SHATTERED ASCENSION

Variante de Reglas para TWILIGHT IMPERIUM 3RA EDICIÓN

v. 4.2 (beta) para uso con FAQ 2.4

Desarrollado por John E. Skogtvedt / PsiComa

jeskogtvedt@gmail.com

Foro en ti3wiki.org y simonkamber.dk/ti3/

Shattered Ascension es un conjunto de reglas parche desarrolladas para mejorar el balance y la dinámica en Twilight Imperium 3ra edición. Estas reglas requieren la expansión Shattered Empire para poder ser usadas. Es recomendable, pero no requerido, tener dos copias disponibles de TI3. Esta versión no es directamente compatible con Shards of Throne, pero sus componentes utilizables y modificaciones requeridas son especificadas en este libro.

**Piezas Extras incluidas para impresión:**

* Set de Cartas Estratégicas actualizadas, incluyendo la Carta Estratégica #9, Prospect
* 16 nuevos Objetivos de Fase I, de los cuales 3 reemplazan cartas antiguas
* Nuevos Avances Tecnológicos Específicos de Raza
* 2 nuevos Objetivos Especiales
* 16 nuevas Cartas Políticas
* Marcadores de Golpe
* Marcador de Rotación
* Marcadores de Efectos de Fronteras

**Recomendado de la segunda copia de TI3:**

* Segundo mazo de Objetivos Secretos
* Cantidad adicional de Unidades Plásticas y Marcadores de Comando (ver Apéndice 2)
* Todos los marcadores de cartón (Bienes de Comercio, Cazas, Fuerzas Terrestres)
* Todos los Sistemas en blanco y con borde rojo

**INICIO**

1. Decidir el número de Puntos de Victoria requeridos para ganar y decidir cada una de las Variables descritas más abajo
2. Cada Jugador lanzará un dado. Tomar asiento alrededor de la mesa yendo en el sentido del reloj del número más alto al más bajo.
3. Cada Jugador recibe dos cartas de Objetivos Secretos. Un de estas debe ser descartada durante el paso 10).
4. a) Empezando con el Jugador que obtuvo la tirada con el número más alto y continuando en el sentido del reloj, cada Jugador puede elegir cualquier Raza disponible para utilizar o puede pasar para esperar al paso b).

b) El resto de Razas son repartidas aleatoriamente, con la siguiente ventaja: pueden mantenerse en secreto hasta el inicio de la primera Fase Estratégica. Al recibir una Raza aleatoria, el Jugador puede rechazarla y recibir otra. Esto se puede repetir una vez más, pero la tercera Raza recibida debe ser inmediatamente revelada.

1. La creación de la Galaxia (o la Subasta de Sistema Natal si se utiliza un Escenario Preestablecido) empezará con el Jugador que obtuvo la tirada con el número más alto y continuará en el sentido del reloj. Este orden se alternará (es decir, al llegar al final, se empezará por el último jugador y continuará en sentido contrario al reloj) si no se usan los Escenarios Preestablecidos o la Opción Estrella por Estrella.

b) Opcional: Por razones prácticas, los Jugadores pueden ahora cambiar asientos para que estén alineado con la posición de sus Sistemas Natales.

1. a) Subasta de Marcador de Narrador: El Jugador que obtuvo la tirada con el número más bajo puede realizar una oferta de Bienes de Comercio por el Marcador de Narrador (esta oferta puede ser 0). Continuando en el sentido contrario al reloj, los Jugadores pueden pasar o realizar una oferta mayor. El Jugador que haya realizado la oferta más alta es asignado como el Narrador. Tras ello todos los otros Jugadores reciben un número de Bienes de Comercio igual a la oferta ganadora.

b) El Narrador puede establecer la orientación del Marcador de Rotación.

1. Normalizar Bienes de Comercio: Todos los Jugadores añaden o retiran la misma cantidad de Bienes de Comercio de tal manera que el Jugador con la cantidad más baja empiece con 1 Bien de Comercio.
2. Construir dos mazos separadas de Objetivos, uno por cada Fase, en vez del mazo de Objetivos mixtos. Se deberán sacar Objetivos del mazo adecuado cuando se revelen objetivos y se coloquen en el Área Común de Juego.
3. Colocar todos los Objetivos Especiales boca arriba en el tablero, junto con 3 Objetivos Públicos de la Fase I aleatorios del respectivo mazo. (La Fase II se inicia cuando existan ocho Objetivos Públicos de la Fase I en el Área Común de Juego). Si todas las Cartas Estratégicas van a ser elegidas (4 u 8 Jugadores), incluir la novena Carta Estratégica, Prospect.
4. Revelar las Razas Secretas, descartar los Objetivos Secretos, entregar 2 Cartas Políticas a cada Jugador y comenzar la primera Fase Estratégica. Utilizar las modificaciones de las reglas en las siguientes páginas cuando se juegue al Shattered Ascension. ¡Qué empiece la guerra!

**Variables de Juego**

* **Escenario / Genérico:** Decidir si se utilizará un mapa preestablecido (mapas modelo se pueden encontrar en la página de SA) o si se utilizará el método convencional de construcción de Galaxias
* **Sistema SAS:** Decidir si se utilizará el Sistema Acción Simultánea para generalizar y extender la Acción de Transferencia. Ver Apéndice 2.
* **Imperium Rex**: Decidir si se incluirá Imperium Rex en el mazo de Objetivos (NO RECOMENDADO)
* **Otras Variantes Oficiales:** Todas las opciones de Shattered Empire son recomendadas, excepto Primeros Turnos Simulados y Soles Distantes Territoriales. Se recomienda altamente usar a los Líderes.
* **Opciones de Juego:** Ver cada una de estas opciones de juego que se encuentran en el Apéndice 2:
  + Estrella por Estrella
  + Consejo Crepuscular
  + Grietas Dimensionales
  + Ascenso
  + Soles Carmesí
  + Caminos del Destino

**APÉNDICE 1: Modificaciones de Regla**

**General**

* Cualquier tipo de **carga** (Cazas, Fuerzas Terrestres, PDS, Líderes) pueden ser recogidos de cualquier Sistema no activado (o el Sistema recién activado). Esto es sin importar las naves enemigas o la fuente de la carga (Planeta, Transporte o Espacio).
* Los **Efectos Pre-Combate** se realizan simultáneamente por el atacante y el defensor. Primero, ambos bandos realizan sus tiradas de Descarga Anti Cazas y remueven las bajas. Tras ello se realizan el resto de Efectos Pre-Combate de manera simultánea.
* Inmediatamente antes de refrescar los Planetas en la Fase de Estado, todos los Jugadores pueden **producir Bienes de Comercio** de sus Recursos sin utilizar. Por cada 2 Recursos gastados, recibe 1 Bien de Comercio.
* Las **Cartas Políticas** no pueden ser canjeadas por Bienes de Comercio. 2 Cartas Políticas pueden en cualquier momento ser descartadas para recibir una nueva. Todos los Jugadores también reciben una Carta Política durante la Fase de Estado. El límite en mano es 7.
* Durante las **Retiradas Tácticas**, el Sistema de destino se activa solamente si las naves sobreviven para realizar la Retirada.
* **Mix & Match:** Cuando se construyen Unidades, se puede gastar un Recurso para construir una Fuerza Terrestre y un Caza.
* Un Planeta de un Sistema No Natal que no tenga Fuerzas Terrestres presentes y que recibe un golpe de **bombardeo** revierte inmediatamente a un Estado Neutral. El Jugador que bombardea puede elegir omitir este efecto.
* Para el propósito de las **Cartas de Acción**, un Sistema Natal sólo es considerado así si su Raza de origen lo controla.
* Los **Sistemas Natales Enemigos** no se pueden activar durante la primera Ronda de juego.

