



TWILIGHT IMPERIUM[®]

QUARTA EDIÇÃO

PROFECIA DOS REIS

LIVRO DE REGRAS



Durante todo esse tempo em que passou explorando a galáxia, ela nunca tinha visto um oceano ser drenado.

A Aris Vex entrou em órbita há uma hora e desde então, Hiari Omar não saiu sequer uma vez da bolha de observação da corveta. Abaixo dela jaz um planeta cinzento, repleto de tempestades de areia e de mares escuros e espumantes. Nada crescia em suas planícies acinzentadas devastadas e somente as plantas mais simples lutavam para sobreviver em suas águas minerais. Era provavelmente o mundo menos interessante que Hiari já tinha visto e ela viajou desde o Instituto de História de Jord, além do Portão Creuss, passando por Pulsar Torali e nos lugares mais longínquos do espaço Shaleri até chegar aqui.

E ela não era a única.

— Dra. Omar.

Ela se assustou com o ronronar grave, e em seguida se virou e sorriu. — Durruq. Me desculpe, eu não tinha te visto.

O enviado de Hacan fechou brevemente os olhos e inclinou o corpo em uma saudação amigável. — Sinto muito por atrapalhar suas contemplações, mas o resto do time observador vai jantar. Você quer se juntar a nós?

— Em um minuto — disse Hiari. — Eu quero ver mais um pouco.

Durruq acenou com a cabeça. — É uma vista impressionante. Vou ficar com você um pouco, se você me permitir.

Ela se moveu para dar mais espaço na bolha e o grande alien se juntou a ela, olhando para um ponto além das naves que pairavam no espaço acima do mundo.

Meses atrás, pesquisadores Creuss descobriram alguns registros guardados em cofres perdidos de Mecatol Rex, algumas placas degradadas que falavam de um mundo chamado Acheron, o portal para Ixth. Os Creuss enviaram uma enorme armada para este canto esquecido da galáxia, esperando serem os primeiros a encontrar o famoso mundo paradisíaco e colher as glórias de sua descoberta. Antes que o resto do Conselho Galático pudesse insistir que um time observador de várias espécies acompanhasse a expedição, os batidores Creuss já tinham encontrado rotas ao redor da voraz Singularidade de Manon e por dentro de antigas nebulosas que eram desconhecidas até para esses alienígenas enigmáticos. Quando Hiari foi retirada de seu apartamento em Nova Moscou e trazida a bordo da corveta dos Barony, havia boatos de que a expedição tinha encontrado Acheron e que os sensores detectavam leituras estranhas abaixo do maior oceano desse mundo.

Agora, um toroide do tamanho de uma doca espacial está suspenso entre os cascos prateados de dois encouraçados Creuss. Hiari observava enquanto campos gravitacionais invisíveis mergulhavam no oceano a centenas de quilômetros abaixo, sugando o mar em um tubo de água turbulenta de um quilômetro de diâmetro. A água se erguia para além da atmosfera e através do toroide, irrompendo em uma crescente nuvem de gelo cintilante que vagarosamente envolvia o planeta.

— Que tolice. — Desta vez, Hiari nem virou. Ela reconheceu a voz estridente de Migun Thun, um pesquisador das Universidades de Jol-Nar. Ele conseguiu encaixar seu traje de proteção na sala de observação, seguido por uma mulher azul-acinzentada austera em um uniforme formal. Comandante Teallian Den Marchand, a Anciã, era a capitã da Aris Vex e observadora oficial dos Barony.

Migun indicou o toroide com um braço manipulador. — Qualquer senciente que possa viajar pelo espaço pode se aventurar embaixo

d'água. Por que desperdiçar tanta energia para remover todo o oceano? — O alien aquático parecia estar pessoalmente ofendido com tudo isso.

Teallian balançou a cabeça. — Não, pesquisador. Não é nenhum desperdício.

— O que você quer dizer? — Hiari perguntou.

A oficial Barony abriu um sorriso pequeno e irônico. — É arrogância, Doutora. Pura arrogância demonstrar o seu poder remodelando um planeta para conseguir o que eles querem. E eu concordo.

Duas semanas depois, a nave voava pela extensão do leito marinho exposto. De sua cabine, Hiari podia ver rios de lodo correndo na terra devoluta, lentamente preenchendo as valas abissais drenadas com lama. Tempestades de areia já espalhavam o lodo seco.

No horizonte a frente, via os penhascos se erguendo do chão do oceano. Quando a água cessou, um vasto planalto com centenas de quilômetros de diâmetro ficou exposto. Acima do planalto, havia também enormes estruturas conectadas por vias de pedras pretas lisas que radiavam de um disco que ficava no centro do planalto. Usando o traje sensorial da Aris Vex, Migun calculou que o disco tinha cinco quilômetros de diâmetro e era inimaginavelmente denso. — O fato de ele não ter desabado sob o seu próprio peso sugere que seja de algum material exótico. Talvez até de outra dimensão — balbuciou animado.

Ele estava irritado por não poder estudá-lo pessoalmente, assim como Hiari protestou por não poder explorar as estruturas expostas e espalhadas pelo chão do oceano. Mas os anfitriões insistiam, educadamente, mas firmemente, que os observadores deveriam continuar na órbita. Então eles observaram as naves Creuss descerem nas ruínas.

Depois de cinco dias de investigação, os exploradores Creuss encontraram... alguma coisa.

A Aris Vex estava do outro lado de Acheron quando os sensores gravitacionais da nave registraram um enorme pico. Algo maior do que o planeta estava esticando o tecido do espaço-tempo. Quando a órbita da corveta a trouxe para cima da cidade novamente, o disco não existia mais, envolto em uma esfera perfeita de escuridão infinita. Um buraco de minhoca. Um buraco de minhoca de cinco quilômetros de diâmetro, enterrado embaixo de um mar esquecido.

O time observador protestou em uma só voz, ameaçando informar aos seus respectivos governos e voltar com frotas caso os Creuss insistissem em deixá-los de fora desta descoberta. Os Creuss cederam. Em menos de um dia uma nave de transporte encontrou a Aris Vex. Havia espaço para todos os vinte e cinco observadores oficiais, ainda que apertados. Hiari decidiu se apertar perto de Durruq, ao invés de suportar a companhia do hipócrita Irmão Dormer dos Yin ou a presença perturbadora de N'ssika da Cooperativa Naalu. Mas, mesmo em uma viagem apertada e desconfortável, nenhum dos observadores sequer considerou ficar para trás.

Agora, os limites do planalto estavam mais perto. A nave circulou uma das torres que se erguiam ao lado dos penhascos. Hiari engoliu em seco. Quando estava em órbita, não percebeu o quão imponente as enormes construções de pedras pretas seriam. Elas a lembraram de templos, desenhados para causar admiração... ou pavor.

Quando Hiari conseguiu afugentar esse pensamento, Durruq resmungou do fundo da garganta. — Eu não gosto do visual deste lugar.

San Sinassa, o enviado dos Creuss para cuidar dos observadores, se virou do assento do piloto. — Nós encontramos estruturas parecidas por todo o leito. Aparentemente, isso é uma civilização perdida.

— Eu gostaria de acessar alguns desses outros lugares também — disse Hiari. — Para ter uma melhor ideia desta cultura —

— Desculpe — respondeu Sinassa. — Alguns de nossos times foram atacados por agressores desconhecidos enquanto exploravam as ruínas. Deixá-los se aventurar por conta própria é muito perigoso.

Os observadores olharam para o Creuss com surpresa. O Rokha Varish estreitou seus olhos verdes e seu companheiro Naaz, Cole, subiu em seu ombro para ter uma visão melhor. — Agressores? Que agressores?

— Eles são desconhecidos — disse Sinassa calmamente. — Quando tivermos mais informações, certamente as compartilharemos com vocês. Ah, estamos chegando ao portal.

A nave sobrevoava uma ravina que levava ao interior do planalto. Agora ela subia, passando pelos picos para revelar a enorme curva do buraco de minhoca. Uma esfera escura contornada por uma luz distorcida. Mesmo a dezenas de quilômetros de distância, ela enchia o campo de visão das cabines frontais. Os observadores ficaram em silêncio.

