrutar de ter feito história quando terminarmos.* Ela contou até cinco. Então, movendo-se com lentidão glacial, ela ergueu o lançador de dardos até o olho e fez uma panorâmica sobre as ruas abaixo.

A imponente colunata do Aedificium Magna Canticus apareceu claramente na mira do seu rifle, uma suave luz púrpura vazando das vastas portas duplas e iluminando os poucos membros atrasados da platéia que chegavam para a grande ópera. Mita girou para a esquerda, passando pelos valets em trajes finos e guardas espreitando discretamente nas sombras das colunas.

Desceu a rua, finalmente se concentrando na área de uma enorme duna de poeira que bloqueava a estrada. Ela podia distinguir as formas agachadas nas sombras: um Humano, um Winnu e um enorme N'orr, carregados de armas e equipamentos.

Uma voz sussurrou através de seu comunicador. “Ulpsa, sua missão foi aprovada. Continue.”

“Entendido, Controle.”

Ela mudou para o canal do seu pessoal.

“Equipe de assalto, pronta?”

“Estamos em posição,” veio o chiado de Tik’Ak, “Como você pode ver, Líder.” Na mira dela, o N’orr apareceu e fez uma saudação zombeteira com seus membros massivos.

Mita riu. “Aguarde, então. Suporte pronto?”

“Congelando minha bunda faz uma hora, Líder. Eu pensei que ser dos Keleres seria emocionante,” resmungou Adriana Merceda.

“Humanos tem mais pelos do que os Yssaril,” Murargh Gravor rosnou. “Se a Mita não está reclamando, você também não deveria.”

“Disse o Saar enfiado no belo aerocarro aquecido,” rebateu Merceda.

“...se vocês já terminaram,” Mita cortou. “Fuga pronta?”

“Ligado e pronto,” disse Gravor.

“Ótimo. Recebemos autorização pra prosseguir. O alvo entrou no Aedificium há vinte minutos. O show deve estar começando mais ou menos...”

Como se fosse uma deixa, os criados moveram-se para selar as portas principais. Através das altas janelas do prédio, ela viu as luzes diminuírem, depois aumentarem quando os primeiros artistas subiram ao palco.

Mita sorriu. “Eu amo essa parte,” sussurrou pra si mesma. Então, disse alto, “Prossigam como planejado! Esquadrão Ulpsa, vão!”

*Doze semanas antes...*

*“Artrel, você precisa entender,” Kuuasi Aun Jalatai disse. Precisou de todo o seu autocontrole pra impedir que suas penas faciais se eriçassem. “A última coisa que a galáxia precisa é de outro exército.”*

*Do outro lado da mesa, o visconde Artrel Duvos Patorin Nebozev, Conselheiro Letnev de Wren Terra e recém-nomeado Tribunii, girava seu copo de avolac duplamente envelhecido e sorria. “Vamos lá, Kuuasi. Acho que é exatamente o que precisamos. Os Keleres foram fundados para lidar com ameaças como os Mahact, certo? Então, não deveríamos armá-los e treiná-los de acordo? Não é tão diferente da abordagem que seu Vôo Argênteo tomou, não é?”*

*Kuuasi balançou a cabeça. “Uma abordagem que falhou, Artrel. Os Mahact, os LIZIX, os Nekro Virus: se eles pudessem ser eliminados em uma luta direta, uma das Grandes Potências do Conselho já teria feito isso! Os Keleres podem precisar de soldados nos batalhões, mas também precisam de diplomatas, investigadores, pesquisadores e até espões. Sua proposta para organizar os Keleres vai torná-los em militares particulares do Concelho. Mais um brinquedo para os conselheiros brigarem.”*

*Nebozev suspirou, seu sorriso desaparecendo enquanto seus olhos azuis esbranquiçados se estreitavam. “E sua proposta deixaria os Keleres inofensivos.”*

*Os dois ficaram na sala de conferências por um longo tempo. Finalmente, as penas ao longo dos braços de Kuuasi se espalharam e estremeceram levemente: equivalente Shikrai a dar de ombros. “Então suponho que estamos em um impasse.”*

*“De fato,” Nebozev respondeu. Ele tomou um gole de seu avolac e seus olhos relaxaram ligeiramente. “Até que o Conselho eleja o terceiro Tribunii. Então veremos qual de nós vai convencer nosso novo colega a apoiar o plano.”*

Mita respirou e puxou o gatilho. O lançador de dardos vibrou e o guarda da entrada lateral do Aedificium desabou. Antes que o corpo atingisse o chão, Tik'Ak e o resto da equipe de assalto estavam entrando no beco. Um flash de luz azul brilhante quando ele cortou a porta com o feixe do rifle, e os três Keleres estavam dentro.

“Limpando o depósito,” Tik'Ak disse. Então uma pausa, “na entrada lateral do palco principal agora. Sem resistência, e a música deve fornecer uma distração. Indo em silêncio.”

Outra longa pausa. Então, “O alvo está com os dois guarda-costas. Movendo-se para o local de mira limpa.”

“Esperem,” Silana Silonias, uma do time de assalto, disse. “Acho que há um terceiro guarda do outro lado do teatro—”

O barulho de rifles de feixe cortou os comunicadores, seguido por rajadas de algum tipo de arma de projétil. Então Mita ouviu gritos.

“Droga!” Uma das janelas do Aedificium explodiu para fora, e através dos fragmentos brilhantes, ela viu flashes de armas de fogo e movimentos de pânico. “Time de assalto, relatório”

“Hoang foi atingido,” Tik'Ak disse. “Silonias está nos primeiros socorros, mas nós lidamos com dois—” ele parou, e Mita ouviu um baque pesado. Houve um grito agonizante, subitamente interrompido por outro som cortante. “—corrigindo, três guardas.”

“E o alvo? Tik'Ak, você pegou o alvo?” “Negativo, Líder. O alvo escapou.”

*Nove semanas antes...*

*Kuuasi alcançou Nebozev no passeio aberto que corria ao longo do perímetro das câmaras do Conselho, o imponente zigurate invertido no coração da cidade de Mecatol. Aqui em cima, eles estavam expostos a toda a força dos ventos cortantes que sopravam do Mar da Desolação. Normalmente, o frio cortante acalmava Kuuasi, lembrando-o dos anos mais felizes passados em Avar. Agora, o acalmava para não agarrar Nebozev e jogá-lo sobre a borda.*

*“Triplicando o recrutamento de Keleres?” ele gritou.*

*“Dobrando o orçamento para armas e armaduras?”*

*Nebozev levantou as mãos, uma expressão de dor no rosto. “Kuuasi, eu gostaria que isso pudesse ter sido tratado de forma diferente—”*

*Kuuasi gesticulava com raiva. “Você pediu ao Conselho para autorizar conselheiros militares e oficiais de treinamento do Baronato! Você solicitou poderes para assassinar!”*

*“Estou simplesmente fazendo o que sinto ser necessário.” O olhar de Kuuasi's não vacilou. “O que aconteceu com esperar a eleição do terceiro Tribunii? Era mentira? Ou você estava apenas fazendo o que era necessário?”*

*Com isso, Nebozev desviou o olhar, as bochechas azul-claras corando para um cinza mais escuro. “Sinto muito, Kuuasi. Mas... eu acredito que você vai entender, no final.”*

*“Não espero ter essa chance,” Kuuasi retrucou. “Vou levar minha própria proposta ao Conselho.”*

*Nebozev ainda não conseguia encontrar seu olhar. “Não se incomode, Kuuasi,” ele disse suavemente. “O restante da delegação do baronato passou a última semana garantindo que eu tivesse os votos. Minhas propostas serão aprovadas nos próximos dias. Muito antes de você terminar de esboçar a sua.”*

*Nebozev parecia querer dizer alguma outra coisa. Mas, depois de um longo momento, ele suspirou e foi embora.*



“Pra onde ele foi, Assalto? Consegue perseguir?”

“O alvo fugiu pela saída do palco, Líder,” Tik’Ak respondeu. “Negativo na perseguição.”

“Entendido.” Mita concentrou sua mira no beco atrás do Aedificium. Com certeza, o alvo estava correndo pelo centro. Ela não conseguiu evitar que um sorriso tenso aparecesse em seu rosto. “Disparando!”

Seu primeiro tiro foi longe, a farpa de alta velocidade abrindo um buraco em um recipiente de lixo a meio metro de distância. Ela se conteve antes de puxar o gatilho novamente, expirou, deixou seu corpo ficar imóvel... apenas para ver algo preenchendo sua mira e bloqueando seu tiro.