**Unidades**

* Los **Acorazados** lanzan 2 dados durante las Batallas Espaciales y pueden bombardear Planetas sin necesidad de que se esté llevando a cabo una Invasión Planetaria. Cuentan como 2 Unidades para el Límite de Producción al momento de producir Unidades (también para la Habilidad Secundaria de Production).
* Los **Soles de Guerra** pueden usar su habilidad de Soportar Daño dos veces. Cuentan como 3 Unidades para el Límite de Producción.
* Cualquier Unidad que use la habilidad de **Soportar Daños** pierde inmediatamente un dado de combate, hasta un mínimo de 1.
* Las **Fuerzas de Asalto** no se crean con tiradas de combate de 10. En vez de eso, una Fuerza Terrestre será ascendida automáticamente a una Fuerza de Asalto después de una Invasión Planetaria exitosa (solamente las atacantes), durante el siguiente Paso de Producción. Antes de la primera ronda de un Combate de Invasión, el atacante podrá asignar un número de Fuerzas de Asalto como **Comandos**. Estos no participan en el Combate y no pueden ser utilizados como bajas, pero pueden capturar 1 Edificio cada uno después de una Invasión exitosa. Todos los Comandos son eliminados automáticamente en caso de una Invasión que fracase. Las Fuerzas de Asalto pueden ser producidas normalmente en una Dársena Espacial por el costo de 3 Recursos cada una.
* Las **Minas Espaciales** se colocan en las fronteras de un Sistema en vez de dentro del Sistema. Las Minas Espaciales son consideradas neutrales y se activan en el instante en el que cualquier Flota cruce el Sistema (antes del paso de Fuego de PDS). No se pueden juntar Minas. Cuando ocurra un impacto, se deben tirar un número de dados igual a la cantidad de Naves no Cazas que están pasando a través de la frontera minada. Tiradas de 8+ infligen un golpe a la Flota. Los golpes pueden ser distribuidos normalmente por el dueño de la Flota.
* Las **Facilidades** solo pueden construirse en Planetas no Agotados. El costo total de la Facilidad es agotar el Planeta.
* Los Escudos Planetarios de las Unidades **PDS** no obstruyen ningún tipo de bombardeo, pero cada uno absorbe un golpe de bombardeo.

**Tecnologías**

Se han cambiado los siguientes Avances Tecnológicos:

* Assault Cannons (**Cañones de Asalto**)
* Automated Defense Turrets (**Torretas Avanzadas de Defensa**)
* Fleet Logistics (**Logística Naval**)
* Gen Synthesis (**Síntesis de Genes**)
* Graviton Negator (**Negador de Gravitones**)
* Integrated Economy (**Economía Integrada**)
* Micro Technology (**Microtecnología**)
* Nano Technology (**Nanotecnología**)
* Transit Diodes (**Diodos de Tránsito**)

Estos cambios están incorporados en las nuevas imágenes de las Cartas de Avances Tecnológicos Generales.

**Razas**

* Los **Saar** no restan 3 a sus Puntos de Victoria actuales si su Sistema Natal es ocupado por sus oponentes.
* La Habilidad **Mentak** de robar Bienes de Comercio es ahora una acción y ejecutarla cuesta un Marcador de Comando de la Cuota Estratégica.
* La Habilidad **Naalu** de iniciativa es reemplazada por la siguiente Habilidad: *Antes de que empiece la Fase de Acción, puedes realizar una Acción Táctica. Tras ello la Fase de Acción continúa normalmente.* Los Naalu no empiezan con una Unidad de Crucero.
* Mientras los Soles de Guerra de los **Muaat** tengan un movimiento base de 1, solamente pueden bombardear con 1 dado.
* Los **Yssaril** empiezan con 1 Transporte menos y con Light/Wave Deflector (Deflectores de Luz y Ondas) como su único Avance Tecnológico.
* Los **Avances Tecnológicos Específicos de Raza** han sido modificados. Ahora cada Raza cuenta con 3 Avances distintos. Estos cambios están incorporados en las nuevas imágenes de las Cartas de Avances Tecnológicos Específicos de Raza.

**Cartas Estratégicas**

* Durante **Assembly** (Asamblea), un Jugador elegido para jugar una Agenda siempre tiene la opción de sacar una carta aleatoria del mazo de Cartas Políticas en vez de jugar una carta de su mano. Cualquier Jugador puede solicitar una elección de la **Voz del Consejo** antes de que empiece la votación de la Agenda, pero esta solicitud cuesta un Marcador de Comando de la Cuota Estratégica.
* La **Voz del Consejo** gana +5 votos en todo momento. Adicionalmente, puede reclamar el Objetivo Especial.
* Al ejecutar la **Habilidad Primaria** de **Bureaucracy** (Burocracia), se revelan públicamente 3 Objetivos Públicos de la Fase I para que todos los vean. Se elige un Objetivo para que sea colocado en el Área Común de Juego, mientras que los otros dos se colocan o en la cima o en la base del mazo. Se puede gastar un Punto de Influencia para girar la orientación del Marcador de Rotación.
* Al utilizar la **Habilidad Primaria** de **Warfare II** (Guerra II), el dueño de la Carta Estratégica puede realizar otra acción táctica después de que se haya ejecutado la Habilidad Secundaria. El Marcador de Comando de dicha acción es pagada de los Refuerzos. El Marcador de Estado de Alerta otorga una bonificación a todas las tiradas de combate amistosas en el Sistema en el que esté presente, no solo durante las Batallas Espaciales.
* La **Habilidad Secundaria** de **Warfare II** (Guerra II) requiere solamente que el Sistema de destino no contenga naves enemigas. Cualquier tipo de carga puede ser recogida durante este movimiento, pero, como siempre, no se puede iniciar un Desembarco Planetario.
* **Diplomacy II** (Diplomacia II) tiene un efecto adicional: Hasta que el Jugador que la utilizó no realice su primera acción táctica hostil en esa Ronda, cualquier Jugador que realice una acción hostil contra él deberá elegir y agotar uno de sus Planetas. (Se define una acción hostil cualquier acción que rompería un Acuerdo Comercial)
* La **Habilidad Secundaria** de **Diplomacy II** (Diplomacia II) funciona adyacente a (o dentro de) cualquier Sistema en el que controles Planetas o Unidades. Nunca puedes seleccionar un Sistema Natal enemigo para la Anexión Pacífica.
* La **Habilidad Primaria** de **Technology II** (Tecnología II) tiene una opción adicional b), que permite ejecutar la Habilidad Secundaria hasta tres veces sin pagar el costo de Marcador de Comando. El costo en Recursos de la **Habilidad Secundaria** es de 5.
* La **Habilidad Secundaria** de **Production** (Producción) solo puede ser utilizada en una única Dársena Espacial.
* Si se utiliza la versión Shattered Ascension de **Trade** (Comercio), cuando se rompe un Acuerdo Comercial debido a un combate, el atacante descarta todos los Bienes de Comercio presentes en su Acuerdo Comercial, mientras que el defensor los puede recolectar de manera gratuita.
* Se debe incluir la carta **Prospect** (Prospecto) siempre y cuando haya 4, 7 u 8 Jugadores en el juego. Si este número cambia durante el juego, se debe retirar la carta durante la siguiente Fase de Estado.
* Eventualmente, se incluirán imágenes de las Cartas Estratégicas modificadas.