— Daria para atravessar isso com uma nave de batalha Murmanifica — Teallian finalmente sussurrou.

— Você pode... Disse Hiari. — Atravessar ele, quero dizer?

O Creuss concordou, com uma postura que demonstrava orgulho. — Nossos times entraram há três horas. Preparem-se.

A nave acelerou, voando em direção à escuridão absoluta da superfície. Hiari segurou-se nos braços de seu assento enquanto sentia que estava sendo esticada em todas as direções ao mesmo tempo. Por um momento, ou talvez uma eternidade, ficou cega e surda, sufocada na completa inexistência.

De repente, era capaz de ver novamente. A nave saiu do buraco de minhoca e sobrevoava uma cidade.

Uma enorme cidade, Hiari percebeu. A nave tinha altura suficiente para que ela percebesse uma série de filas de estruturas ciclópicas imensas em todas as direções, avançando até o horizonte. Pedras pretas, como em Acheron. E além disso...

A luz fraca de uma estrela anã vermelha incandescente não conseguia ocultar o disco brilhante que se esticava de um lado do céu até o outro. Um dos observadores arfou. — Aquela é... a galáxia?

— Acreditamos que sim — disse Sinassa. — Nossos cientistas estão trabalhando para identificar a localização deste mundo, mas nossas análises preliminares o colocam em ao menos cinquenta mil anos-luz de Acheron, quase perpendicularmente ao plano galáctico.

— ...pelas profundezas sagradas. — Migun murmurou. Hiari achava que sabia exatamente como ele se sentia.

A nave circulou o centro da cidade antes de pousar no pátio de uma construção imensa, mesmo comparada com as outras ao redor. Hiari achou que poderia identificar elementos do estilo antiguidade-galáctica no enorme zigurate, mas nunca tinha visto nada como o leque de lâminas eminentes que adornavam o topo... como uma coroa monstruosa.

Controle-se, Dra. Omar, ela pensou rapidamente. Você sabe que não deve atribuir emoções humanas às culturas alienígenas como se fosse uma caloura universitária!

Mas ela não conseguia afastar essa sensação sinistra desde que desembarcaram. O pátio tinha mais pedras pretas perfeitamente assentadas e parcialmente cobertas com areia das dunas. O nível mais baixo do zigurate se erguia sob elas, pelo menos cem metros de altura. Pequenas naves Creuss estavam juntas ao redor da única entrada visível, um arco largo o suficiente para voar com sua nave e ainda com espaço sobrando. Técnicos dos Creuss alvoroçavam-se para montar escaneadores e implantar drones, sem prestar atenção ao grupo de observadores.

Assim que eles atravessaram a passagem e um corredor cavernoso depois dela, Hiari sentiu um arrepio correr por sua pele. Durruq estreitou os olhos. — Não tem poeira aqui.

— Impressionante — disse Migun. — Deve ser algum tipo de campo estático que ainda está funcionando!

Sinasa concordou. — Nossas equipes avançadas reportaram achados mais impressionantes lá dentro. Com sua permissão, eu os levarei até lá.

O time lentamente avançou para dentro do coração da estrutura. As passagens que seguiam eventualmente se estreitaram, mas os tetos abobadados continuavam muito acima da cabeça dos observadores. Conforme a luz natural foi sumindo, eles perceberam que o interior era iluminado com um tom azulado—embora ninguém soubesse de onde essa luz estava vindo.



Hiari começou a ver decorações entalhadas nas paredes e colunas, formas geométricas precisas com uma camada de ouro. Em certo ponto, ela se separou e puxou seu sábio, escaneando uma série de entalhes até que Sinassa educadamente insistiu para que ela se juntasse ao grupo novamente.

— Tenho certeza de que esses baixos-relevos eram hélices de DNA — Hiari sussurrou para Durruq. — Parecia até que tinha um código genético por baixo, se estou interpretando a linguagem deles direito.

Quanto mais fundo desciam, mais o ar ficava frio. Em mais ou menos meia hora, o sábio de Hiari a informou que eles desceram mais de cem metros abaixo do nível do mar e a sua respiração formava pequenas nuvens de condensação. Ela estava prestes a perguntar para Sinassa o quanto ainda teriam que caminhar, quando uma passagem se abriu subitamente.

Os observadores encontravam-se em uma sacada olhando para um poço sem fundo com mais de um quilômetro de diâmetro. A sacada percorria toda a circunferência do poço, com pontes finas que se projetavam em intervalos regulares até uma coluna suspensa no centro, como uma estalactite mecânica. A coluna era coberta de maquinários, canos, conduítes e circuitos embutidos que se espalhavam pelo teto, espalhando-se pelos lados até se perderem nas profundezas.

— Como vocês podem ver — disse Sinassa — este é claramente o coração da estrutura, onde estamos focando nossos esforços. — Ele gesticulou para alguns Creuss que cruzaram as pontes e agora estavam reunidos em volta da coluna. — Nós descobrimos o que parecem ser grandes casulos de estase embutidos na coluna. Se quiserem observar...

Ele começou a caminhar pela ponte mais próxima. A maioria do grupo de observadores o seguiu, falando baixo, mas animadamente entre si. Hiari viu a xenoarqueóloga Winnarana, Toala Toaldar, uma ex-colega em várias expedições à Constelação Mirist, gravando toda a câmara com seu próprio sábio. Ela começou a segui-la, mas Durruq apoiou sua pata pesada no ombro da Hiari. — Um momento, Dra. Omar.

Ele apontou para a parede atrás deles. Hiari viu que, entre os conduítes, uma inscrição foi talhada nas paredes. — Antes de irmos fundo demais, será que poderíamos decifrar isso?

Hiari olhou mais perto. — Acho que consigo... — Ela começa a procurar nos arquivos de seu sábio. — Sim! Isso se parece com um dialeto pré-Lazax que encontramos nas ruínas de Vira-Pics III.

Ela começa a escanear e analisar as letras. Varish e Cole, assim como Migun, também ficaram pra trás para estudar o maquinário nas paredes. A Comandante Teallian também ficou e estava o tempo todo com os olhos semicerrados. Conforme Hiari procurava pelos morfemas previamente decifrados do local em Vira-Pics, ela ouviu Durruq falar com a oficial Letnev. — Este lugar também lhe incomoda?

— Incomoda — murmurou Teallian. — É que... em todas as histórias, Ixth deveria ser um jardim paradisíaco; uma terra prometida. Isso aqui se parece com um paraíso para você?

Durruq resmungou baixo em resposta.

Alguns minutos mais tarde, as pesadas pegadas de seu traje de proteção avisaram do retorno de Sinassa. — Por favor, atenção. Seria melhor se vocês ficassem com o grupo principal —

— Só um momento. — Hiari continuou com seu exame... — Acho que consigo ler isso.

Todos os outros se aproximaram, inclusive Varish, Cole e Migun. — Bom, continue — disse Teallian. — O que diz?

Hiari começou com as palavras mais perto da porta. — Bom, aqui fala de um santuário... um refúgio da realeza. Este lugar, eu acho. E depois ele fala de Ixth, que é este planeta... e depois tem algo aqui sobre um poderoso império... que domina cada estrela no céu de Ixth. O Domínio dos...

Ela subitamente olha para cima, com o rosto pálido. — Sinassa. Avise seus colegas saírem dessa coluna imediatamente.

— Do que você está falando? — exigiu Migun.

Hiari apontou para um conjunto de letras. — Aqui diz... 'o Domínio dos Mahact, os Reis da Galáxia.'

Um barulho ensurdecedor ecoou pelo poço e o brilho azul ficou mais forte. Parecia haver um tipo de comoção perto da coluna. Hiari conseguia somente decifrar formas, recuando do maquinário que se abria. Lá dentro estava escuro, com pequenos pontos de luz azul. Como estrelas.

Um flash vermelho iluminou a câmara, seguido por outro e mais outro. Hiari pensou ter ouvido um dos outros observadores gritando. Então, uma nuvem crescente de vapor irrompeu assobiando da coluna, escondendo-a de vista.

— Precisamos sair — disse Teallian. — Sinassa?