Mita olhou e viu um aerocarro pousando perto do alvo, obscurecendo parcialmente sua visão. A porta se abriu e ela teve um vislumbre do alvo mergulhando para dentro. Então o aeromóvel estava no ar novamente, subindo rapidamente.

“Alvo em movimento,” ela disse, trocando o seletor de munição em seu lançador de dardos. “Hora da contingência.”

Ela atirou e suspirou de alívio quando viu o dardo atingir a traseira do aerocarro. Atingiu e ficou. “Suporte, com você.” “Finalmeeeeente,” Merceda suspirou. “Eu estava preocupada que não iria me divertir.”

Do telhado de um prédio a um quarteirão de distância, houve um breve clarão. Um momento depois, Mita ouviu o estalo agudo de algo atravessando a barreira do som.

O aerocarro tinha muitas contramedidas ativas e passivas, e instantaneamente girou em uma espiral evasiva enquanto despejava nuvens crepitantes de peças eletrificadas. Mas não adiantou. O míssil prateado pousou perfeitamente no dardo guia de Mita e transformou o veículo em pedaços de metal em chamas.

A porta do escritório do Tribunii se abriu e a equipe médica entrou correndo. Eles correram pelo tapete grosso para onde um par de guarda-costas Keleres estava acenando para eles freneticamente. Ambos estavam de joelhos, ao lado da forma deitada do Tribunii Kuuasi.

“Encontramos ele assim,” um dos guardas, a tenente encarregada do destacamento de proteção de Kuuasi, gritou para os médicos. Ela apontou para um copo ao lado de Kuuasi, um licor picante derramado no chão. “O automédico diz que seus sinais vitais estão quase zerados. Acho que pode ser veneno.”

O médico-chefe assentiu. “Precisamos levá-lo, então. Um hospital equipado pode ser a única chance dele.” Ele olhou sobre o ombro. “Traga-me aquela placa gravitacional e um kit estabilizador!”

Rapidamente, a equipe começou a preparar Kuuasi para o transporte. Enquanto os dois guardas aguardavam, um terceiro entrou no escritório. “Tenente...Eu...”

A tenente olhou para ele. “Sim?”

O guarda parecia preocupado. “Poderíamos conversar lá fora?”

“Droga, Ulgrav, Não tenho tempo pra isso,” a tenente rosnou. “Fala logo ou saia!”

O guarda empalideceu, então se endireitou. “Tenente, Acabei de saber. Nebozev foi morto há dez minutos.”

Todos, até os médicos, pararam. “O que você disse?” - o segundo guarda perguntou.

“Ele estava no Aedificium Magna Canticus, e alguém atirou no local. Quando ele escapou, eles acertaram seu carro aéreo com um míssil.”

Por um longo momento, ninguém se mexeu. Então houve uma tosse fraca. Os olhos da tenente se voltaram para a placa de gravidade, onde Kuuasi estava olhando de volta com olhos cheios de dor. O Tribunii levantou uma garra trêmula e apontou para sua mesa. “Veja... meu...savant,” ele engasgou. Então ele caiu para trás, os olhos fechados.

“Certo,” o médico chefe interrompeu. “Vamos levá-lo, ou teremos dois Tribunii mortos esta noite.”

Do outro lado das barreiras de tempestade, a Esquadrão Ulpsa lutou contra os montes de poeira que enchiam as estradas entre os prédios em ruínas. Foi lento com Tik’Ak apoiando o manco Doran Hoang, mas nenhum deles reclamou. Eles estavam vivos e nas ruínas dos antigos e devastados distritos da cidade que sangraram no Mar da Desolação. Com alguma sorte, ninguém jamais os encontraria aqui.

“Ponto de extração à vista,” Silonias disse, apontando para uma torre habitacional praticamente intacta à frente deles. O Winnu olhou pra Mita. “Algo errado?”

Mita balançou a cabeça e ergueu o dispositivo de comunicação. “Não consigo uma resposta do Controle.”

“Você quebrou ele enquanto descia da parede lá atrás?”

Merceda perguntou.

Mita tocou na tela. “Não, está funcionando bem. Só — sem resposta.”

O Esquadrão ficou em um silêncio inquieto quando chegaram ao abrigo da torre habitacional. Enquanto o resto da equipe entrava pelo pórtico, Mita trocou o comunicador. “Fuga, como está lá em cima?”

“Tirei as redes defletoras e estou pronto para partir,” Gravor respondeu. Então ele rosnou. “Espera. Tem alguma coisa—”

O topo da torre habitacional explodiu.

Mita mergulhou no chão, lutando para se proteger dos cacos de permacrete caindo ao seu redor. Ela olhou quando um par de caças estelares barulhentos subiram para as nuvens.

Os comunicadores explodiram com gritos de pânico do resto dos Ulpsa. Xingando, Mita pegou seu lançador de dardos e depois seu próprio comunicador.

“Atenção!” ela gritou. “Espalhem-se antes que aqueles caças voltem. Tik’Ak, Silana, pro fundo do pórtico. Doran, vigie a traseira do prédio. Merceda, suba!”

“Eles mataram o Gravor,” Hoang berrou. “Quem diabos são eles?”

“Não importa,” Tik’Ak rosnou. “Temos nossas ordens; movam-se!”

Mita levou um momento olhando ao redor. Por sorte, ela acabou em um bom ponto para atiradores: um canto protegido onde grossos vasos de pedra encostavam nas paredes da torre-habitação. Ela respirou fundo, então ergueu suavemente o rifle sobre a borda de um jardim e olhou em volta.

Os caças não se voltaram. Na verdade, Mita não conseguia vê-los, então mudou sua visão para estudar a área entre as duas barreiras de tempestade mais próximas na direção da cidade de Mecatol. Viu com clareza, um trio imenso de cortadores de assalto que voava direto para sua posição.

“Temos companhia chegando, noroeste” ela disse.  
“Estou vendo,” Merceda rosou. “Acabando com eles”  
“Não, espere—”

Antes que Mita pudesse terminar a frase, uma janela a uns cinco andares acima dela explodiu quando um par de mísseis de prata disparou em direção aos cortadores. Um deles virou e desapareceu no céu noturno, vítima das contra-medidas eletrônicas dos cortadores. O outro atingiu o alvo no momento em que se inclinava, acertando de raspão em um dos motores das asas. Soltando fumaça, o cortador dirigiu-se ao solo no que parecia ser um pouso forçado sem controle.

O grito de triunfo de Merceda foi interrompido abruptamente quando pesadas armas de raio atingiram a torre hab, devorando as fachadas do quinto, sexto e sétimo andares. Mita praguejou. É claro, que aqueles caças não foram embora. Olhando para o céu, ela viu uma centelha de movimento entre as nuvens, muito fora do alcance de qualquer coisa que sua equipe tivesse.

Ou o que sobrou de sua equipe.

Os dois cortadores restantes inclinaram-se fortemente e desceram na larga rua em frente ao hab, os motores roncando. Através das nuvens de poeira ondulantes, Mita podia ver figuras com armaduras saltando das escotilhas. Ela não precisou dizer nada.

O Esquadrão Ulpsa abriu fogo com tudo que ainda tinham. Feixes de energia azul brilharam das posições de Tik'Ak e Silonias, apoiados pelo trepidar ritmado da carabina de Hoang. Mita disparou tiro após tiro com seu lançador de dardos, abandonando a furtividade e lançando dardos altamente explosivos que atingiram seus atacantes. Dois caíram, depois um terceiro. Mas eles estavam atirando de volta.

Mita ouviu o grito de Silonias, interrompido abruptamente. Tik'Ak rugiu de dor e raiva; então ele estava passando por ela, para o campo aberto, balançando a lâmina. Uma saraivada estrondosa o atingiu, e os atacantes avançavam, atirando no N'orr à queima-roupa enquanto ele lutava para se levantar. O dedo de Mita afrouxou no gatilho.

Eles eram Winnarans. Os atacantes eram da Guarda de Custódia de Winnaran.

Ela abriu a boca para gritar para eles se retirarem, para explicar que havia algum engano. Mas os Guardiões já haviam perdido muitos deles no ataque. Lançadores de granadas foram acionados e explosões rasgaram o pórtico da torre de habitação. Um momento depois, toda a frente do prédio desabou, enterrando Mita, Hoang e os corpos de seus camaradas em escombros.