**Cartas Misceláneas**

Se han cambiado Cartas de Acción y Objetivos Secretos. Se han agregado también nuevas Cartas de Acción, Cartas Políticas y Objetivos.

Estos cambios están incorporados en las nuevas imágenes de las Cartas de Acción, Cartas Políticas, Cartas de Objetivos y Cartas de Objetivos Especiales.

**Líderes**

* Para propósitos de **movimiento**, se considera a los Líderes como Fuerzas Terrestres que no ocupan capacidad. Por lo tanto, Avances Tecnológicos o Cartas de Acción que permitan el movimiento de Fuerzas Terrestres también podrán mover Líderes (por ejemplo, Diodos de Tránsito y Transbordadores de Logística). Los Líderes también pueden moverse libremente dentro de su Sistema durante los pasos de tus propios Turnos, si el Sistema no contiene naves enemigas.
* Los **Generales** pueden usar sus dos Habilidades de Combate de Invasión (repetición de tirada y +1 a las tiradas) tanto en ataque como en defensa.
* Los **Agentes** solamente pueden Sabotear los efectos de las Cartas de Acción que se efectúen en sus Sistema actual. Al hacer eso, un Agente no podrá Sabotear otras cartas esta Ronda ni toda la Ronda siguiente. Este Sabotaje no sacrifica al Agente. Con respecto a esta Habilidad, todas las Cartas de Acción orientadas a política (por ejemplo, Matones) se consideran que ocurren en Mecatol Rex y todas las Cartas de Acción que afectan la Hoja de Raza (por ejemplo, Insubordinación o Crisis Cultural) ocurren en tu Sistema Natal. Los Líderes enemigos son capturados automáticamente cuando son derrotados en una Batalla Espacial o un Combate de Invasión en los que haya un Agente presente.
* Los **Diplomáticos** pueden, adicionalmente, dejar pasar una Flota Enemiga activa a través de una Flota amistosa presente en el mismo Sistema. Cuando está presente en una Flota atacante, los Diplomáticos pueden permitir a la Flota enemiga retirarse antes de que empiece la Batalla Espacial. Esta retirada no romperá los Tratados Comerciales. Un Diplomático que detiene una invasión obstruye toda la secuencia de Combate de Invasión, incluyendo el Bombardeo. Esta Habilidad de obstruir una invasión puede ser cancelada por el enemigo por un costo de 10 Puntos de Influencia. Cuando esto suceda, el Diplomático huirá, sin agotar, a otro Planeta o Flota amistosa.
* Los **Científicos**, en vez de restringir el Bombardeo de los Soles de Guerra, pueden absorber un golpe de Bombardeo extra cuando estén junto a una Unidad PDS (esto no cuenta como un Escudo Planetario).
* Consultar estas **Tiradas de Destino** cuando un Líder pierde una Batalla Espacial o Combate de Invasión: 1 Es asesinado, 2-8 Es capturado, 9-10 Escapa.
* Los **Líderes enemigos capturados** son marcados con un Marcador de Control y mantienen su posición en el tablero, planeta o espacio. Estos rehenes simplemente funcionan como carga pasiva que no ocupa capacidad. Si el Planeta (o la nave) que tiene al Líder capturado es invadido (destruida), se lanza otra Tirada de Destino. Cuando un Líder escapa o es capturado por fuerzas amistosas, simplemente el Líder vuelve al juego dentro de ese Sistema.
* Los **Líderes capturados** pueden ser entregados a otros Jugadores durante la Fase de Estado, pero solamente a Flotas o Planetas adyacentes a la ubicación actual del Líder capturado.
* Cuando se realiza la **Ejecución** de un Líder enemigo durante la Fase de Estado, se debe elegir y agotar un Planeta sin agotar.

**Soles Distantes**

* **Conocimiento Nativo:** Antes de que empiece el juego, todos los Jugadores pueden mirar en secreto uno de los Marcadores de Dominio.
* **Sondas del Espacio Profundo:** Durante la Fase Estratégica, cada Jugador puede sondear de manera gratuita un Planeta en un Sistema adyacente a cada Dársena Espacial amistosa en el tablero.
* Los Cazas pueden realizar un **Sondeo** de Órbita Baja o un Sondeo de Órbita Alta (sondeo rápido). El primero funciona exactamente como las reglas originales de Sondeo. El Sondeo de Órbita Alta funciona de la siguiente manera: Se distribuye todos los Cazas disponibles entre los Planetas que se van a sondear. Inmediatamente antes del paso de Desembarco Planetario de la activación, tira 1 dado por cada Caza. En tiradas sin modificar de 8+, el Planeta es exitosamente sondeado.
* Todas las **unidades de los Marcadores de Dominio** son tratadas como unidades regulares con respecto al combate. Estas unidades pueden ser bombardeadas, convertidas o capturadas al igual que las correspondientes unidades plásticas. Sin embargo, el Marcador de Dominio es todavía considerado un Marcador de Dominio con respecto a Arrasar, Anexión Pacífica, etc.
* Los **Sobrevivientes Lazax** no están sujetos a ninguna regla o efecto especial cuando son sondeados o arrasados.
* La **Riqueza Natural** solo otorga 1 Bien de Comercio cuando se encuentra el Marcador de Dominio. Se debe colocar todos los restantes Bienes de Comercio en el Planeta. El Jugador que controle el Planeta puede tomar uno de esos Bienes de Comercio cuando active el Sistema (lo recibe durante el Paso de Producción) y uno durante cada paso de Refrescar Planetas de la Fase de Estado. Cuando un oponente invade exitosamente un Planeta con Riqueza Natural existente, puede inmediatamente recibir uno de los Bienes de Comercio presentes.
* En vez de la **Situación de Rehenes**, tira un dado. El resultado se debe dividir entre 2 (redondeando hacia abajo). Este nuevo número indica cuánta Riqueza Natural y Nativos Hostiles existen en ese Dominio. Coloca los Bienes de Comercio sobre el Marcador de Dominio para llevar un registro de este número. Apenas los Nativos Hostiles sean derrotados, se retira el Marcador de Dominio y los Bienes de Comercio funcionan como Riqueza Natural (ver punto anterior).
* **Fábrica Oculta**: Descubres una fábrica ancestral con naves antiguas que vale la pena reparar. Puedes inmediatamente construir naves en este sistema que ocupen hasta una capacidad de producción de 2. Recibes un descuento de 1 Recurso en esta construcción.
* Los **Colonos** siempre le pertenecen a un oponente aleatorio (tira un dado como siempre). El Jugador que descubre a los Colonos puede elegir realizar un Desembarco Planetario inmediatamente.
* Si un **Líder** muere como resultado de un encuentro con un Marcador de Dominio, el Líder siempre escapa.

**Cartas de Objetivo y Victoria**

* Todas las Cartas de Objetivo, incluyendo los Objetivos Especiales, se reclaman simultáneamente por todos los Jugadores durante el paso de Objetivos de la Fase de Estado.
* Una Victoria se alcanza en el momento en el que cualquier Jugador obtiene el número requerido de Puntos de Victoria.
* Si esto sucede simultáneamente, la Victoria la obtiene el Jugador que termina con un mayor número de Puntos de Victoria. Si tienen el mismo número, la Victoria la obtiene el Jugador que controle la mayor cantidad de Planetas fuera de su Sistema Natal. En el poco frecuente caso de que este número también sea igual, los otros participantes del juego deben votar por un Ganador Moral o por una Victoria Compartida.
* Las Cartas de Objetivo que dicen “Yo gano el juego” valen técnicamente la cantidad requerida de Puntos de Victoria requerida para ganar el juego actual. Por ejemplo, en un juego de 10 Puntos de Victoria, este Objetivo vale exactamente 10 Puntos de Victoria.
* Adicionalmente a las Cartas de Objetivo exclusivas de Shattered Ascension, se debe incluir los Objetivos del juego original y de Shattered Empire.
* Es posible reclamar Objetivos incluso si el Sistema Natal está ocupado por enemigos. Sin embargo, el número de Puntos de Victoria actual se reduce en 3 hasta que el Sistema Natal sea liberado (o recapturado).