O guerreiro Creuss olhou para ela e assentiu. — É, acho que sim. Eu vou contactar o resto do time avançado... — Sua voz foi cortada. De repente seu traje começou a estremecer. Sinassa jogou a cabeça para trás e uivou. Faíscas vermelhas começaram a sair das juntas de seu traje, ofuscando a coloração azulada normal do Creuss.

O grupo começou a recuar enquanto Sinassa subitamente relaxava, e uma luz escarlate saía de sua armadura. Ele estudou o grupo por um longo momento. Em seguida, empunhou seu rifle de laser.

Seu braço foi arrancado do ombro em uma chuva de faíscas. Durruq rosnou quando pulou, fazendo sua lâmina retrátil girar em um movimento para cima que partiu o corpo de Sinassa da cintura até o ombro. O Creuss gritou. A energia emanava de seu traje enquanto ele caía pelo lado da sacada.

O Hacan não parou para ver seu adversário cair. Partiu em disparada para o corredor que levava de volta para a superfície. — Corram! — Ele ordenou.



Hiari e seus colegas remanescentes fugiam pelos corredores para a superfície. Gritos ainda ecoavam pelas passagens atrás deles e o brilho no ar parecia aumentar. Logo, linhas brilhantes começaram a traçar os entalhes e decorações na parede. O zigurate estava acordando.

Enquanto corriam, Hiari viu Durruq segurando o braço. — Você está ferido! — ela arfou.

Durruq chacoalhou a cabeça e ergueu a mão. Sangue jorrava pelo buraco em seu antebraço. — Bolso de pele — ele rosnou. — Onde eu escondi a espada.

— Bolsos de pele? Armas ocultas?

O Hacan mostrou os dentes — Os Emirados acharam melhor enviar alguém com talentos ocultos — disse ele, parando enquanto fazia uma curva, com a espada em punho.

Hiari continuou correndo, mas não conseguia parar de olhar para Durruq pelo canto dos olhos.

Eles tinham acabado de chegar no salão principal quando foram atacados. Humanóides brancos de pele lisa surgiam das sombras. Suas faces não tinham nada; nem olhos, orelhas, nariz ou boca. Mas podiam sentir a presença do grupo de alguma forma e atacar com lâminas finas como agulhas que saíam das palmas de suas mãos.

Durruq matou dois com golpes giratórios, se esquivando dos braços deles enquanto os desmembrava. Outro pulou em Migun, mas sua agulha se quebrou inofensivamente contra a dura superfície de seu traje. Em seguida, o Hylar ativou uma espécie de campo de força e fritou o humanoide com um potente choque elétrico.

Hiari desviou do caminho de outro humanoide, bloqueando o golpe com seu sábio e desejando desesperadamente que tivesse algum tipo de arma. Varish e Cole nem sequer pararam. O pequeno Naaz segurou firme enquanto o Rokha corria para a saída.

Mas, apesar de seus esforços, ninguém da equipe conseguiria escapar sem Teallian. A comandante sacou sua pistola grazer e calmamente começou a atirar. Cada tiro derrubava um humanoide e o transformava em uma pilha de membros retorcidos e pele fumegante. Instintivamente, o resto do grupo se juntou em volta de Teallian enquanto iam para a saída com Durruq, mantendo seus flancos protegidos se alguma das criaturas chegasse perto demais.

Eles atravessaram a passagem e chegaram no pátio bem na hora que a grazer superaqueceu com um chiado estridente. Teallian xingou e a jogou na criatura mais próxima; depois, virou e correu. Os Creuss que estavam montando a base de exploração sumiram. Assim como suas naves. Mas a nave dos observadores continuava lá. Pelas janelas do cockpit, Hiari podia ver Varish e Cole preparando a nave para decolar.

Durruq e Migun dispararam para a rampa de embarque, com Hiari logo atrás deles. Ela se virou para ajudar Teallian a subir, mas a viu ofegar e cambalear. Um dos humanóides conseguiu chegar perto e pular, enterrando sua lâmina-agulha no ombro dela.

Sem pensar, Hiari arrebitou o rosto inexpressivo daquela coisa com seu sábio. Quando ele caiu, ela pegou Teallian pela mão e a puxou para a rampa, com a porta se fechando firme logo atrás. Depois disso a nave saltou no ar, voando para bem longe do pátio.

Migun pegou a comandante Letnev e a ajudou a sentar, enquanto Hiari lhe tirava a jaqueta do uniforme.

— Está muito ruim? Teallian perguntou, fazendo uma careta.

— Não tenho certeza — disse Hiari. A ferida era apenas um furo pequeno com um pouco de sangue escorrendo. Contudo, a cor da pele em volta do ferimento estava começando a ficar em um tom branco-acinzentado. Ela pegou a caixa de emergência, aplicou um spray contra venenos e colou um curativo. Quando acabou, a coloração branca já tinha se espalhado por todo o ombro de Teallian e descia por seu braço, enquanto a Letnev observava sua própria mão com um fascínio bizarro.

— Não sei o que é isso — disse Hiari. — Não está respondendo a nenhum medicamento.

As unhas de Teallian caíram todas de uma vez. A pele por baixo estava lisa e fresca. Ela levantou a mão e puxou um tufo do próprio cabelo totalmente pra fora. Enquanto fazia isso, sua mão passou pela orelha, que começava a encolher e murchar. Teallian olhou para o cabelo em sua mão por um longo tempo. Quando olhou de volta para Hiari, seus olhos estavam rígidos. — Isso é algum tipo de feitiçaria genética.

Ela respirou fundo e dolorosamente, então continuou. — Está acontecendo rápido. Doutora Omar, me ouça. Volte para a Aris Vex. Minha tripulação se preparou para a possibilidade de descobrirmos algo perigoso. Diga a eles 'Quann.' Eles seguirão suas instruções. Avise o Conselho.

Hiari assentiu. — Farei isso.

Teallian se virou para Durruq. Ela mal conseguia manter os olhos abertos; as órbitas pareciam estar se fechando totalmente. — Agora. Sua espada. — Ela esticou o braço.

A nave saiu do buraco de minhoca em Acheron, pairando em direção à frota. Os membros remanescentes da equipe reuniram-se no cockpit. Ninguém queria sentar lá atrás.

Nenhuma saudação foi dirigida à nave. Após um longo tempo, Hiari ativou o comunicador. — Aqui é o time de observação saudando a Aris Vex. Responda, Aris Vex.

Outra longa pausa, então um ruído estático e a voz do Tenente Drellixiar, o primeiro-oficial da corveta. — Equipe de observação, aqui é Aris Vex. Comandante Marchand, é você?

— Não, aqui é a Doutora Hiari Omar. Sinto informar que a Comandante está morta. — Hiari olhou sobre seu ombro para a área da tripulação. — Ela disse que o código é 'Quann.'

— Entendido, Doutora. Aguarde as coordenadas de encontro.

A informação seguiu os sistemas de navegação da nave e Varish silvou. — O que você está fazendo em uma órbita polar?

— A situação aqui ficou complexa durante a última hora — disse Drellixiar. — Achamos que seria melhor não chamar atenção.

— O que você quer dizer com 'complexa?' — perguntou Durruq.

— Acho que você consegue ver por si só — respondeu Drellixiar.

A nave estava acabando de sair da atmosfera de Acheron e entrando no vácuo escuro do espaço. Repentinamente eles avistaram a frota Creuss orbitando em volta do buraco de minhoca.

Luzes vermelhas dançavam pelo casco das naves de guerra Creuss. As decorações esculpidas e prateadas agora piscavam com um brilho carmesim incandescente. A frota afundou na atmosfera de Acheron enquanto nossa nave voava mais pra cima. Ninguém escaneou ou saudou a nave, nem sequer pareceu notar nossa existência.

Em vez disso, uma a uma, as naves Creuss desceram em direção ao planalto e começaram a entrar no portal.