*Duas horas atrás...*

*Kuuasi estava sentado em sua mesa de escritório, seu copo noturno de licor firespice intocado ao seu lado. Ele olhou para seu savant, para o modelo de arame verde brilhante do imponente Aedificium Magna Canticus girando lentamente na tela.*

*Ele pegou seu dispositivo de comunicação e o ativou.*

*“Controle aqui.”*

*“Esquadrão Ulpsa pronto,” Zik Mita respondeu suavemente.*

*Ele esperou um longo momento, então fechou os olhos.*

*“Ulpsa, sua missão foi aprovada. Continue.”*

*“Entendido, Controle.”*



*Kuuasi esperou mais um minuto, então se levantou. Ele colocou o dispositivo de comunicação na unidade de descarte seguro de seu escritório e ativou o vaporizador. Então ele apagou os planos do Blanc de seu savant, junto com vários outros arquivos. Finalmente, ele selecionou um novo conjunto de arquivos no savant e os deixou abertos. Estes detalhavam uma investigação muito longa e muito fictícia sobre uma equipe desonesta de Keleres que Kuuasi vinha conduzindo nas últimas semanas.*

*Isso feito, ele tirou um pequeno frasco de pó de suas vestes e derramou em sua bebida. Ao se desfazer do frasco e levar o copo ao bico, pensou que certamente seria uma ironia se tivesse errado a dose e o veneno funcionasse bem demais.*

*Então ele tomou um longo gole e esperou.*

*Três dias depois...*

Os guardiões de Winnaran foram minuciosos. Eles varreram a torre de habitação destruída em busca dos corpos dos rebeldes Keleres com scanners e familiares flutuantes. Mas, além do N'orr, o Ulpsa foi pego em uma tempestade de tiros de armas pesadas e permacrete em colapso. Na maioria dos casos, tudo o que encontraram foram... pedaços.

Então, eventualmente, eles foram embora. Tribunii Kuuasi, ainda confinado em sua cama de hospital, estava avançando com uma investigação interna massiva para descobrir quem quase conseguiu decapitar a liderança dos Keleres. Evidências já haviam surgido apontando para traição por parte de alguns dos aliados do falecido Nebozev. Vários se recusaram a ser capturados com vida, e os Tribunii precisariam de toda a ajuda que os Guardiões pudessem oferecer.

Horas após a decolagem do último transporte, vários pedaços de permacrete caíram na encosta de uma pilha de destroços. Uma figura, que parecia se misturar perfeitamente com os destroços ao seu redor, saiu lentamente de um buraco entre duas vigas desmoronadas.

Mita tossiu e lutou para se levantar. Um de seus braços terminou com um toco mutilado e um torniquete improvisado. O outro alcançou lentamente o cinto e puxou seu comunicador surrado.

Ela olhou para a tela quebrada do aparelho, com o rosto sério. Ela se lembrou da emoção que sentiu ao saber que estava prestes a mudar o curso da história galáctica. Esse sentimento, junto com seu medo nervoso, estava completamente morto agora.

“Acho que a responsabilidade só funciona em uma via,” ela disse baixinho. “Vou me lembrar disso.”

Então Mita jogou o comunicador fora. Mesmo a pé, chegaria ao Bairro da Mourta ao anoitecer. Havia um traficante de armas que lhe devia um favor, e ela precisaria de um rifle novo.

# TWILIGHT IMPERIUM®

THE ROLEPLAYING GAME



## Um Fantasma Vingativo

*Um perfil de personagem para o RPG Twilight Imperium*

Pouco se sabe sobre Zik Mita, a ex-agente dos Keleres que se tornou traidora e eventualmente mercenária. Sua carreira começou na Guilda dos Espiões de Yssaril, e mesmo depois que ela se tornou uma fugitiva e criminosa, a Guilda não quis fornecer nenhuma informação sobre ela. No entanto, ela foi transferida para os Keleres logo que a organização foi fundada. O Tribunii Kuuasi Aun Jalatai recrutou Mita pessoalmente; um erro do qual ele iria se arrepender profundamente.

Mita rapidamente subiu na hierarquia dos Keleres e em alguns meses foi encarregada de seu próprio grupo de agentes. Por razões próprias e desconhecidas, Mita usou sua posição para tentar assassinar ambos os Tribunii que serviam à época. Sua equipe eliminou com sucesso o Tribunii Artrel Nebozev, e Kuuasi escapou com vida por pouco.

Embora o resto de sua equipe tenha sido morta durante a tentativa, Mita conseguiu sobreviver e escapar da captura. Nos anos seguintes, trabalhou como mercenária e assassina de aluguel na Estação Tsion, Ba'kal, Meer, Sem-Lore e nos três mundos do sistema Ke-nara. Mita voltou a Mecatol Rex em pelo menos uma ocasião, onde matou dois Keleres e cinco Guardiões durante uma fracassada tentativa de prendê-la.

Esses estão longe de ser os únicos Keleres que Mita matou. Em várias ocasiões, ela aceitou trabalhos sabendo que os Keleres poderiam estar envolvidos. Isso pode ser parte de algum plano maior, mas mesmo que Mita esteja simplesmente procurando vingança, ela continua sendo um perigo para os esquadrões de Keleres em toda a galáxia.

GENESYS

## O que é Genesys?

**GENESYS** é um RPG universal, ou um sistema de jogo que permite a narrativa colaborativa entre um grupo de jogadores e um árbitro conhecido como mestre do jogo. O que faz o **GENESYS** "universal" é que em vez de ser projetado para uma configuração, ele funciona para qualquer configuração. O Livro Básico de Regras fornece a base que é usada em todas as configurações e versões do jogo. Então, se você quiser jogar em uma configuração específica, você pode pegar um dos livros de referência de configuração.

**EMBERS OF THE IMPERIUM** é o livro de referência que permitirá aos jogadores usar as regras da Genesys para jogar no cenário Twilight Imperium. Neste livro, os jogadores assumirão o papel dos Keleres, agentes de elite do Conselho Galáctico que precisam lidar com ameaças monumentais enquanto lutam contra disputas internas entre facções, política do Conselho e traição.

Este perfil poderá ser usado como um adversário (ou aliado perigoso) para grupos jogando campanhas no cenário Twilight Imperium.

### Zik Mita, Ex-Keleres (Nemesis)

Uma vida em fuga deixou marcas em Mita. Sua pele está repleta de queimaduras por raio e feridas de lâmina, e seu braço direito foi substituído por uma arma cibernética danificada. Ela tende a usar uma armadura de retalhos sob um manto puído e manchado que a deixa parecendo os vagabundos que vivem nas ruas de vários mundos habitados.

No entanto, sob seus trapos esfarrapados, seu lançador de dardos preto brilhante mostra todas as marcas de rigorosa manutenção e cuidados.

Zik Mita [Nemesis]					
2	3	2	4	3	1
FORÇA	AGILIDADE	INTELECTO	HABILIDADE	DETERMINAÇÃO	PRESENÇA
ABSORÇÃO	LIMIAR DE FERIMENTOS		LIMIAR DE TENSÃO		
3	12		15		

**MOTIVAÇÕES:** Desejo (Vingança), Medo (Perda), Força (Paciência), Defeito (Fúria Fria)

**ESPÉCIE:** Yssaril

**HABILIDADES:** Calma 4, Coordenação 3, Disciplina 2, Corpo a corpo 3, Percepção 2, Combate à Distância (Pesado) 5, Ardiloso 3, Furtividade 4, Manha 3, Sobrevivência 2, Vigilância 2

**Talentos:** Adversário 2 (aumenta todas as verificações de combate contra este alvo duas vezes), Eliminação Especial (depois de fazer uma verificação de combate bem-sucedida contra um alvo que não está ciente da presença deste personagem, pode infligir um dano crítico sem gastar  $\Delta$  ou  $\otimes$ ).

**HABILIDADES:** Especialista camaleônico (uma vez por sessão, pode gastar 1 ponto de história para adicionar  $\times \times$  aos resultados de todos os testes de Vigilância ou Percepção feitos para detectar este personagem ou determinar a ordem de iniciativa até o final do encontro).

**Equipamento:** Lançador de dardos de cano longo (Alcance [Pesado]; Dano 7; Crítico 4; Alcance [Extremo]; reduza a dificuldade de testes de combate feitos a alcance longo ou extremo com esta arma em 1), bio-shiv (Corpo a corpo; Dano 3; Crítico 3; Alcance [Engajado]; Perfurar 2, Preparar 1), armadura de retalhos (+1 absorção), funil de munição seletiva (abaixo), braço inferior cibernético, plataforma ascendente.