**Adquisición de Avances Tecnológicos Específicos de Raza**

Solo hay dos maneras de adquirir los Avances Tecnológicos Específicos de Raza:

1. Fuerza Impulsora del Progreso: Cuando una Raza alcanza un número de Puntos de Victoria iguales al costo extra impreso en la Carta de Avance Tecnológico Específicos de Raza, se puede adquirir esta carta de manera gratuita en la Fase de Estado.
2. Investigación Exigente: El Avance Tecnológico Específico de Raza puede ser adquirido durante la Fase de Estado por el costo de Recursos indicado en la carta.

Cuando se adquiere un Avance Tecnológico Específico de Raza, se incrementa el costo de los restantes Avances en el costo de la carta recién adquirida.

**Retroalimentación de Progreso**

Durante cada Fase Estratégica, el Jugador con la mayor cantidad de Puntos de Victoria recibe un número de Bienes de Comercio igual a la diferencia en Puntos de Victoria con el Jugador en segundo lugar.

**Cartas de Acción**

No es requerido “anunciar” el uso de una Carta de Acción para esperar otras Cartas de Acción. Simplemente se juega la carta durante el momento adecuado y el efecto es resuelto inmediatamente.

Precaución: Utilizar Reparación de Emergencia no obstruirá el efecto de la carta Golpe Directo, y Crisis Cultural no obstruirá al efecto de la carta Multiculturalismo.

**Comercio Galáctico:**

Los Bienes de Comercio recibidos a través de los Acuerdos Comerciales son adquiridos **simultáneamente** por todos los Jugadores. Los Bienes de Comercio siempre son accesibles, incluso si los marcadores de cartón se acabaron. Simplemente se deben usar marcadores de reemplazo.

En **Juegos de 3 y 4 Jugadores**, los Jugadores pueden cerrar un Acuerdo Comercial consigo mismos (simplemente voltea la carta boca arriba para mostrar su lado activo). En un **Juego de 2 Jugadores**, ambos Acuerdos Comerciales pueden ser cerrados consigo mismos.

**Investigación de Artefactos:**

Los Artefactos también funcionan como **Especialidades Tecnológicas** del color indicado. Estas funcionan incluso si existen en un Planeta agotado. Un Científico puede, como es usual, doblar la eficiencia si es colocado en el mismo Planeta o Sistema que el Artefacto. Sin embargo, los Artefactos no cuentan para los Objetivos basados en adquirir Planetas con Especialidades Tecnológicas. Los **Artefactos Vacíos** valen 2 Bienes de Comercio cuando se descubren.

**Creación de Galaxia / Abundancia de Recursos:**

Antes de repartir los Sistemas para crear la Galaxia usando el método estándar (o el descrito en Estrella por Estrella), se deben retirar los 4 Sistemas de altos recursos del mazo (Bereg, Abyz, Meer, Ashtroth). Para mapas óptimos, no más de 4 Recursos deben existir adyacentes a un Sistema Natal (a menos que estos estén igualmente cerca de otro), y no más de 8 Recursos deberían existir en el tablero por jugador. Si se incumple este límite, se debe retirar Recursos del juego (una vez completada la Galaxia) a través del intercambio de Sistemas existentes por otros de menores Recursos que permitan cumplir el límite. Si es el límite de Recursos totales el que no se cumple, se debe retirar Recursos alrededor del Jugador que tenga más recursos cercanos.

**Marcador de Rotación**

Toda la rotación de turnos de Jugador a Jugador (el orden de la selección de Cartas Estratégicas, la ejecución de la Habilidad Secundaria de las Cartas Estratégicas y las votaciones políticas) se realizarán de acuerdo a la dirección de este marcador. Ver cambios en la Carta Estratégica de Burocracia, en una sección anterior.

**Límite Incrementado de Unidades Plásticas y Marcadores de Comando**

Si están disponibles, se recomienda incrementar el número de Marcadores de Comando y Unidades disponibles para expandir las composiciones de Flota y permitir guerras en mapas más grandes. Cuando se utilicen límites incrementados, se debe incluir las siguientes reglas:

* En cada Fase Estratégica, los Jugadores deben pagar un Mantenimiento en Recursos, igual a cuánto su Cuota de Suministros de Flotas excede a 8. Por ejemplo, una raza con una Cuota de Suministros de Flota de 10 tendría que pagar 2 Recursos en cada Fase Estratégica. Cualquier Cuota de Suministros de Flota por la que se no paga Mantenimiento es retirada inmediatamente.
* No más de tres Dársenas Espaciales Saar pueden existir en un mismos Sistema.
* El número de Unidades requeridas para los Objetivos no cambian. “Todos” se refieren al límite original.

Límite Recomendado de Unidades Plásticas / Marcadores de Comando:

* 24 Marcadores de Comando
* 12 Cruceros
* 15 Destructores
* 7 Acorazados
* 8 Transportes
* 3 Soles de Guerra
* 9 PDS
* 4 Dársenas Espaciales
* 8 Unidades Mecanizadas

(+ todos los marcadores de cartón disponibles)

**APÉNDICE 2: Variantes y Extras**

**Opción de Juego: Estrella por Estrella**

Utilizando esta opción de juego, la Galaxia se construye con los Sistemas Natales libres en tu mano en vez de en una ubicación inicial fija. Los Sistemas pueden colocarse en cualquier lugar que esté adyacente a un Sistema ya colocado, siempre y cuando esté dentro del límite de tamaño del mapa. Los Jugadores colocan sus Sistemas en turnos rotando alrededor de la mesa en vez de alternando ida y vuelta. Los Sistemas de borde amarillo no pueden colocarse adyacentes a otros Sistemas de borde amarillo. La regla que demandaba que se tenía que colocar un Sistema con Planetas después de un Sistema vacío puede ser ignorada. Los Custodios de Mecatol Rex deben ser utilizados en el juego (y pueden ser doblados en fuerza antes de la creación de la Galaxia).

Adicionalmente, utiliza los siguientes cambios:

* Los **Muaat** no pueden ser colocados adyacentes a Mecatol Rex.
* Los Jugadores a tu izquierda y derecha son considerados tus “**vecinos**” sin importar la ubicación de sus Sistemas Natales.
* Los **Artefactos** pueden ser colocados en el espacio, bajo las mismas condiciones de control que las Estaciones de Comercio. También pueden ser colocados adyacentes a un Sistema Natal si está igualmente cercano a otro Sistema Natal.
* Los **Sistemas de borde rojo** pueden ser colocados adyacentes a otros Sistemas de borde rojo, pero no pueden rodear un Sistema de borde amarillo.
* Está prohibido colocar un Sistema en una ubicación que fuerce, en la siguiente colocación, a que Sistemas de borde amarillo terminen adyacentes.