VISÃO GERAL

Twilight Imperium: Profecia dos Reis introduz uma riqueza de conteúdo adicional à aventura-base do *Twilight Imperium: Quarta Edição*. Sete novas facções entram no combate, incluindo os infames Feiticeiros Genéticos Mahact, ex-comandantes da galáxia. Líderes chegam à linha de frente para ajudar suas facções com habilidades excepcionais. No sangrento campo de combate planetário, infantarias mecanizadas elevam a brutalidade a novas alturas. Entre as estrelas, a guerra se espalha até planetas famosos por toda a galáxia e a corrida por território revela relíquias perdidas de imenso poder.

IDENTIFICADOR DA EXPANSÃO

Cada carta e ficha nesta expansão tem o ícone da expansão *Profecia dos Reis* para distinguir estes componentes dos componentes do jogo-base do *Twilight Imperium: Quarta Edição*. As peças do sistema da expansão são numeradas de 52—91.



A LONGA GUERRA

Ao jogar com a expansão *Profecia dos Reis*, surgem novas formas de ganhar pontos de vitória e fica mais fácil completar alguns objetivos. Os jogadores que quiserem um jogo mais longo podem usar o lado da trilha com 14 pontos de vitória.



CONTEÚDO DESTA EXPANSÃO

Antes de juntar os componentes desta expansão com o jogo-base, remova as seguintes cartas de pauta do jogo-base, pois elas não são utilizadas ao jogar com esta expansão:

- ◆ Mineração de Núcleo
- ◆ Zona Desmilitarizada
- ◆ Planeta Sagrado de Ixth
- ◆ Governo Representativo
- ◆ Grupo de Pesquisa Biótica
- ◆ Grupo de Pesquisa Cibernética
- ◆ Grupo de Pesquisa de Propulsão
- ◆ Grupo de Pesquisa Bélica
- ◆ Santuário do Senado
- ◆ Fragmento do Trono
- ◆ Iniciativa de Terraformação
- ◆ A Coroa de Enfidia
- ◆ A Coroa de Thanlos

Depois, combine os componentes desta expansão com os componentes de mesmo tipo do jogo-base. Adicione as quatro unidades mechas, oito novas cartas de tecnologia e uma nova nota promissória de cada cor do jogo-base aos componentes do mesmo tipo e cor. Adicione as cartas restantes aos seus baralhos respectivos e embaralhe as peças de sistema de verso azul e verso vermelho em suas pilhas respectivas do jogo-base. Substitua as cartas de estratégia "Diplomacia" e "Construção" do jogo-base pelas versões revisadas incluídas nesta expansão. Por fim, adicione as sete novas fichas de facção à pilha de fichas de facção do jogo-base.



COMPONENTES



7 Fichas de Fação

8 Fichas de Líder



2 Fichas de Comando



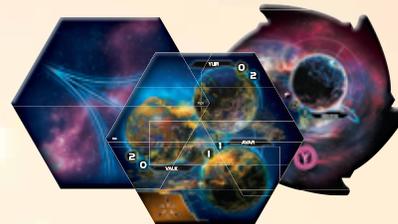
2 Cartas de Estratégia Revisadas



118 Unidades de Plástico
(59 Unidades em 2 Cores)



32 Unidades Mecha de Plástico
(4 Unidades em 8 Cores)



40 Peças de Sistema e Hiperspaço



40 Cartas de Planeta



74 Cartas de Exploração
(20 Cultural, 20 Industrial,
20 Nocivo e 14 Fronteira)



10 Cartas de Relíquia



20 Cartas de Ação



13 Cartas de Pauta



40 Cartas de Objetivo



24 Cartas de Nota Promissória



74 Cartas de Líder



24 Cartas de Unidade Mecha



4 Cartas de Habilidade de Planeta Lendário



128 Cartas de Tecnologia



1 Marcador de Planeta Miragem



1 Marcador de Planeta Destruido



13 Marcadores de Anexo
(6 Genéricos,
4 Tecnologias, 1 ZD
e 2 Titãs)



1 Marcador de Tempestade de Ions (Dupla Face)



6 Marcadores de Fenda Dimensional (3 Cabal e 3 Nekro Vírus)



4 Marcadores de Buraco de Minhoca Gama (3 Genéricos e 1 Creuss)



5 Marcadores Dormentes de UI



20 Marcadores de Fronteira



119 Marcadores de Controle



112 Marcadores de Comando



42 Marcadores de Bem de Comércio e Commodity (Dupla Face)



71 Marcadores de Infantaria



71 Marcadores de Caça

PREPARAÇÃO

Para preparar uma partida de *Twilight Imperium* com a expansão *Profecia dos Reis*, siga as regras da Preparação Completa existentes no guia de referência do jogo-base com as seguintes adições:

◆ PASSO 3—REUNIR OS COMPONENTES DE FACÇÃO:

Além dos componentes da facção do jogo-base, cada jogador pega a carta de unidade Mecha de sua facção e suas três cartas de líder. As facções listadas abaixo pegam componentes adicionais:

- ◆ Os Espectros de Creuss: 1 Marcador de Buraco de Minhoca Gama Creuss
- ◆ O Cabal Vuil'raith: 3 Marcadores de Fenda Dimensional
- ◆ Os Nekro Vírus: 3 Marcadores de Fenda Dimensional
- ◆ Os Titãs de Ul: 5 Marcadores Dormentes de Ul
- ◆ As Brasas de Muaat: 1 Peça Supernova do Muaat



Componentes Adicionais de Facção para os Espectros de Creuss

◆ PASSO 4—ESCOLHER UMA COR:

- Cada jogador pega todos os componentes da sua cor, que agora incluem:
- 4 unidades mecha
 - 1 nova nota promissória
 - 8 novas cartas de tecnologia
 - 1 ficha de líder

Cada jogador desliza a borda da sua ficha de líder por baixo da sua ficha de facção. Depois, do espaço superior ao espaço inferior, coloque suas cartas de líder (agente, comandante e herói) e a carta da unidade mecha em sua ficha de líder. Todos os líderes são colocados mostrando o lado que tenha o ícone do espaço no canto superior direito.



◆ PASSO 6—CRIAR O TABULEIRO DO JOGO:

Coloque o buraco de minhoca nexus na área comum do jogo com o lado que mostra somente o buraco de minhoca gama virado para cima. Depois, coloque os 3 marcadores de buraco de minhoca gama perto do buraco de minhoca nexus.



O Buraco de Minhoca Nexus

◆ PASSO 7—POSICIONAR MARCADOR DOS GUARDIÕES:

Coloque um marcador de fronteira em cada sistema não natal que não tenha um planeta. Devolva os marcadores de fronteira restantes para a caixa do jogo. Coloque todos os marcadores de anexo perto do tabuleiro do jogo.



◆ PASSO 8—EMBARALHAR BARALHOS COMUNS:

Embaralhe o baralho de relíquia e cada baralho de exploração separadamente e coloque-os na área comum do jogo.



PREPARAÇÃO DO TABULEIRO DO JOGO

Ao jogar com cinco, sete ou oito jogadores, o passo "Criar o Tabuleiro do Jogo" da preparação sofre a seguinte modificação.

Preparação para Cinco Jogadores

Durante o sub-passo "Distribuir Peças de Sistema", cada jogador recebe **três peças azuis** e **duas peças vermelhas**. Antes do sub-passo "Colocar Peças de Sistema", os jogadores colocam as peças de hiperespaço exatamente como exibido no diagrama "Preparação do Tabuleiro do Jogo".

Preparação para Sete Jogadores

Durante o sub-passo "Distribuir Peças de Sistema", cada jogador recebe **quatro peças azuis** e **duas peças vermelhas**. Antes do sub-passo "Colocar Peças de Sistema", os jogadores colocam as peças de hiperespaço exatamente como exibido no diagrama "Preparação do Tabuleiro do Jogo".

Depois, antes de colocar as peças de sistema, o porta-voz compra cinco peças—**duas vermelhas** e **três azuis**—das peças não utilizadas e as coloca uma de cada vez na ordem que quiser, viradas para cima e adjacentes a Mecatol Rex seguindo as regras normais de colocação de peças.

Preparação para Oito Jogadores

Durante o sub-passo "Distribuir Peças de Sistema", cada jogador recebe **quatro peças azuis** e **duas peças vermelhas**.