### Funil de munição seletiva

Como manobra, Mita pode fazer com que o próximo teste de combate com seu lançador de dardos use um dos seguintes tipos de munição: farpado (o lançador ganha a qualidade de item Vingativo 3); toxina respiratória paralisante (se um alvo orgânico sofrer 1 ou mais ferimentos, ele deve fazer um Teste [ $\blacklozenge \blacklozenge \blacklozenge$ ] difícil de resiliência como incidente fora do turno; se falhar, o alvo sufoca [página 112 do Livro Básico de Regras] pelas próximas três rodadas e uma rodada adicional para cada  $\otimes \otimes$  conseguido no teste); rastreador (se o ataque acertar, reduza o dano causado a 0; o alvo é marcado com um pequeno sinalizador de rastreamento que pode ser seguido por até 200 quilômetros de distância; o sinalizador pode ser encontrado com um Teste [ $\blacklozenge \blacklozenge \blacklozenge$ ] de Vigilância ou Percepção) bem sucedido.

### Alerta aos Keleres!

Ouçam, Keleres. Em uma galáxia tão grande, vocês podem não acreditar que uma única pessoa possa ser uma ameaça tão grande. Mas deixe-me apresentá-los a Zik Mita.

Mita era uma de nós, um membro da antiga Equipe Ulpsa. Sim, aquela Ulpsa, os responsáveis pelo assassinato de Nebozev. Por conta desse fiasco, os Guardiões acabaram com a Ulpsa. Todos pensaram que uma torre de habitação destruída significaria o fim deles, mas de alguma forma, Mita escapou.

Desde então, ela se tornou uma arma de aluguel, e ela prefere trabalhos que a coloquem contra nós. Sabemos que ela já matou onze Keleres em cinco planetas. Não sei se ela tem algum plano maior, mas os Tribunil não querem esperar para descobrir. Temos uma pista de um armeiro que pode estar abastecendo-a em Ba'kal e precisamos de uma equipe para investigar. Espero que eles possam nos levar até Mita.

Cuidado: Mika é uma excelente atiradora e mestre de infiltração. Ela prefere lutar de longe, e não tem problema em fugir e voltar depois. Se você a encontrar, não hesite e atire para matar.

# TWILIGHT IMPERIUM®

THE ROLEPLAYING GAME

## BRASAS DO IMPÉRIO



Você tem o que é preciso  
para salvar a galáxia?

Em *Brasas do Império*, você será um dos Keleres de elite, agentes autorizados pelo Conselho Galáctico a procurar as piores ameaças e detê-las antes que destruam a civilização.

*Brasas do Império* é baseado no jogo de RPG da Genesys, uma experiência rápida e divertida onde cada lançamento de dados permite que você conte uma história! Esgueire-se por catacumbas assombradas por robôs sedentos de sangue, viaje para planetas desconhecidos, envolva-se em diplomacia de alto risco com formas de vida alienígenas ou entre em um tiroteio com criaturas demoníacas de outra dimensão! Em *Brasas do Império*, o único limite é a sua imaginação.

Chegando este ano.



**EDGE**  
STUDIO

**GENESYS**



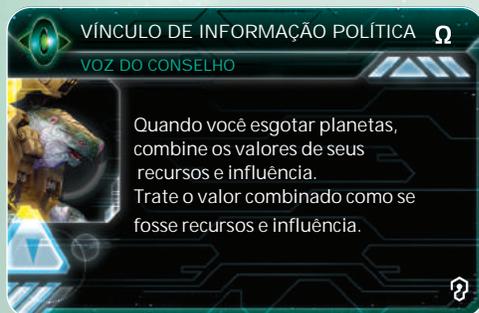
# INICIATIVA ÔMEGA

A Iniciativa Ômega é uma seção regular que traz conteúdo suplementar ou revisado. Esta edição do Codex contém várias reformulações do conteúdo dos líderes da expansão *Profecia dos Reis*, bem como uma nova visão de um conjunto específico de objetivos secretos.

Essas cartas podem ser encontradas no PDF de alta qualidade junto deste documento. Eles são de tamanho padrão mini americano e substituem suas correspondentes da expansão *Profecia dos Reis*.

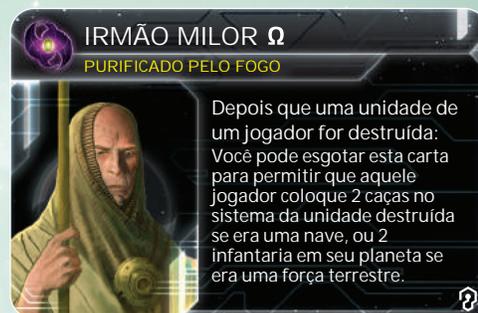
## HERÓI XXCHA

Para reduzir a movimentação selvagem e muitas vezes imparável do herói Xxcha, a carta Vínculo de Informação Política foi reformulada para ajudar o Xxcha de uma maneira nova e única mesmo fora da fase de Pauta.

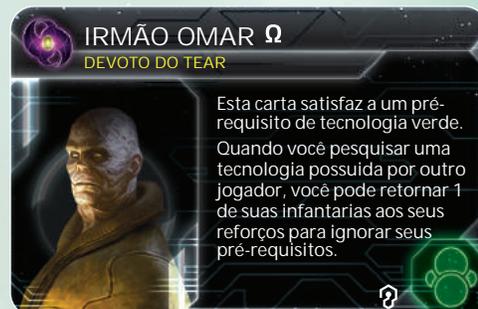


## A IRMANDADE YIN

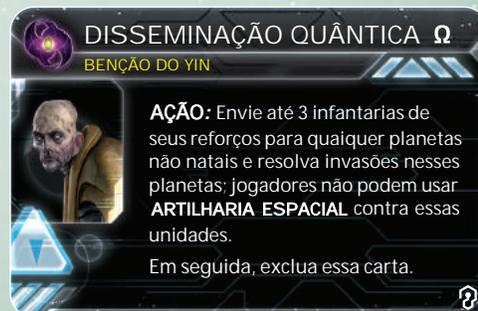
A Irmandade Yin é a primeira facção a ter líderes passando pela Iniciativa Ômega, e todos os seus três líderes receberam retrabalhos de várias maneiras.



O irmão Milor teve seu uso expandido para abranger tanto o combate terrestre como o combate espacial. Use-o em conjunto com Disseminação e Doutrinação Quântica para conseguir melhores efeitos.



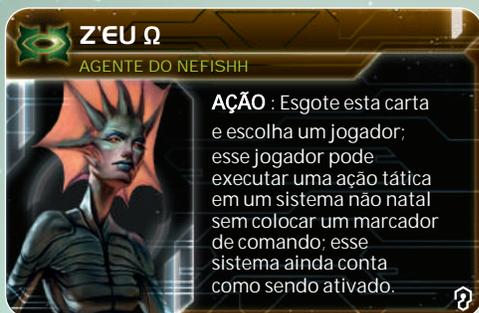
Com o irmão Omar, revisitamos as proezas tecnológicas dos Yin, dando nova vida às suas tecnologias com a capacidade de escolher entre as que já estão à mesa.



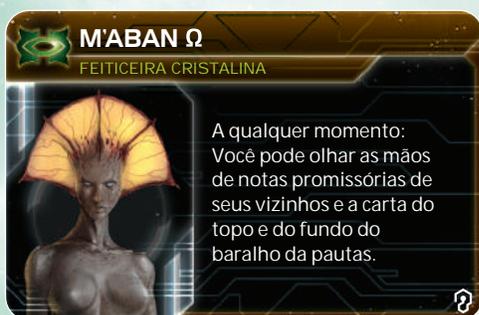
Com a Disseminação Quântica de Dannel of the Tenth, vemos o Agente Mutagênico de Fogo Cinzento sendo direcionado para propósitos mais nefastos, e a capacidade do Yin de ameaçar as outras facções é aprimorada significativamente.

## NAALU

Assim como a Irmandade Yin, a Cooperativa Naalu também passa por várias revisões nesta edição do Codex. Além de dois de seus líderes, seu mecha também foi ajustado.