**Opción de Juego: Grietas Dimensionales**

Cuando se descubra un **Artefacto Vacío**, coge un Marcador de Agujero de Gusano de dos caras (si es que están disponibles) y colócalo en el Sistema. El Jugador activo elige cuál de los dos lados está activo (boca arriba). Cada vez que una Flota entre en ese Agujero de Gusano, voltea el marcador. Los Agujeros de Gusano de este tipo son ignorados para todos los propósitos de Objetivos, pero sí son afectados por las Agendas Políticas. Esta opción de juego no es necesaria cuando se utilizan los mapas preestablecidos (Apéndice 4).

**Opción de Juego: Pactos** (disponible para 2-4 Jugadores)

Con esta configuración, cada Jugador comandará **dos Razas** en su lucha por la dominación galáctica. Sigue las instrucciones del Inicio de Juego normal descritas en la primera página, con las siguientes diferencias:

Paso 1) Cuando se elija la duración del Juego (Meta de Puntos de Victoria), incrementa el rango de Puntos de Victoria elegido en 50%.

Paso 3) Cada Jugador recibe un Objetivo Secreto extra.

Paso 4) Da dos vueltas alrededor del tablero de tal manera que cada Jugador obtenga una segunda Raza.

Paso 5) Durante la fase de subasta de un mapa preestablecido, solamente se subasta una Raza a la vez.

Paso 10) Asigna dos de tus Objetivos Secretos cada uno a una Raza y descarta el tercero. Reparte Cartas Políticas a cada Raza. Las cartas en la mano, tanto Cartas de Acción como Cartas Políticas, pertenecen a una Raza específica y no pueden ser intercambiadas.

Durante la **Fase Estratégica**, al elegir Cartas Estratégicas, solo se elige una carta y se la otorga a tu Raza de preferencia. Tras ello se pasa el mazo a otro Jugador. La selección continúa por otra ronda.

**Oponentes** significa Jugadores oponentes, no la otra Raza que controlas.

Se consigue la **Victoria** cuando las dos Razas en conjunto han adquirido los Puntos de Victoria requeridos para ganar.

**Opción de Juego: Imperio Ancestral** (una variación de Soles Distantes)

Se puede jugar con los Soles Distantes poniendo todos los Marcadores de Dominio boca arriba y visibles desde el inicio del juego.

* Cuando se utilice un mapa preestablecido, distribuye aleatoriamente Marcadores de Comando a todos los Planetas antes de que empiece la Subasta por Sistemas Natales. La naturaleza de los Marcadores de Dominio cercanos afectará el valor de las ubicaciones de Sistemas Natales.
* Cuando se construye la Galaxia de acuerdo a la colocación normal de Sistemas, los Jugadores podrán, una vez completado el mapa, recibir por turnos un Marcador de Dominio aleatorio y colocarlo con el lado visible boca arriba en CUALQUIER Planeta en el tablero. Se debe continuar hasta que todos los Planetas tengan un Marcador de Dominio. Esto debe asegurar una distribución justa.

(Al usar esta variante, los Saar, Winnu y L1z1x pueden experimentar una ligera ventaja inicial, debido a su capacidad de movimiento, y pueden ser excluidos).

**Opción de Juego: Soles Carmesí (beta)**

Los Jugadores pueden “Declarar Guerra” a sus oponentes durante la Fase de Estado, pagando un costo de 1 Punto de Influencia. Se debe coger un Marcador de Control de dicho oponente junto con un Marcador de Golpe y colocarlo en la Hoja de Raza para que simbolice una Declaración de Guerra. Cuando se ataque a un Jugador al que se le ha Declarado la Guerra, “facciones simpatizantes de la galaxia” subsidian al atacante con un número de Bienes de Comercio iguales a la mitad del valor (redondeado hacia abajo) de Naves que perdió en las Batallas Especiales en las que atacó a dicho oponente. Si se defiende contra un Jugador al que se le ha Declarado la Guerra, se recibe un cuarto del valor (redondeado hacia abajo) perdido en naves. Los Bienes de Comercio se reciben al final de la Batalla Espacial.

Declarar la Guerra inmediatamente rompe los Acuerdos Comerciales y aceptar un Acuerdo Comercial rompe una Declaración de Guerra.

Solamente se puede tener dos Declaraciones de Guerra activas en cualquier momento.

**Opción de Juego: Ascensión**

Utilizando esta opción de juego, la progresión de Puntos de Victoria va a ser más estable y menos en saltos. Asimismo, se enfocará en mantener posiciones estratégicas. Se deben realizar los siguientes cambios cuando se utiliza esta opción:

* Multiplica el valor de la meta de **Puntos de Victoria** (requeridos para ganar) por tres.
* Cuando se reclaman Objetivos, no se coloca un Marcador de Control sobre el Objetivo. Todos los **Objetivos** (excepto los Objetivos Secretos) se pueden reclamar cualquier número de veces.
* Durante el Paso de Objetivos de la Fase de Estado, se puede reclamar cualquier número de Objetivos diferentes.
* Se debe reducir el valor requerido de todos los Objetivos de “Gastar” en la mitad. Estos Objetivos se pueden reclamar cualquier número de veces durante la misma Fase de Estado.
* Todos los Objetivos basados en Avances Tecnológicos son retirados del juego.
* Todos los Objetivos Secretos valen 6 Puntos de Victoria.

Modificación Específica a la Carta Estratégica Bureaucracy (Burocracia) en Ascensión: En vez de ser capaz de reclamar un Objetivo, se ejecuta el mismo procedimiento que el Paso de Objetivos de la Fase de Estado. Además, esta carta ya no otorga Marcadores de Comando. Por lo demás, la carta funciona como normalmente lo hace.

Adquisición de Avances Tecnológicos Específicos de Raza en Ascensión: No se realiza cambios a **Investigación Exigente**. En **Fuerza Impulsora de Progreso**, los Avances Tecnológicos Específicos de Raza se adquieren cuando los Puntos de Victoria que ha obtenido el Jugador equivalen al doble del costo en Recursos de la carta.

Retroalimentación de Progreso en Ascensión: El Jugador que lidera en Puntos de Victoria recibe solamente un número de Bienes de Comercio igual a la mitad de la diferencia en Puntos de Victoria con el segundo puesto (redondeando hacia arriba).

**Opción de Juego: Consejo Crepuscular** (recomendado)

Todos los Jugadores revelan una Agenda al inicio de la Fase Estratégica. Estas Agendas se colocan boca arriba en el Área Común de Juego y se marcan con un Marcador de Control de cada raza. Cada Jugador solo puede tener 1 Agenda revelada en cualquier momento. La Agenda revelada puede ser cambiada al inicio de cada Fase Estratégica.

La Habilidad Primaria de **Assembly** (Asamblea) se cambia a lo siguiente:

**Habilidad Primaria: Consejo Crepuscular**

Recibe 1 Carta Política y 2 Cartas de Acción. Tras ello elige a) o b). No puedes elegir la opción b) si eres el Narrador.

1. Reclama el Marcador del Narrador y elige tres agendas (dos si hay cuatro jugadores o menos) boca arriba para que sean incluidas en la votación. No puedes elegir tu propia agenda.
2. Elige a otro Jugador para reclamar el Marcador del Narrador y elige cualquier agenda boca arriba para que sea incluida en la votación. Tras ello puedes elegir hasta tres (dos si hay cuatro jugadores o menos) agendas más para que cada una sea o incluida en la votación o colocada en la pila de descarte.

Multiples Agendas son colocadas en un orden visible de cumplimiento, en caso de que esto sea de alguna relevancia. Todas las votaciones de todos los Jugadores suceden simultáneamente (cada Jugador debe escribir sus votos anticipadamente). El total de los votos de cada Jugador debe dividirse entre las Agendas incluidas.