Depois, antes de colocar as peças de sistema, o porta-voz compra quatro peças—**duas vermelhas** e **duas azuis**—das peças não utilizadas e as coloca uma de cada vez na ordem que quiser, viradas para cima e adjacentes a Mecatol Rex, seguindo as regras normais de colocação de peças.

PREPARAÇÃO DO HIPERESPAÇO

Para as preparações do tabuleiro do jogo descritas nesta página, as peças de hiperespaço são sempre colocadas na formação abaixo usando as peças de hiperespaço 83A, 84A, 85A, 86A, 87A e 88A. As regras dos hiperespaços são descritas na página 11.



PREPARAÇÃO DO TABULEIRO DO JOGO PARA 5, 7 OU 8 JOGADORES



PREPARAÇÃO PARA CINCO JOGADORES



PREPARAÇÃO PARA SETE JOGADORES



PREPARAÇÃO PARA OITO JOGADORES



REGRAS

Esta seção descreve os componentes e mecânicas apresentadas nesta expansão.

JOGADORES ADICIONAIS

Esta expansão adiciona componentes para permitir partidas entre sete e oito jogadores. Não existem regras adicionais ao jogar com este número de jogadores além das mudanças na preparação do tabuleiro do jogo na página 9.

LÍDERES

Cada facção tem três líderes com habilidades únicas que são resolvidas seguindo suas instruções. Existem três tipos de líderes:

- ◆ **AGENTE:** Toda habilidade de agente esgota o líder. Os agentes são preparados junto com as outras cartas esgotadas durante o passo de "Preparar Cartas".
- ◆ **COMANDANTE:** Todo comandante tem uma habilidade passiva. Esta habilidade pode ser compartilhada com outra facção ao negociar a carta promissória "Aliança".
- ◆ **HERÓI:** Todo herói tem uma habilidade poderosíssima que só pode ser usada uma vez por jogo.

Os líderes são colocados em seus espaços correspondentes na preparação. Todos os líderes devem ser colocados mostrando o lado que tenha o ícone do espaço no canto superior direito.



Ícone de Espaço do Comandante

As habilidades dos agentes estão disponíveis desde o começo do jogo, mas as habilidades dos comandantes e dos heróis, começam o jogo **BLOQUEADAS**. Toda carta de comandante e de herói possui um objetivo, tal como "Tenha 3 objetivos completos." Quando o objetivo em uma carta de líder for concluído, o jogador vira a carta e a habilidade revelada agora está **DESBLOQUEADA** e disponível para ser usada.

UNIDADES MECHA

Unidades mecha são forças terrestres altamente especializadas e específicas de cada facção.



Cada jogador começa com sua carta de unidade mecha em jogo. Mechas são produzidos como qualquer outra unidade e estão disponíveis desde o começo do jogo.

Os mechas são um tipo de força terrestre. Eles podem ser transportados e podem participar de combate terrestre. Os mechas de cada facção possuem seus atributos e habilidades exibidos em sua carta de unidade mecha.

Algumas cartas de mechas possuem uma habilidade de "Implantar". Habilidades de Implantar dão uma forma alternativa de colocar unidades no tabuleiro do jogo. Essas habilidades só podem ser resolvidas para colocar uma unidade que esteja nos reforços do jogador e cada habilidade de implantar só pode ser resolvida uma vez por janela de momento.

CAPTURA

Algumas habilidades instruem um jogador a **CAPTURAR** uma unidade. Quando uma unidade é capturada, ela é colocada na ficha de facção do capturador até que seja **DEVOLVIDA**. As regras para capturar e devolver unidades variam dependendo do tipo da unidade capturada.

Se ao menos uma das docas espaciais de um jogador estiver sendo bloqueada, ele não pode capturar unidades do jogador que está o bloqueando.

Naves (Exceto Caça) e Mechas

Se um jogador capturar uma nave (exceto caça) ou mecha, ele coloca a unidade em sua ficha de facção. Quando esta unidade for devolvida, ela é colocada nos reforços do jogador que controlava essa unidade quando ela foi capturada. Uma nave (exceto caça) ou mecha podem ser devolvidos da seguinte forma:

- ◆ Se o jogador que capturou a unidade concordar em devolvê-la como parte de uma transação.
- ◆ Se uma habilidade permitir que um jogador devolva a nave capturada, tipicamente como custo para um efeito.
- ◆ Se o jogador cuja unidade foi capturada bloquear uma doca espacial do jogador que capturou a unidade.

Caças e Forças Terrestres

Se um jogador capturar um caça ou força terrestre, ele é colocado em seus próprios reforços em vez da ficha de facção do jogador capturador. Depois, o capturador coloca um marcador de caça ou força terrestre do estoque em sua ficha de facção. Caças e forças terrestres capturadas não pertencem à nenhuma cor de jogador. Desta forma, eles não podem ser devolvidos como parte de uma transação e não são devolvidos por causa de um bloqueio. Eles ficam na ficha de facção do capturador até que uma habilidade faça com que sejam devolvidos. Ao serem devolvidos, eles voltam para o estoque.

PLANETAS LENDÁRIOS

Quatro dos planetas nesta expansão são **PLANETAS LENDÁRIOS**, indicados pelo ícone lendário.

Ícone Lendário em Primor



Quando um jogador ganha controle de um planeta lendário, ele também coloca a carta respectiva de habilidade de planeta lendário em sua área de jogo. Cada carta de habilidade de planeta lendário tem uma habilidade única que pode ser usada ao fim do turno desse jogador. Se um jogador ganha controle de uma carta esgotada de habilidade de planeta lendário, ela continua esgotada.



Carta do Planeta Primor e Carta de Habilidade de Planeta Lendário

EXPLORAÇÃO

Quando um jogador ganha o controle de um planeta que ainda não está sob controle de outro jogador, ele **EXPLORA** esse planeta. Para explorar, o jogador compra uma carta do topo do baralho de exploração equivalente ao tipo do planeta e resolve o efeito desta carta. Em seguida, a carta é descartada, a menos que ela seja um fragmento de relíquia ou tenha uma habilidade de "Anexo", que será descrita na próxima seção. Planetas que não possuam um tipo **não podem** ser explorados.



Planeta Industrial

Os jogadores que possuem a tecnologia "Exploração da Energia Escura" podem explorar os marcadores de fronteira. Quando um jogador explora um marcador de fronteira, ele descarta o marcador e compra uma carta do topo do baralho de exploração de fronteira.



Marcador de Fronteira

Se um jogador ganhar controle de vários planetas ao mesmo tempo, ele escolhe a ordem na qual explorará esses planetas, comprando e resolvendo a carta de exploração de cada um antes de explorar o próximo.

CARTAS ANEXADAS

Quando um jogador comprar uma carta de exploração que inclui o título "Anexo", ele pode anexá-la ao planeta explorado, deslizando-a para baixo da carta do planeta. Depois, coloca o marcador de anexo correspondente nesse planeta, no tabuleiro do jogo. Esse planeta é modificado pelos valores e habilidade da carta de exploração e a carta anexada continua anexada se outro jogador tomar o controle desse planeta.



Marcador de Anexo Esfera de Dyson

FRAGMENTOS DE RELÍQUIA E RELÍQUIAS

Quando um jogador compra uma carta de exploração que inclui o título "fragmento de relíquia", ele a coloca virada para cima em sua área de jogo. Como descrito na carta, três fragmentos de relíquia do **mesmo tipo** podem ser excluídas para ganhar uma relíquia, uma carta com uma habilidade poderosa. Quando um jogador ganha uma relíquia, ele compra uma carta do topo do baralho de relíquias e a coloca virada para cima em sua área de jogo.



Fragmento de Relíquia

Fragmentos de relíquia podem ser trocados como parte de uma transação.

EXCLUIR

Se uma habilidade instruir um jogador a **EXCLUIR** um componente, esse componente é removido do jogo e devolvido para a caixa do jogo.

BURACO DE MINHOCA NEXUS

O buraco de minhoca nexus é uma região única da galáxia onde vários buracos de minhoca se convergem. É uma peça de sistema dupla face—o lado **INATIVO** mostra somente um buraco de minhoca gama e o lado **ATIVO** mostra três buracos de minhoca. O nexus é tratado como parte do tabuleiro do jogo e começa o jogo inativo, o que significa que ele só é adjacente às peças que possuam um buraco de minhoca gama.