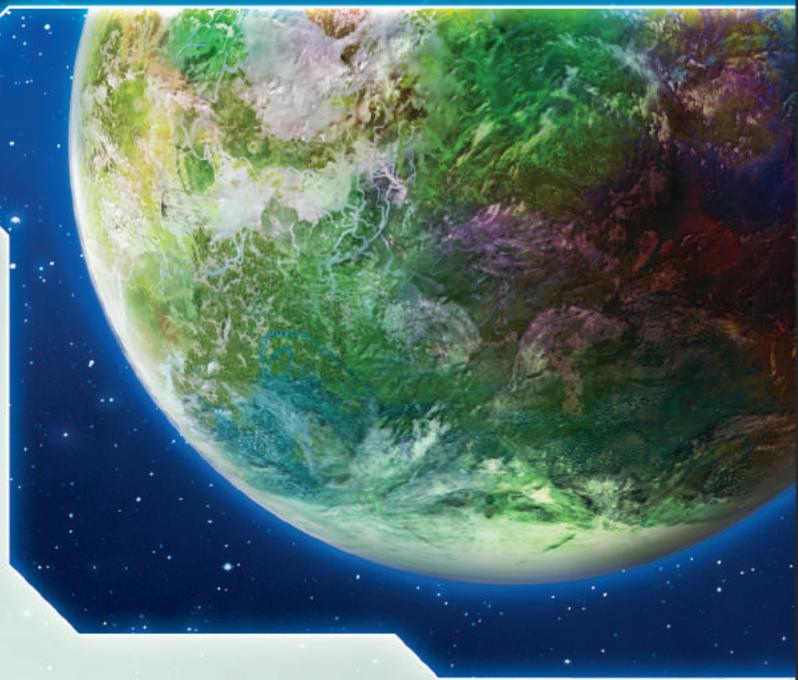
O novo Z'eu traz toda a força de um agente Naalu para a mesa, proporcionando ao Naalu um grau muito maior de flexibilidade em suas rodadas iniciais, enquanto permanece um prêmio atraente para o Naalu vender mais tarde no jogo.



A onisciente Feiticeira Cristalina M'aban agora permite acesso irrestrito às mentes do conselho. Use esse conhecimento com sabedoria.

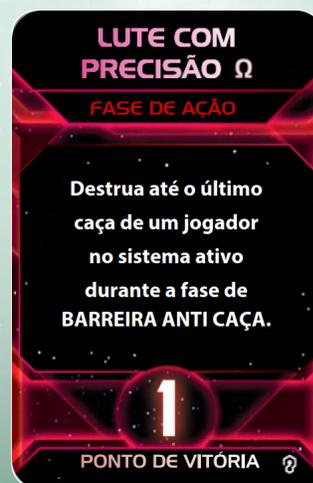
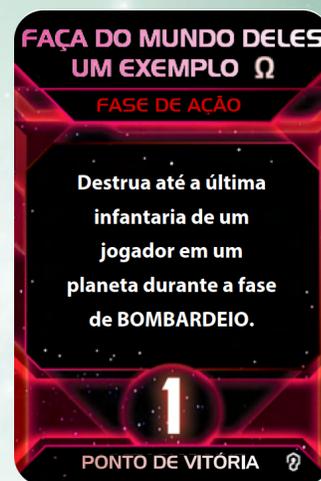
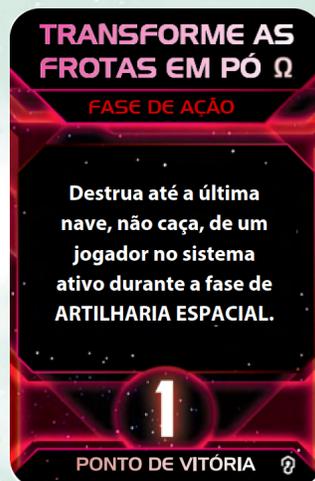


O Iconoclasta recebeu uma revisão séria e agora estende um grau de proteção a qualquer um dos caças Naalu que estão dentro de seu sistema.



## OBJETIVOS SECRETOS

Este infame trio de objetivos secretos foi ajustado para corresponder mais às expectativas e agora devem sinergizar com várias cartas de ação e habilidades que tornam sua realização um pouco mais intuitiva.



# ARTEFATOS IXTHIANOS

Artefatos Ixthianos é uma seção regular que contém componentes inteiramente novos. À medida que projetamos, experimentamos muitos conceitos e ideias que não chegam ao jogo final.

Esta seção oferece uma oportunidade para que algumas dessas ideias enterradas - bem como novas ideias - vejam a luz do dia, para que os jogadores possam usá-las em seus jogos. Esses componentes podem ser combinados com os existentes no jogo base e na expansão *Profecia dos Reis*.

## CARTAS DE EXPLORAÇÃO

Seis novas cartas de exploração de fronteira estão incluídas nesta edição. Elas podem ser combinadas com o resto do baralho de exploração de fronteira, trazendo paridade com os outros baralhos de exploração, bem como para aumentar o valor das recompensas.

**MUNDO MORTO** ?

Compre 1 Relíquia.

---

*O Melhor Palpite* flutuou pelos escombros. Camadas de pedra e... metal? Tudo sendo mantido unido por algum tipo de campo elétrico - o mesmo campo que o havia escondido de seus scanners. Com uma crescente sensação de desconforto, eles apressaram o resgate.

**CAMPO ENTRÓPICO MENOR** ?

Ganhe 1 Marcador de Comando e 1 Bem de Comércio.

---

Após as descobertas de Naaz-Rokha na sequência de eventos Acheron, várias corporações empreendedoras rapidamente procuraram reivindicar suas contribuições em áreas adequadas para a colheita entrópica.

**CAMPO ENTRÓPICO** ?

Ganhe 1 Marcador de Comando e 2 Bens de Comércio.

---

Vários encouraçados, um cruzador leve e até um par de Eidolons patrulhavam o campo durante as principais operações de extração. Nunca se pode ser cuidadoso demais.

**CAMPO ENTRÓPICO MAIOR** ?

Ganhe 1 Marcador de Comando e 3 Bens de Comércio.

---

Jaset trabalhou no campo por vários meses antes que os sonhos começassem a sangrar quando estava acordado. Vozes. Flashes de vermelho. Cavernas cheias de poeira que se molham profundamente no núcleo do planeta. Ele piscava e esfregava os olhos e continuava com seu trabalho. Exaustão, disse a si mesmo. Nada mais.

**NAVE KELERES** ?

Ganhe 2 Marcadores de Comando.

---

Os Kelers encalhados agradeceram os suprimentos e se ofereceram para ajudar o time de pesquisa de qualquer maneira que fosse possível.

**NAVE KELERES** ?

Ganhe 2 Marcadores de Comando.

---

Os Kelers encalhados agradeceram os suprimentos e se ofereceram para ajudar o time de pesquisa de qualquer maneira que fosse possível.

# VIGÍLIA GALÁCTICA

## NOVA FACÇÃO: OS KELERES DO CONSELHO

Com esta edição do Codex, uma nova facção foi adicionada às 24 facções existentes: Os Keleres do Conselho.

Seus componentes são mostrados abaixo e nas páginas seguintes..

### AGENTE E COMANDANTE

 **XANDER ALEXIN VICTORI III**  
OPERADOR DE MILAGRES



A qualquer momento:  
Você pode esgotar esta carta para permitir que qualquer jogador gaste commodities como se fossem bens de comércio.



 **XANDER ALEXIN VICTORI III**  
OPERADOR DE MILAGRES



"É verdadeiramente incrível, a maneira como ele consegue esticar uns poucos auri. Encontrar dinheiro onde não tem. O homem poderia financiar um exército pelo mesmo custo que você ou eu conseguimos almoçar. Aterrorizante, realmente."  
-Suffi An

 **SUFFI AN**  
TRABALHANDO EM VÁRIAS FRENTES



Depois de executar uma ação de componente:  
Você pode executar uma ação adicional.

 **SUFFI AN**  
TRABALHANDO EM VÁRIAS FRENTES



**DESBLOQUEAR:** Gaste 1 bem de comércio depois de jogar uma carta de ação que tenha uma ação componente.  
*Suffi examinou os contratos. "Então eu sou paga duas vezes... uma vez cada por dois empreiteiros diferentes... pelo mesmo trabalho? Qual é a pegadinha?"*



### TECNOLOGIAS E MECHA DA FACÇÃO

 **REDE DE SUPRIMENTOS**  
OS KELERES DO CONSELHO

Sempre que você resolver uma de suas habilidades de PRODUÇÃO, você poderá resolver uma habilidade adicional de PRODUÇÃO em qualquer sistema.  
O uso adicional não ativa esta habilidade.



 **MODERNIZAÇÃO DO O.G. II.**  
OS KELERES DO CONSELHO

Você é vizinho de todos os jogadores que possuam unidades ou controlem planetas em Mecatol Rex ou suas adjacências.  
Ganhe a carta de planeta Custódia Vigília e sua carta de planeta lendário. Você não pode perder essas cartas, e elas não podem ter uma ficha de assimilador X ou Y colocada nelas.



 **OMNIOPIARES**  
MECHA KELERES

Outros jogadores devem gastar 1 influência para enviar forças terrestres ao planeta que contém esta unidade.

◆ SUPORTAR DANO

**2** CUSTO **6** COMBATE



## HERÓIS: OS TRIBUNII

**OVERWING ZETA**  
ARTEMIRIS ASCENDENTE



No início de uma rodada de combate espacial em um sistema que contenha um planeta sob seu controle.