La elección de la Voz del Consejo sucede simultáneamente que las Agendas normales. Las Agendas sin ningún voto son descartadas.

*Ejemplo: Los Winnu le dan el Marcador de Narrador a los Sol (opción B), y eligen Mandato Imperial, que es su propia Agenda revelada. Adicionalmente, revisan las otras Agendas e incluyen Motín (1). También eligen las Agendas Regulación de Flotas (2) e Investigación de Agujeros de Gusano (3) y las descartan. La Carta Estratégica dice “hasta tres” así que los Winnu han gastado todas sus elecciones normales. Sin embargo, con la esperanza de alejar algunos votos críticos, los Winnu gastan un Marcador de Comando de su Cuota Estratégica para incluir también a la elección de la Voz del Consejo. Ahora todos los Jugadores deben colocar sus votos totales cuidadosamente, dividiéndolos entre Motín, Mandato Imperial y Voz del Consejo, mientras que las Flotas de Winnu están libres de los efectos de las Agendas descartadas. Empezando con la primera Agenda, los Jugadores revelan simultáneamente sus votos y realizan el efecto de la Agenda antes de seguir con la siguiente.*

Jugar con la opción del Consejo Crepuscular modifica las siguientes Cartas de Acción: Discredit (**Desacreditar**), Determine Policy (**Política Determinada**), Thugs (**Matones**), Veto (**Veto**), Bribery (**Soborno**), Fantastic Rhetoric (**Retórica Fantástica**) y Council Dissolved (**Consejo Disuelto**). Estos cambios están incorporados en las nuevas imágenes de las Cartas de Acción.

También se modifica la **Habilidad Racial Veto de los Xxcha**: Paga un Marcador de Comando de tu Cuota Estratégica para descartar una de las Agendas incluidas inmediatamente después de que hayan sido elegidas por el Jugador que tiene la Carta Estratégica Assembly (Asamblea).

**Opción de Juego: Caminos del Destino**

Durante el Paso 10 del Inicio de Juego, cada Jugador elige en secreto una de las tres Cartas de Objetivos Específicos de Raza. Esta se mantiene adicionalmente a la Carta de Objetivo Secreto regular. Solamente se puede reclamar un Objetivo Secreto durante cada Fase de Estado.

Eventualmente, se incluirán imágenes de las Cartas de Objetivos Específicos de Raza.

**Opción de Juego / Adición: Sistema de Acción Simultánea**

El Sistema de Acción Simultánea es una extensión / generalización de la Acción de Transferencia regular. El propósito es incrementar la flexibilidad para permitir todos los movimientos lógicos a través del uso de un sistema general en vez de las condiciones especiales que se encuentran en la Acción de Transferencia. Las naves que se transfieren entre dos Sistemas con la Acción de Transferencia son en ese sentido un caso muy básico de dos “Acciones Simultáneas”.

La diferencia con la Acción de Transferencia puede dividirse en tres puntos:

1. Es posible activar cualquier número de Sistemas para ser incluidos dentro de la matriz de movimiento.
2. No hay restricciones sobre cuáles Sistemas se puede incluir, pero el costo de activación puede variar (ver instrucciones más abajo).
3. Se puede realizar todas las acciones normales dentro de una Acción Simultánea, como producir, invadir, etc. (a un costo adicional, ver instrucciones más abajo).

Primero, se coloca un Marcador de Comando en cada Sistema que se desea incluir en la matriz de movimiento. Uno de estos Marcadores de Comando se paga directamente de los Refuerzos. Las naves se puede mover (“transferir”) entre todos los Sistemas activos, pero ninguna Unidad puede exceder su valor de Movimiento. Ahora, solo a uno de esos Sistemas se le otorga Activación Total, es decir se le permite realizar cualquier tipo de acción distinta al movimiento (cualquier paso después del Paso 2 de una Acción Táctica). Más Sistemas pueden obtener una Activación Total al costo de 1 Marcador de Comando adicional cada uno. Siguiendo la secuencia normal de activación, realiza todos los pasos similares (Batalla Espacial, Invasión de Combate, Producción, etc.) en cada Sistema en el momento adecuado.

Se requiere dos consideraciones adicionales especiales:

1. Para incluir un Sistema en el que no se contenga Unidades dentro de la matriz de movimiento, se requiere una Activación Total, sin importar que solamente se vaya a realizar un simple movimiento en ese Sistema.
2. Si se produce Unidades en más de una Dársena Espacial, se incrementa el costo en 1 Marcador de Comando.

Nótese que las Unidades solamente se pueden mover de un Sistema activo a otro, a diferencia de una Acción Táctica regular. También, todas las Batallas Espaciales / Movimientos suceden simultáneamente. Por lo tanto, no está permitido usar dichas acciones para destruir una Flota y, tras ello, avanzar a un Sistema más allá en el mismo Turno. Ya que las acciones suceden en simultáneo, cada Unidad PDS, ya sea amistosa o enemiga, solamente puede disparar a un único Sistema activo.

Ejemplo de Movimiento:

*Un jugador nota una situación cerca de sus Dársenas Espaciales en el Sistema A. En la Ronda anterior, había enviado un Transporte lleno de Fuerzas Terrestres al Sistema adyacente B, que tiene Planetas controlados por el enemigo. El ataque fue un desastre total y el Transporte vacío se quedó en ese Sistema. El Jugador se da cuenta de que, si quiere proceder con el ataque esta Ronda o la siguiente, va a bloquear el Transporte vacío en el Sistema B. Asimismo, si decide regresarlo al Sistema A primero, bloqueará su base y será incapaz de atacar. Después de planificarlo, decide realizar una Acción Simultánea con los Sistemas A y B como su matriz de movimiento. Su idea es atacar a los Planetas enemigos en B otra vez mientras regresa su Transporte a la base a recoger nueva carga. Para ello, ambos Sistemas necesitarían una Activación Total ya que en ambos se requiere realizar una acción adicional al movimiento (construir o invadir). Al mismo tiempo, el Jugador se da cuenta de que quiere que sus Cruceros en el Sistema C (a dos espacios de distancia) cambien de lugar con algunos Destructores del Sistema A, así que decide incluir al Sistema C en la matriz de movimiento.*

*Resumiendo, activa la matriz de movimiento de 3 Sistemas A, B y C pagando 2 Marcadores de Comando de su Cuota de Comando. Elige al Sistema A, que contiene su Dársena Espacial, como el Sistema de Activación Total. Adicionalmente, el Sistema B tiene que tener una Activación Total para poder realizar un Combate de Invasión (o cualquier paso después del Paso 2 de la Acción Táctica). Por un costo total de 3 Marcadores de Comando de su Cuota de Comando puede realizar todos estos movimientos.*

**Opción de Jugador: Rendición**

Esta opción minimiza el impacto en el juego si un Jugador tiene o quiere abandonar el tablero, o está prácticamente eliminado y quiere admitir su derrota. Esta rutina permite asegurar una continuación justa del juego.