Inativo



Ativo

Na primeira vez que um jogador mover ou colocar uma unidade no buraco de minhoca nexus ou ganhar controle de seu planeta (Malícia), o nexus se torna ativo e o jogador o vira para o lado ativo. O nexus ativo é adjacente às peças que possuam um buraco de minhoca alfa, beta ou gama.

HIPERESPAÇOS

Ao jogar com cinco ou sete jogadores, a galáxia é preparada com peças de hiperespaços (veja "Preparação do Tabuleiro do Jogo" na página 9). Cada linha adjacente criada por uma ou mais peças de hiperespaço é um **HIPERESPAÇO**. Peças de sistema conectadas por um hiperespaço, são adjacentes para todos os propósitos.



Hiperespaços fazem com que o sistema destacado em vermelho seja adjacente aos dois sistemas destacados em amarelo.

Peças de hiperespaço melhoram o equilíbrio das posições iniciais para cada jogador, então os jogadores **não recebem bens de comércio** por estarem posicionados em certa região.

Peças de hiperespaço **não são** sistemas. Elas não podem ter unidades nela e não podem ser alvos de efeitos ou habilidades.

APÊNDICE DO MAPA

Os jogadores podem personalizar a preparação do tabuleiro com uma das seguintes opções ao jogar com a expansão.

MAPAS PREDEFINIDOS

Em vez da preparação padrão do tabuleiro do jogo, os jogadores podem escolher uma das preparações predefinidas das páginas 13—15.

HIPERESPAÇOS ALTERNATIVOS

Ao jogar com **sete** ou **oito** jogadores, vocês podem usar as preparações de hiperespaços alternativos e formas incomuns do tabuleiro do jogo abaixo para facilitar e manter as posições iniciais iguais entre os jogadores. Ao fazer isso, o passo "Criar o Tabuleiro do Jogo" da preparação é modificado como descrito nesta seção.

NOTA: Pela presença dos hiperespaços, os anéis destes mapas são diferentes da preparação padrão do tabuleiro. Preste atenção à forma incomum de cada anel e tome cuidado para que cada anel seja preenchido antes de colocar as peças no próximo anel.

PREPARAÇÃO PARA SETE JOGADORES

Durante o sub-passo "Distribuir Peças de Sistema", cada jogador recebe **três peças azuis** e **duas peças vermelhas**. Antes do sub-passo "Colocar Peças de Sistema", os jogadores colocam as peças de hiperespaço exatamente como exibido no diagrama "Preparação

Alternativa Para Sete Jogadores com Hiperespaços" abaixo, usando as peças de hiperespaço **83B, 84B, 85B, 86B, 88B e 90B**.

PREPARAÇÃO PARA OITO JOGADORES

Durante o sub-passo "Distribuir Peças de Sistema", cada jogador recebe **três peças azuis** e **duas peças vermelhas**. Antes do sub-passo "Colocar Peças de Sistema", os jogadores colocam as peças de hiperespaço exatamente como exibido no diagrama "Preparação Alternativa Para Oito Jogadores com Hiperespaços" abaixo, usando as peças de hiperespaço **83B, 85B, 87A, 88A, 89B e 90B**.

GRANDE GALÁXIA

Ao jogar com **seis** jogadores, os jogadores que desejarem jogar com um tabuleiro maior, podem usar uma galáxia de 4 anéis, usando todas as peças disponíveis no jogo-base do *Twilight Imperium* e na expansão *Profecia dos Reis*. Ao fazer isso, o passo "Criar o Tabuleiro do Jogo" da preparação, é modificado como descrito abaixo.

NOTA: Pela abundância de recursos e influência na preparação "Grande Galáxia para Seis Jogadores", é recomendado que os jogadores usem o lado de 14 pontos da trilha de pontos de vitória ao jogar com a grande galáxia.

PREPARAÇÃO PARA SEIS JOGADORES

Durante o sub-passo "Distribuir Peças de Sistema", cada jogador recebe **seis peças azuis** e **três peças vermelhas**.

PREPARAÇÃO ALTERNATIVA COM HIPERESPAÇOS E GRANDE GALÁXIA



PREPARAÇÃO ALTERNATIVA PARA SETE JOGADORES COM HIPERESPAÇOS



PREPARAÇÃO ALTERNATIVA PARA OITO JOGADORES COM HIPERESPAÇOS



PREPARAÇÃO DA GRANDE GALÁXIA PARA SEIS JOGADORES



MECATOL REX



ANEL 1



ANEL 3



HIPERESPAÇO



SISTEMA NATAL

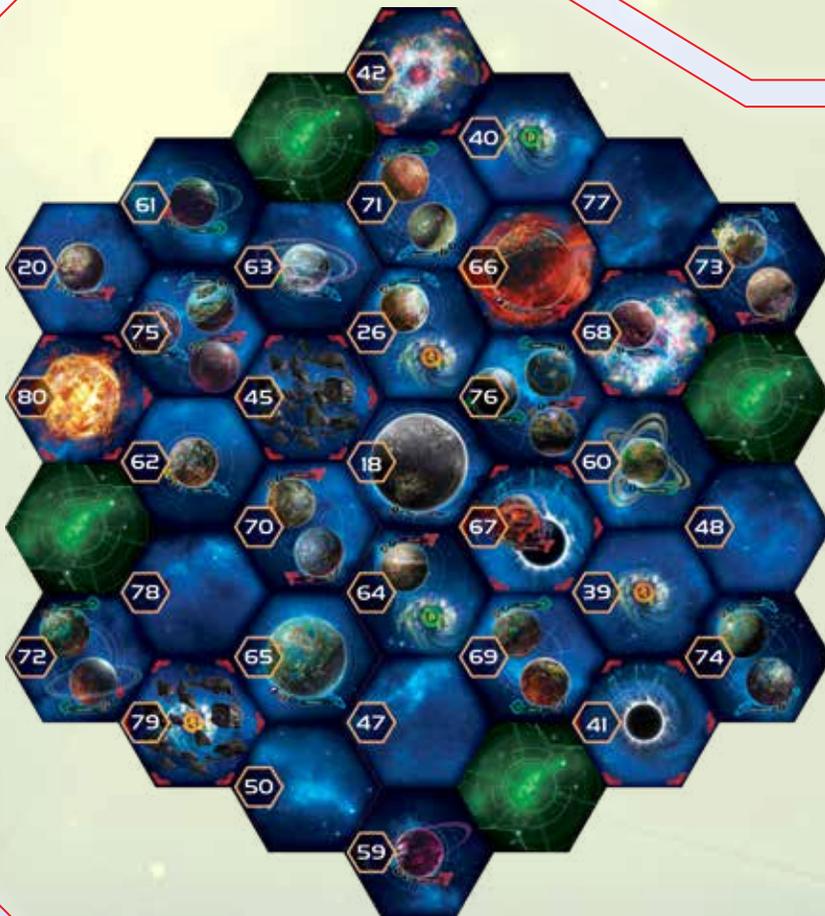
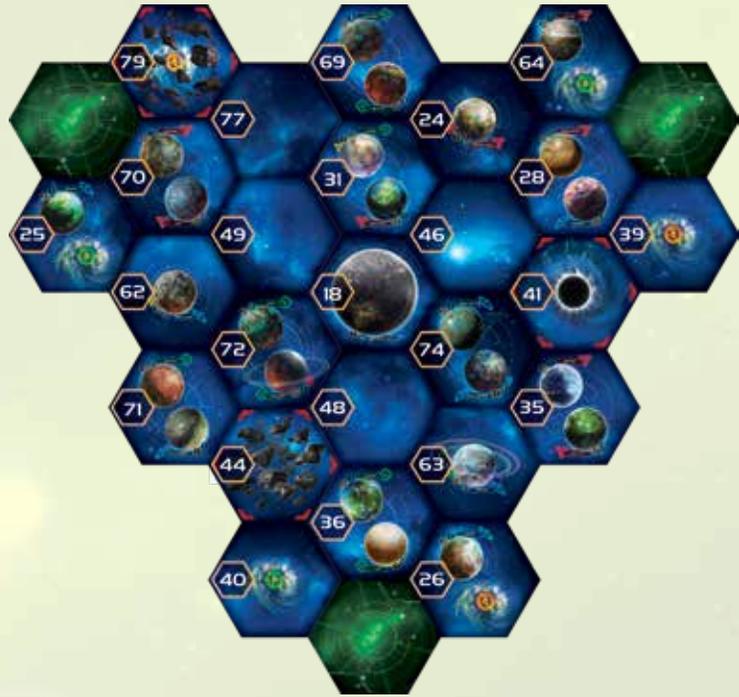