Coloque sua nave-almirante e até 2 cruzadores e/ou contra-torpedeiros de seus reforços no sistema ativo.

Então, exclua essa carta.

**KUUASI AUN JALATAI**  
TRIBUNO KELERES



**DESBLOQUEAR:** Tenha 3 objetivos completos.

Disponível se você escolheu o Bando Prateado durante a preparação.

Valentia. Graça. Sabedoria.

**OPERAÇÃO ARCONTE**  
CAÇA AS BRUXAS



Depois que uma pauta for revelada:

Você pode dar até 6 votos adicionais nesta pauta. Preveja em voz alta um resultado. Para cada jogador que votar em outro resultado, ganhe 1 bem de comércio e 1 marcador de comando.

Então, exclua essa carta.

**ODLYNN MYRR**  
TRIBUNO KELERES



**DESBLOQUEAR:** Tenha 3 objetivos completos.

Disponível se você escolheu Xxcha durante a preparação.

Paz. Comunidade. Dissuasão.

**ALIANÇA DE ERWAN**  
OS VENTOS DA MUDANÇA



**AÇÃO:** Revele cartas do baralho de cartas de ação até revelar 3 cartas que tenham ações de componentes.

Compre essas cartas e embaralhe o restante de volta no baralho de cartas de ação.

Então, exclua essa carta.

**HARKA LEEDS**  
TRIBUNO KELERES



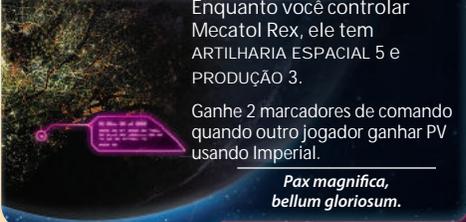
**DESBLOQUEAR:** Tenha 3 objetivos completos.

Disponível se você escolheu Mentak durante a preparação.

Autoridade. Força. Eficácia.

## A CUSTODIA VIGILIA E NOTA PROMISSÓRIA

**CUSTODIA VIGILIA**  
LENDÁRIO - KELERES

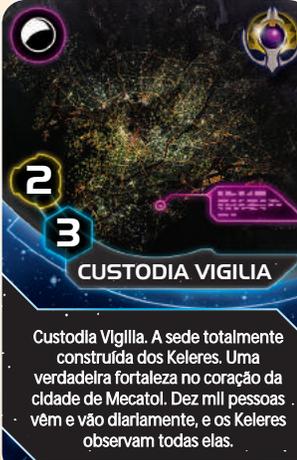


Enquanto você controlar Mecatol Rex, ele tem ARTILHARIA ESPACIAL 5 e PRODUÇÃO 3.

Ganhe 2 marcadores de comando quando outro jogador ganhar PV usando Imperial.

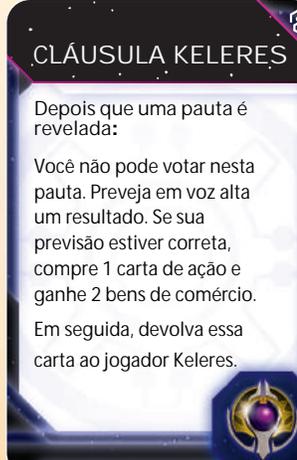
*Pax magnifica, bellum gloriosum.*

**CUSTODIA VIGILIA**



Custodia Vigilla. A sede totalmente construída dos Keleres. Uma verdadeira fortaleza no coração da cidade de Mecatol. Dez mil pessoas vêm e vão diariamente, e os Keleres observam todas elas.

**CLÁUSULA KELERES**



Depois que uma pauta é revelada:

Você não pode votar nesta pauta. Preveja em voz alta um resultado. Se sua previsão estiver correta, compre 1 carta de ação e ganhe 2 bens de comércio.

Em seguida, devolva essa carta ao jogador Keleres.

## OS KELERES DO CONSELHO



*"Nosso dever é proteger as bilhões de pessoas em nossa galáxia, não as poucas centenas nestas Câmaras do Conselho."  
-Tribuno Harka Leeds*

**ARTEMIRIS**  
NAVE-ALMIRANTE KELERES

Outros jogadores devem gastar 2 de influência para ativar o sistema que contém esta nave.

♦ SUPORTAR DANO

8	7	1	6
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO	CAPACIDADE

**SOL BÉLICO**

Você não pode produzir esta unidade a menos que possua a tecnologia de aprimoramento de unidade correspondente.

APRIMOR.

-	-	-	-
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO	CAPACIDADE

**CRUZADOR I**

APRIMOR.

2	7	2	-
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO	CAPACIDADE

**ENCOURAÇADO I**

♦ SUPORTAR DANO ♦ BOMBARDEIO 5

APRIMOR.

4	5	1	1
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO	CAPACIDADE

**CONTRATORPEDEIRO I**

♦ BARREIRA ANTI-ÇAÇA 9 (X2)

APRIMOR.

1	9	2
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO

**SDP I**

♦ ESCUDO PLANETÁRIO  
♦ ARTILHARIA ESPACIAL 6

APRIMOR.

COMMODITIES

2

**PORTA-NAVES I**

APRIMOR.

3	9	1	4
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO	CAPACIDADE

**ÇAÇA I**

APRIMOR.

1	9	-
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO

**INFANTARIA I**

APRIMOR.

1	8
CUSTO	COMBATE

**DOCA ESPACIAL I**

O valor de **PRODUÇÃO** desta unidade é de 2 a mais que o valor de recursos deste planeta.

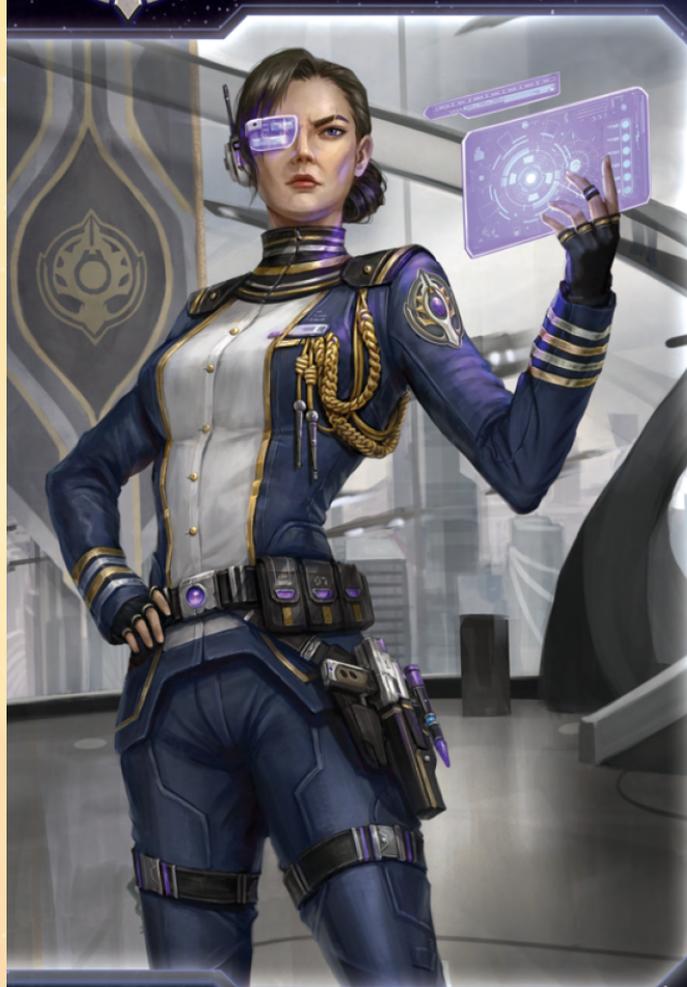
Até 3 caças neste sistema não contam na capacidade das suas naves.

♦ PRODUÇÃO X

APRIMOR.



## OS KELERES DO CONSELHO



### TECNOLOGIA INICIAL

Escolha 2 tecnologias que não sejam de facção pertencentes a outros jogadores.

### UNIDADES INICIAIS

- ♦ 1 cruzador
- ♦ 2 porta-naves
- ♦ 2 caças
- ♦ 2 unidades de infantaria
- ♦ 1 doca espacial

Por toda a galáxia, os governantes planetários competem por oportunidades de comércio, as Grandes Civilizações lutam pela superioridade na frente de batalha, e outras facções mais insidiosas jogam para moldar a história galáctica para seus próprios fins. Em uma galáxia repleta de tantos interesses, não é surpresa que o Conselho Galáctico tenha se encarregado de reunir uma força própria para gerenciar seus assuntos. Os Keleres do Conselho são essa força, mas também são algo mais. Eles são um exército desorganizado de burocratas, soldados e espões, muitas vezes em desacordo interno e nem sempre apreciados pela galáxia que servem.