Un Jugador puede, después de haber pasado, solicitar la Rendición. Al hacer eso, se retira inmediatamente su Marcador de Control de cualquier Objetivo Especial y se le resta un Punto de Victoria adicional de su marcador. Los Acuerdos Comerciales se mantienen hasta la eliminación. Si el Jugador que se rinde era el Narrador, el Marcador de Narrador se mueve un paso en la dirección que indica el Marcador de Rotación. Después de refrescar los Planetas en la Fase de Estado, se realiza lo siguiente:

1. Se retira todos los Líderes del Jugador que se rinde, así como todas sus Dársenas Espaciales fuera de su Sistema Natal.
2. Añade hasta tres Fuerzas Terrestres (o hasta llegar a un máximo de cinco) al Planeta de más altos Recursos en el Sistema Natal del Jugador que se rinde. Estas serán fuerzas neutrales pasivas que protegen el Planeta normalmente.
3. Tras ello el Narrador elige un Planeta (no puede ser el Planeta neutral en el Sistema Natal) o Flota perteneciente al Jugador que se rinde. En turnos, los Jugadores pueden realizar ofertas de Puntos de Influencia para apropiarse de la Flota o Planeta seleccionado. Solamente la oferta ganadora se tiene que pagar en Puntos de Influencia (o Bienes de Comercio en remplazo de Puntos de Influencia). Los Planetas se transfieren agotados.
4. El siguiente Jugador (de acuerdo a la dirección del Marcador de Rotación) puede elegir el siguiente Planeta o la siguiente Flota y realizar una oferta de la misma manera. Se debe repetir este paso hasta que todas las naves y Planetas (excepto el Planeta neutral en el Sistema Natal) sean tomados por los otros Jugadores.
5. Continuar el juego normalmente después de la eliminación.

**APÉNDICE 3: Partidas de 2 Jugadores**

**Nota del Autor:**

*Incluso sin el aspecto diplomático del juego, la profundidad de las tácticas y estrategias de Twilight Imperium 3ra Edición permiten crear una partida de 2 Jugadores sumamente intrigante y, de hecho, mi versión favorita. Shattered Ascension asegura que el juego esté balanceado y permite esta versión de juego tipo ajedrez. El objetivo es ejecutar la guerra más efectiva, sin necesidad de asumir una posición muy defensiva debido a la presión de otros jugadores.*

**Inicio**

Se debe seguir las guías de la primera página, excepto el Paso 3). Los Objetivos Secretos no se utilizan. Para las partidas de dos Jugadores normalmente se utilizan Galaxias de dos anillos con los Sistemas Natales ubicados en lados opuestos. Se recomienda preconstruir el mapa o usar uno de los mapas de 2 Jugadores descargables en la página web de Shattered Ascension. La Victoria se obtiene al alcanzar el número requerido de Puntos de Victoria (6-10) o al eliminar al otro Jugador.

Las dos Cartas de Objetivos Especiales adicionales, Magisterial e Imperial, no se deben usar en partidas de 2 Jugadores. Soles Carmesí y el Consejo Crepuscular tampoco se adecuan a una partida de 2 Jugadores. La mitad de los Artefactos Vacíos pueden ser retirados del juego.

Construcción de un Mapa de 2 Jugadores utilizando la Colocación de Sistemas por Turno:

* Colocar un Sistema de borde rojo aleatorio en el medio.
* Retirar todos los Sistemas de altos Recursos y repartir 8 Sistemas a cada Jugador.
* Colocar Sistemas normalmente.
* Retirar 2 Artefactos Vacíos y repartir 1 a cada Jugador para la colocación normal.
* Añadir un Artefacto a Mallice y otro en el Sistema del medio si es posible.

**Fases de Estrategia y de Estado**

* Ambos Jugadores eligen tres Cartas Estratégicas y dejan dos con Marcadores de Bonificación.
* Ambos Jugadores reciben un Marcador de Comando menos durante la Fase de Estado.
* Precaución: Si un Jugador fue el Narrador y eligió Assembly (Asamblea) durante la Ronda anterior, no puede elegir Assembly (Asamblea) como su primera opción.

**Comercio**

Razas en partidas de 2 Jugadores solamente pueden negociar consigo mismo, pero requieren permiso del Maestro de Comercio como siempre. La segunda opción en la Carta Estratégica **Trade II** (Comercio II) rompe todos los Acuerdos Comerciales en el juego, no solo los del oponente. En esa Ronda no se pueden cerrar Acuerdos Comerciales y no se recibe ningún ingreso. **Trade III** (Comercio III) no tiene una opción b) en partidas de 2 Jugadores.

**Política y Assembly (Asamblea)**

Para reflear votos inciertos de otros Jugadores, los votos extras cambian en direcciones aleatorias. Cuando los dos oponentes han colocados sus votos en una Agenda Política, se debe tirar un dado y consultar los resultados más abajo.

Antes de tirar el dado, se puede gastar Bienes de Comercio para ganar un voto (*Por ejemplo, si el Narrador paga 3 Bienes de Comercio y tira un 4, los votos cambiarán a 2 a su favor*).

Resultados de Tirada de Dados

* 10 = 10 votos para el Narrador
* 9 = 6 votos para el Narrador
* 8 = 3 votos para el Narrador
* 7 = 1 voto para el Narrador
* 6 = Abstención
* 5 = Abstención
* 4 = 1 voto en contra del Narrador
* 3 = 3 votos en contra del Narrador
* 2 = 6 votos en contra del Narrador
* 1 = 10 votos en contra del Narrador

Durante la primera Ronda, los números son solamente 1, 2, 3 y 4 votos en cada lado de los resultados.

No se puede llamar a una elección de la Voz del Consejo durante la primera Ronda. La bonificación de votos de la Voz del Consejo es +3 (no +5) en partidas de dos Jugadores.

No existen restricciones a quien puede recibir el Marcador de Narrador, sin importar quien es el Narrador actual.

**Habilidades Especiales Modificadas**

* Una de cada dos veces que los **Mentak** utilizan su Habilidad Racial para robar Bienes de Comercio, pueden robar una del Área Común de Juego.
* Cuando los **Jol Nar** activan la Carta Estratégica Technology (Tecnología), pueden también gastar 2 Recursos y un Marcador de Comando de su Cuota Estratégica para ganar otro Avance Tecnológico.
* Si los **Xxcha** activan la Carta Estratégica Diplomacy (Diplomacia), pueden también gastar un Marcador de Comando de su Cuota Estratégica y 3 Puntos de Influencia para usar la Habilidad Primaria otra vez.
* Los **Hacan** solamente deben dar 1 Bien de Comercio al oponente cuando usan Nexo Comercial.

**Modificación de Cartas**

* Cuando se recibe una carta que es obsoleta o no funciona adecuadamente en partidas de 2 Jugadores, se debe descartar e inmediatamente recibir otra carta.
* **Carta de Acción** Rise of the Messiah (**El Amanecer del Mesías**): No más de 3 Fuerzas Terrestres se pueden colocar en el tablero al usar esta carta.
* **Carta de Acción** Public Disgrace (**Descontento Popular**): No se puede utilizar en la primera elección de Carta Estratégica del oponente.
* **Carta de Acción** First Strike (**Primer Golpe**): No se puede iniciar Desembarcos Planetarios con esta acción.
* **Carta de Acción** Flank Speed (**Flanquear**): No se puede iniciar Desembarcos Planetarios con esta acción.
* **Carta de Acción** Local Unrest (**Disturbios Locales**): No convierte un Planeta en neutral si es que existen Unidades en él.
* **Carta Política** Sharing of Technology (**Compartición de Tecnología**): Si la Agenda es votada a Favor, los Jugadores pueden adquirir un Avance Tecnológico que posea su oponente.
* **Carta Política** Public Execution (**Ejecución Pública**): Debe ser retirada del mazo de Cartas Políticas.
* **Carta Política** Open the Trade Routes (**Abrir las Rutas Comerciales**): La opción en Contra es “Los siguientes tres Bienes de Comercio que reciba un Jugador en esta Ronda son entregados al oponente.”
* Se debe reducir el valor de todos los **Objetivos** que requieran gastar una suma de Puntos de Influencia, Recursos o Bienes de Comercio a la mitad (redondeando hacia arriba). Por ejemplo, “Ahora gasto 10 Recursos” se convierte en “Ahora gasto 5 Recursos”.