ANEL 2



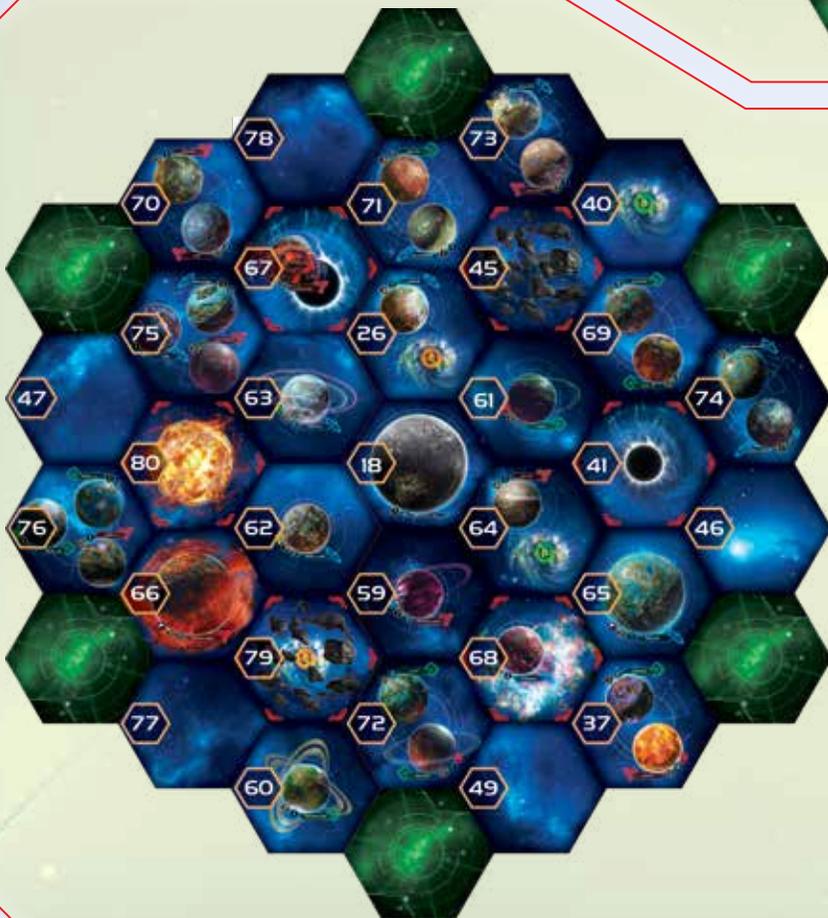
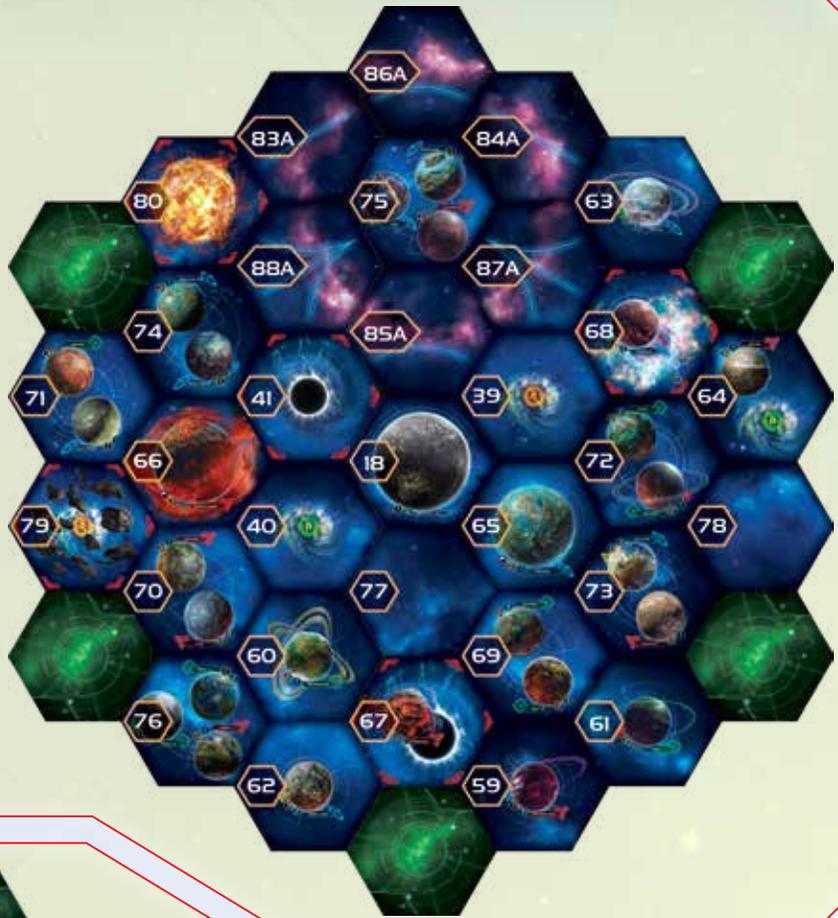
ANEL 4

PREPARAÇÃO DA GALÁXIA PARA TRÊS JOGADORES



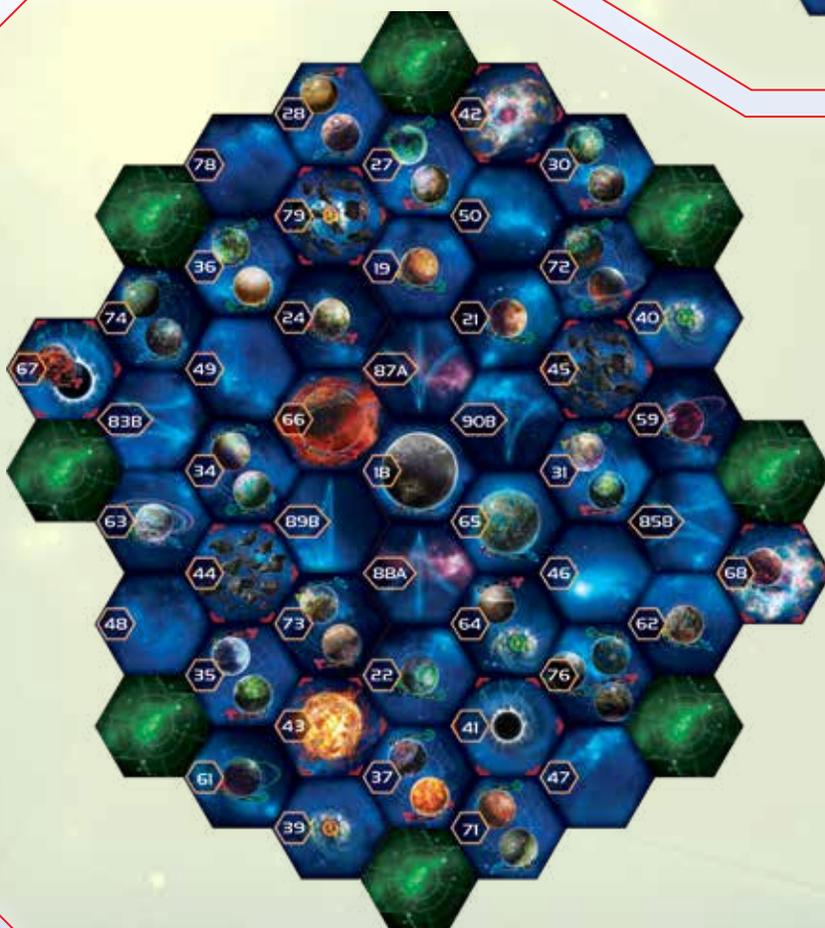
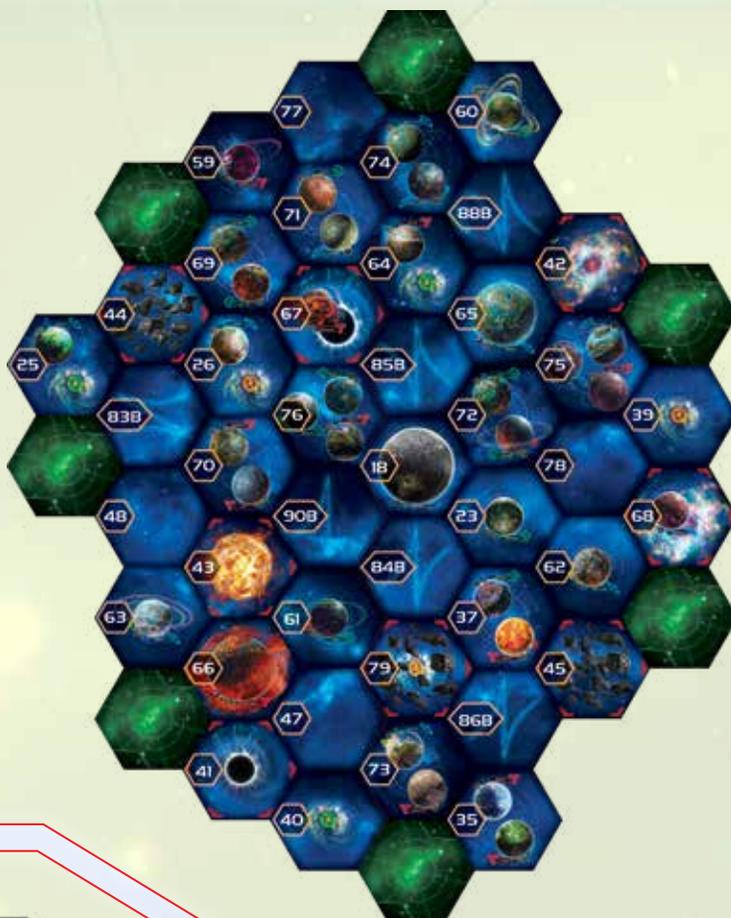
PREPARAÇÃO DA GALÁXIA PARA QUATRO JOGADORES