Embora os Keleres tenham nascido do Conselho Galáctico, eles geralmente são deixados por conta própria, viajando pela galáxia intermediando a paz, intervindo em conflitos e enfrentando ameaças à civilização galáctica como um todo. Eles até agem sem o consentimento dos Tribunos ou do Conselho Galáctico quando o tempo é um fator crítico, apenas para serem censurados pelo Conselho Galáctico após agir.

Os Estados membros do Conselho enviam recrutas, que são selecionados de acordo com as tradições de cada sistema ou planeta para servir nos Keleres. As Grandes Potências aprenderam, desde a criação dos Keleres, que eles são uma ferramenta útil para promover seus próprios projetos. Em vez de enviar seus melhores agentes para os Keleres, muitos enviam oponentes políticos, incompetentes, prisioneiros perigosos e outros indivíduos difíceis de eliminar e indesejáveis de se ter por perto. Por outro lado, algumas Grandes Potências acham prudente enviar pessoal altamente competente, às vezes por respeito ao Conselho Galáctico, mas na maioria das vezes para avançar clandestinamente em seus próprios objetivos. Os Keleres, então, são uma ordem estranha e difícil de administrar.

O Conselho Galáctico elege três de seus próprios integrantes para serem os Tribunos dos Keleres. Membros do Conselho tratam esta responsabilidade com sentimentos mistos: como uma honra e um fardo. Os Tribunos têm o poder de comandar os Keleres e implementar os projetos do Conselho Galáctico de forma concreta. No entanto, a qualidade diversa dos agentes Keleres significa ter que aceitar um grande número de falhas, o que, por sua vez, pode prejudicar os Tribunos quando os membros do Conselho Galáctico buscam responsáveis. Tribunos sagazes, como Kuuasi Aun Jalatai, aprendem quando é melhor usar os Keleres, quando se deve deixá-los de lado e quem na organização é o certo para cada trabalho.

O ambiente político tenso significa que a maioria dos conselheiros não serve como Tribunos por muito tempo. Nos cinco anos desde a fundação dos Keleres, foram sete Tribunos, incluindo os atuais titulares do cargo. Dois foram forçados a renunciar em desgraça, um foi morto em uma missão e um foi assassinado em uma luta interna pelo poder.

### QG DA INTELIGÊNCIA IMPERIAL

- ♦ **Localização** Cidade de Mecatol
- ♦ **Liderança** Os Tribunos
- ♦ **Agentes** Confidencial
- ♦ **Equipe** aprox. 5000
- ♦ **Operações em andamento** Confidencial

*O antigo QG da Inteligência Imperial na cidade de Mecatol serve tanto como base temporária para os Keleres quanto como local de sua futura casa - a Custodia Vigília - que está passando por um processo de construção caro e demorado.*

Para aqueles Tribunos que enfrentam e superam o desafio de utilizar a força dos Keleres, no entanto, os frutos são realmente significativos. É preciso muito talento para que isso aconteça, mas quando acontece, pode desequilibrar o próprio Conselho Galáctico.

Os três Tribunos que atualmente servem estão em um equilíbrio delicado e, portanto, o futuro dos Keleres e do próprio Império pode estar em um ponto de inflexão. Kuuasi é o mais velho e sábio entre eles. Harka Leeds é tão ambiciosa e astuta quanto implacável em seus esquemas. Odlynn Myrr, embora novo no papel, traz uma nova perspectiva e esperança de unidade e estabilidade no Império.

Apesar do delicado equilíbrio de poder entre os Tribunos, os Keleres representam o Conselho Galáctico e, como tal, devem incorporar a unidade da galáxia e não apenas os caprichos de seus líderes. As Grandes Civilizações, no entanto, freqüentemente competem entre si no comércio, na guerra e na política. Embora alguma diversidade possa cimentar os laços de uma sociedade, conflitos demais pode facilmente destruí-la. Assim, as diversas habilidades dos Keleres são comumente utilizadas em missões de paz e negociação.

As vezes, os Keleres agem como um partido neutro ou aliado temporário entre facções em guerra. Negociação, conhecimento da história e familiaridade com espécies alienígenas pavimentam o caminho para a paz e a prosperidade da galáxia. Eles mediam a paz por um lado, mas travam batalhas por outro, especialmente quando a violência parece ser o único meio para conseguir a estabilidade.

# CARTA DE REFERÊNCIA



## OS KELERES DO CONSELHO

PACIFICADORES GALÁCTICOS



**TECNOLOGIA INICIAL**  
Pode começar com duas tecnologias com as quais outros começaram

**UNIDADES INICIAIS**  
1 cruzador      2 infantaria  
2 porta-naves    1 doca espacial  
2 caças

**HABILIDADES DA FACÇÃO**

- Tem o sistema natal e herói variáveis
- Pode ignorar os efeitos das leis
- Reabastece commodities a cada turno.

**LÍDERES DA FACÇÃO**

- Pode gastar commodities como se fossem bens de comércio
- Pode executar ações de componentes adicionais
- Tem três opções de heróis poderosos

**TECNOLOGIAS**

- Pode produzir em vários locais ao mesmo tempo ▼▼
- Tem um planeta que ninguém pode tirar deles ▼

**PROMISSÓRIA**  
Permite que outro jogador se beneficie da previsão de agendas

**NAVE-ALMIRANTE**  
Outros devem gastar influência para lutar

**MECHA**  
Outros devem gastar influência para lutar

**SISTEMA NATAL**  
Variável (Sistema Prateado, Xxcha, ou Mentak)

COMPLEXIDADE

# CARTA DE REFERÊNCIA DE ALIANÇA



## ALIANÇA KELERES

AGÊNCIA DE LIGAÇÃO



Depois de realizar uma ação de componente:  
Você pode realizar uma ação adicional.

## CONTEÚDO PARA BAIXAR

No final deste ano, os Keleres do Conselho se juntam ao novo *Twilight Inscription!* Siga-nos para atualizações.



# TWILIGHT INSCRIPTION™

Um jogo de rolar e escrever ambientado no universo de Twilight Imperium, *Twilight Inscription* fornece uma maneira simplificada e acessível de experimentar esse cenário lendário. Os jogadores podem explorar a galáxia, expandir sua influência, desenvolver sua infraestrutura e finalmente, acabar com todos os rivais.

*"Twilight Inscription está para os roll & writes como Twilight Imperium está para os jogos de tabuleiros. Libere algum espaço, você vai precisar."*  
Chris Gerber, Fantasy Flight Games

## UM ROLL & WRITE ÉPICO

Experimente o lendário universo de Twilight Imperium nesta adaptação acessível para 1 a 8 jogadores: Leve sua civilização à grandeza enquanto explora a galáxia, expande sua influência, desenvolve sua infraestrutura e derrota seus adversários.

## DEIXE SUA MÁRCA NA GALÁXIA

Ao marcar apenas uma folha de cada vez, você forjará um futuro com guerreiros engenhosos, exploradores industriais? Ou vai tentar de tudo?

## TESTEMUNHE O NASCIMENTO DE UM IMPÉRIO

Dados grandes e marcadores brilhantes dão vida à galáxia em folhas reutilizáveis.

## GOVERNE 1 DE 24 FACÇÕES INTERESTELARES

Escolha qualquer um dos grandes poderes da galáxia, incluindo os astutos Emirados de Hacan, a aventureira Aliança Naaz-Rokha ou os enigmáticos Fantasmas de Creuss.



[WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM](http://WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM)

©2022 Fantasy Flight Games. *Twilight Inscription*, Fantasy Flight Games, e o logo FFG são marcas registradas © da Fantasy Flight Games.



# THE FRACTURED VOID

## A PRIMEIRA GAMA DE ROMANCES TWILIGHT IMPERIUM SE INICIA COM O FRACTURED VOID DE TIM PRATT

O PLANETA CRESCEU, um disco esverdeado no canto da tela. "Algo está se movendo", disse Calred. "Parece um ônibus espacial entrando em órbita."

"Não faz sentido", disse Felix. "Para onde está indo? Tem alguma coisa em órbita para o ônibus encontrar?"

"Não tem," Calred disse. "Talvez estejam apenas apreciando a vista." "Ou," Tib disse.

"Ou o quê?" Felix disse.