**PREPARAÇÃO
DA GALÁXIA
PARA CINCO
JOGADORES
(COM HIPERESPAÇOS)**



**PREPARAÇÃO
DA GALÁXIA
PARA SEIS
JOGADORES**

**PREPARAÇÃO
DA GALÁXIA
PARA SETE
JOGADORES
(COM HIPERESPAÇOS)**



**PREPARAÇÃO
DA GALÁXIA
PARA OITO
JOGADORES
(COM HIPERESPAÇOS)**

EXPLICAÇÕES

Esta seção inclui explicações sobre momento, interações e regras facilmente esquecidas. Se os jogadores tiverem uma pergunta, eles devem olhar aqui ou consultar o Guia de Referência Vivo online.

Barreira Anti-Caça

- ◆ O passo da "Barreira Anti-Caça" pode ocorrer mesmo se o oponente de um jogador não tiver caças no combate.

Caças e Infantarias Capturadas

- ◆ Se um jogador capturar uma unidade de caça ou infantaria, ela é devolvida aos seus respectivos reforços e o jogador capturador coloca um marcador de caça ou infantaria do estoque em sua ficha de facção.

Marcadores de Fenda Dimensional

- ◆ Se uma doca espacial que tiver uma fenda dimensional embaixo for destruída, o marcador de fenda dimensional é removido do tabuleiro.
- ◆ Os Nekro Vírus possuem seus próprios marcadores de fenda dimensional que podem usar se copiarem a carta de tecnologia de aprimoramento de unidade "Fenda Dimensional II" do Cabal Vuil'raith.

Exploração

- ◆ Um planeta que não possui um tipo não pode ser explorado.
- ◆ Se uma habilidade instruir um jogador a explorar um marcador de fronteira, ele pode fazer isso mesmo se não tiver a tecnologia "Exploração da Energia Escura".

Marcadores de Fronteira

- ◆ Durante a preparação, um marcador de fronteira é colocado em cada sistema natal que não tenha um planeta, incluindo anomalias.

Fissuras de Gravidade

- ◆ Os jogadores adicionam +1 para o valor de movimento das naves por cada fissura de gravidade que atravessarem, mas devem rolar para cada fissura também.

Unidades Mecha

- ◆ Cartas de unidade mecha não são cartas de tecnologia.

Objetivos

- ◆ Um jogador pode completar quaisquer números de objetivos de "Fase de Pauta" durante uma única fase de pauta.
- ◆ O buraco de minhoca nexus e o sistema natal dos Espectros de Creuss estão na borda do tabuleiro do jogo para completar objetivos.

Relíquias

- ◆ Relíquias não podem ser trocadas como parte de uma transação, mesmo sabendo que os **fragmentos de relíquia** podem ser trocados.

Buraco de Minhoca Nexus

- ◆ Se o buraco de minhoca nexus fosse ficar ativo depois de uma nave se mover para lá durante o passo de "Movimentação" de uma ação tática, ele não fica ativo até o fim deste passo.

CRÉDITOS

DESIGN E DESENVOLVIMENTO DA EXPANSÃO: Dane Beltrami

DESIGN ORIGINAL DO TWILIGHT IMPERIUM: Christian T. Petersen

PRODUTOR: Jason Walden

FICÇÃO: Sam Gregor-Steward

REDAÇÃO TÉCNICA: James Kniffen

EDIÇÃO: Adam Baker

REVISÃO: Mark Pollard, Mark Miltenburg, e Sarah Sadler

GERENTE DE JOGO DE TABULEIRO: Chris Winebrenner-Palo

REVISÃO DA HISTÓRIA: Daniel Lovat Clark, Matt Newman e Sam Gregor-Steward

DESIGN GRÁFICO DA EXPANSÃO: Shaun Boyke e Toujer Moua

GERENTE DE DESIGN GRÁFICO: Christopher Hosch

ARTE DE CAPA: Anders Finer

ARTE DAS PEÇAS DE MAPA: Stephen Somers

ARTE INTERNA: Cristi Balanescu, Anders Finer, Aurore Folny, Tom Garden, Tomasz Jedruszek, Alex Kim, Scott Schomburg e Stephen Somers

DIREÇÃO DE ARTE: Jeff Lee Johnson

GERENCIAMENTO DO DIRETOR DE ARTE: Tony Bradt

ESCULTURA: Kevin Van Sloun

LÍDER DE ESCULTURA: Cory DeVore

GERENTE DE ESCULTURA: Derrick Fuchs

COORDENAÇÃO DE SEGURANÇA DE QUALIDADE: Andrew Janeba e Zach Tewalthomas

GERENCIAMENTO DE PRODUÇÃO: Jutin Anger e Jason Glawe

DIRETOR DE CRIAÇÃO VISUAL: Brian Schomburg

GERENTE DE PROJETO SENIOR: John Franz-Wichlacz

GAME DESIGNER EXECUTIVO: Nate French

LÍDER DO ESTÚDIO: Chris Gerber

TESTADORES: 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 Ssic, 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, e Jamie Wood

Agradecimentos especiais: Michael Bomholt, Scott Lewis, Andrew Manderson, Matt Martens, Max Philippi, Nate Shedd, e Clayton Threadgill, cujas contribuições foram valiosíssimas. E um agradecimento especial a todos os nossos testadores da fase beta.

GALÁPAGOS JOGOS

TRADUÇÃO: João José Gois

REVISÃO: Ivar Junior e Luciana Galeani Boldorini

DIAGRAMAÇÃO: Danilo Sardinha e Felipe Godinho

© 2020 Fantasy Flight Games. Gamegenic e o logo da Gamegenic são TM & © Gamegenic GmbH, Germany. Fantasy Flight Games, *Twilight Imperium*, e o logo da FFG são ® da Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games está localizada em 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Imagens meramente ilustrativas.