"Ou tem algo em órbita, e simplesmente não podemos detectar. Deixe-me ver." Ela inclinou a cabeça para o terminal, e a tela se iluminou com várias matrizes de cores, mostrando pulsos discretos de dados do sensor. "Aqui está", disse Tib, a voz um baixo murmúrio. "Uma nave, orbitando Alope."

Félix se inclinou para frente. A tela estava de volta à cor original e não havia nenhuma nave em órbita à vista, embora o ônibus espacial estivesse em destaque, um losango prateado subindo da superfície do planeta. "Mostre-me."

"Eu não posso te mostrar. A nave está usando algum tipo de tecnologia furtiva – acho que é uma variante da deflexão de ondas de luz."

Felix acreditou na palavra dela. Yssaril eram famosos em toda a galáxia por suas habilidades como espíões – eles tinham a habilidade natural de desaparecer, a aumentaram com tecnologia e treinamento, e passaram séculos construindo suas redes de contatos. As Tribos de Yssaril venderam suas habilidades por toda a galáxia e, sem dúvida, usaram o que aprenderam para perseguir seus próprios interesses e as ambições imperiais. Tib nunca esteve a um bilhão de quilômetros do planeta natal Yssaril, mas ela tinha todas as habilidades naturais de sua espécie combinadas com o legado da Aliança Mentak, descendentes de ladrões, renegados, contrabandistas e sobreviventes. Os membros Yssaril da Aliança eram a espinha dorsal de suas forças clandestinas, e Tib havia desaparecido por um ano uma vez para "treinamento especial" que Felix supôs incluir muitas técnicas assustadoras de espionagem. "Quem poderia ser?" ele perguntou. "Não é um encouraçado...", disse Tib. "As distorções indicam algo do tamanho de um cruzador." "Não dê a eles nenhuma indicação de que os vimos", disse Felix. O que era esse sentimento desconhecido, como se

seu sangue estivesse fervendo? Ah, sim: emoção. A emoção da caça. Ele tinha perdido isso.

"Minha matriz de comunicações acabou de se acender." Tib colocou a mensagem recebida em metade da tela, a outra metade ainda rastreando a lenta subida da nave enquanto ela se aproximava inexoravelmente do grande ponto de interrogação vermelho que Tib havia gerado para indicar a localização da nave furtiva.

Uma mulher de rosto sujo debruçada sobre um console em um pequeno quarto escuro apareceu, seus olhos arregalados e selvagens. "Eles levaram o Sr. Thales! Soldados, cinco ou seis deles, usavam armaduras e tinham armas, eles invadiram sua casa e o arrastaram para fora!"

"Acho que agora sabemos quem está no ônibus espacial", disse Tib. "Eu fiz um ping na nave, mas não há transponder e eles não respondem. Nenhuma indicação de onde veio ou para onde está indo."

"Comece a se mover para interceptar. Ativar armas. Contacte a nave novamente, Tib. Diga a eles que se não responderem, seremos forçados a desativá-los." Felix voltou sua atenção para a mulher na tela.

"Por que vieram atrás desse Thales? Quem é ele?"

"Não sei", disse a mulher. "Ele se mudou para cá há menos de um ano. Ele geralmente fica sozinho e, quando não, eu gostaria que ele tivesse ficado." Ela fez uma pausa. "Quero dizer, todo mundo aqui o odeia – ele é terrível, realmente – mas não sei por que alguém se daria ao trabalho de sequestrá-lo."

"Huh. Obrigado por nos notificar. Nós cuidaremos das coisas daqui pra frente." Ele encerrou a ligação e observou a nave ficar maior na tela enquanto seus cursos convergiam.

"A nave acabou de nos responder", disse Tib.

"O que eles disseram?"

"Afaste-se ou morra."

"Ah", disse Félix. "Eu não gosto muito de nenhuma dessas opções. Cal, você conhece a nave que não conseguimos ver?"

"Ela me é familiar, sim."

"O ônibus espacial ainda está bem longe da tal nave invisível, certo?"

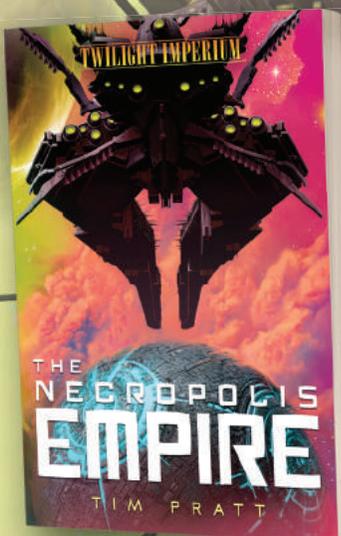
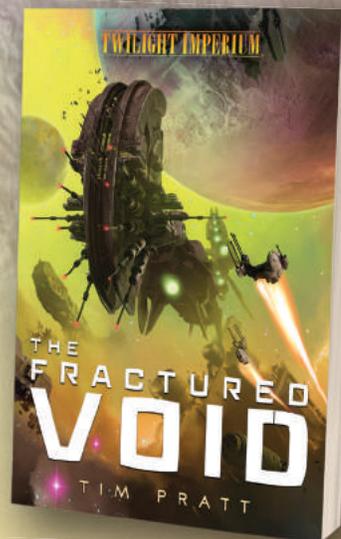
"Está fora do raio máximo de explosão, se é isso que você está perguntando."

"É o que estou perguntando. E lá vai você, mostrando iniciativa novamente." Adeus tédio, pensou Felix. "Vamos transformar aquela nave invisível em uma nuvem de poeira radioativa, que acha?"

## SURPREENDENTE OPERA ESPACIAL NO UNIVERSO DE TWILIGHT IMPERIUM, PELO PREMIADO AUTOR TIM PRATT

**CAPITÃO FELIX DUVAL** e a tripulação do *Temerarious* patrulham silenciosamente um sistema remoto de colônias da Aliança Mentak onde nunca nada acontece. Mas quando eles respondem a um pedido de socorro de uma lua sob ataque, a paz é dilacerada. Eles resgatam um cientista, Ales, que está desenvolvendo uma tecnologia para criar buracos de minhoca. Ele só precisa de algumas coisas para torná-lo totalmente operacional... E agora, ordenado a ajudar o cientista, o *Temerarious* é alvo de duas equipes rivais com a intenção de capturar Ales. Felix pode confiar nele? Ou isso é uma conspiração para derrubar o equilíbrio de poder na galáxia para sempre?

352p PAPEL 978-1-83908-046-3 // EBOOK 978-1-83908-047-0



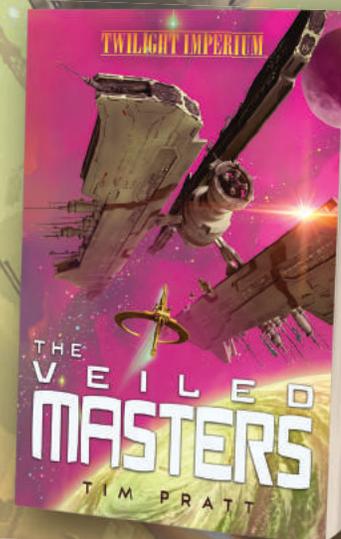
**BIANCA XING** passou a vida inteira em u viajar pelas estrelas. Quando seu planeta é anexado pelo baronato de Letnev, Bianca se encontra sob custódia, disseram que ela é especial – a filha secreta de um cientista brilhante, escondida em um planeta remoto para sua própria segurança. Mas a verdade sobre Bianca é mais estranha. Existem segredos escondidos em seu código genético que podem ter consequências que alteram a galáxia. Impulsionada por um desejo incrível e auxiliada pelo temível capitão de Letnev, Dampierre, Bianca deve seguir seu destino até o fim, mesmo que isso a leve a lugares que é melhor deixar esquecidos.

352p PAPEL 978-1-83908-076-0 // EBOOK 978-1-83908-077-7

**O PODER** está mudando, com novas alianças ousadas, invasores desconhecidos e o retorno dos antigos mestres da galáxia. Quando a espiã Amina Azad salva um embaixador de Hacan do assassinato, ela o envolve em sua investigação de uma vasta conspiração: forças invisíveis estão desestabilizando toda a galáxia, no pior momento possível.

Perseguidos por agentes de dezenas de outras facções, eles só conseguem progredir aliando-se a seus aparentes inimigos. Mas mesmo eles podem ser comprometidos - levados à ação por um mestre de manipulações secreto. Como eles podem confiar em uma aliança quando não podem confiar em si mesmos?

352p PAPEL 978-1-83908-136-1 // EBOOK 978-1-83908-137-8



DISPONIVEL PARA VENDA ON-LINE E EM MERCADOS  
EM PAPEL, EBOOK E AUDIOBOOK