**APÉNDICE 4: Escenarios**

**Nota del Autor:**

*Estos mapas están diseñados para incrementar el número de zonas en conflicto, causar juegos más intensos de acción, negociación y conflictos, y, más importante aún, remover el elemento de suerte antes de que empiece el juego. Para una presentación de alta resolución, por favor visite* [***www.astralvault.net/ganes/SA***](http://www.astralvault.net/ganes/SA)

Al usar un escenario preestablecido, se subasta la ubicación de los Sistema Natal. Los Jugadores deben realizar ofertas por las ubicaciones en las que desean empezar. El primero en realizar una oferta coloca su Marcador de Control (u objeto personal si la Raza aún se mantiene oculta) en el Sistema junto a un número de Bienes de Comercio (se puede ofertar 0). De esta manera, se convierte en el dueño de esa ubicación y su oferta es el valor actual del Sistema. Continuando en el sentido del reloj alrededor del tablero, los Jugadores pueden realizar una oferta por un nuevo Sistema o realizar una contraoferta a un Sistema ya seleccionado. Cuando le toque el turno a un Jugador que ya tiene su Marcador de Control en el mapa, simplemente se saltea y continua el siguiente Jugador. El juego empieza en el momento en el que todos los Jugadores tengan su Marcador de Control en el tablero. Tras ello, empezarán con el número inverso de su oferta de Bienes de Comercio; es decir, la diferencia con la oferta más alta.

Ejemplo de Subasta:

*Los Sol, Norr y Saan realizaron ofertas de 6, 1 y 0 Bienes de Comercio, respectivamente. Ahora, los Sol empiezan el juego con 0 Bienes de Comercio extra, mientras que los Norr y Saar empiezan con 5 y 6 Bienes de Comercio, respectivamente.*

Nota: Los Agujeros de Gusano de doble lado precolocados siguen las mismas reglas que las presentadas en la opción de juego Grietas Dimensionales. No se recomienda utilizar esa opción de juego en mapas preestablecidos.

**APÉNDICE 5: Modificaciones a Shards of the Throne**

Asumiendo las modificaciones que se muestran a continuación, los siguientes componentes de la expansión Shards of the Throne son completamente compatibles con Shattered Ascension.

**Reglas Generales**

* Las **Grietas Gravitacionales** otorgan +1 Movimiento cuando se atraviesan en una línea no recta (es decir, cuando no se sale en el lado opuesto al lado de entrada al Sistema). Tira un dado por cada nave que pase a través de la Grieta Gravitacional. En una tirada de 1-3, la nave termina su movimiento en la Grieta Gravitacional. Si existen naves enemigas presentes en el Sistema, inmediatamente se debe realizar una Batalla Espacial.
* Las **Letras de Cambio** no están atadas a la Carta Estratégica Assembly (Asamblea), sino que pueden ser otorgadas a otros Jugadores en cualquier momento y para cualquier tipo de negociación de acuerdos. La Letra de Cambio “Apoyo al Trono” se debe retirar del mazo antes de que empiece el juego.

**Nuevas Unidades**

* Todos los **Buques Insignia** ocupan 2 de capacidad de producción.
* El **Buque Insignia Yssaril** y su Flota pueden atravesar Minas Espaciales sin activarlas y no pueden ser afectadas por el fuego PDS.
* El **Buque Insignia Saar** tiene un movimiento base de 2 y tira solamente 2 dados en su Descarga Anti Cazas. Puede ser construido en cualquier Sistema.
* La **Unidad Mecanizada** no es invulnerable ni al Bombardeo ni al fuego PDS. Los golpes de Bombardeo siempre deben ser asignados a las Unidades Mecanizadas primero y no permiten usar la Habilidad de Soporte de Daño. Las Unidades Mecanizadas ocupan 2 de capacidad de producción.

**Nuevas Tecnologías**

Se han cambiado los nuevos Avances Tecnológicos:

* Duranium Armor (**Blindaje de Duranium**)
* Transfabrication (**Transfabricación**)
* Neural Computing es reemplazado por Xeno Psychology (**Xenopsicología**)
* Gravity Drive es reemplazado por Ion Drive (**Propulsor Iónico**)

Estos cambios están incorporados en las nuevas imágenes de las Cartas de Avances Tecnológicos Generales y los Nuevos Avances Tecnológicos.

**Nuevos Razas**

Las Fuerzas Terrestres **Arborec** cuestan cada una 1 Recurso. Cada Fuerza Terrestre incrementa la capacidad de producción del Planeta en 1, en vez de tener capacidad de producción individual.

**Nuevos Avances Tecnológicos Específicos de Raza**

Los **Avances Tecnológicos Específicos de Raza** han sido modificados. Ahora cada Raza cuenta con 3 Avances distintos. Estos cambios están incorporados en las nuevas imágenes de las Cartas de Avances Tecnológicos Específicos de Raza.

**Mercenarios**

* Los **Mercenarios** no se ganan a través de la Carta Estratégica de Trade (Comercio). En vez de eso, se saca un Mercenario aleatorio después de que se ejecutó Trade (Comercio). Tras ello los Jugadores pueden realizar una **Oferta por Mercenario** simultáneamente. Para hacer una oferta, cada Jugador debe sostener en su mano un número de Bienes de Comercio (puede ser 0) que está dispuesto a pagar por el Mercenario (estos Bienes de Comercio pueden ser obtenidos de los Refuerzos, pero ningún Jugador está permitido de sostener un número mayor al que sería capaz de pagar utilizando sus Bienes de Comercio, Recursos o Puntos de Influencia disponibles). El Jugador que realizó la oferta más alta obtiene al Mercenario y lo puede colocar en un Planeta o en una Flota amistosos. La oferta realizada debe ser pagada normalmente con una mezcla de Bienes de Comercio, Recursos y Puntos de Influencia. Nota: Las **Ofertas por Mercenario que perdieron** también deben ser pagadas (a diferencia de otros procesos de subasta). Los Mercenarios que no recibieron ninguna oferta simplemente se descartan.
* También es posible para cualquier Jugador realizar una **Oferta de Lealtad** a cualquier Mercenario en juego. El Jugador que la realiza debe ofrecer por lo menos 2 Bienes de Comercio. Otros Jugadores también pueden unirse a la subasta. Si la oferta es más alta en dos Bienes de Comercio que la contraoferta del dueño del Mercenario, el Mercenario cambiará de bando y se coloca en cualquier Flota o Planeta amistoso del nuevo dueño. Si el Mercenario es de la misma Raza que el dueño, la contraoferta debe ser por lo menos de tres Bienes de Comercio.
* Como siempre, los Mercenarios tienen un costo de mantenimiento de 1 Bien de Comercio cada Ronda. Este costo se paga después de que se ejecute la Carta Estratégica Trade (Comercio). Los Mercenarios (excepto los adquiridos en esta Ronda) por los que no se paga el mantenimiento deben ser descartados.
* La Habilidad de **Evasión** de los Mercenarios solamente puede ser utilizada una vez durante cada ronda de combate.

**Marcadores de Domino Espacial**

* La **Supernova** se retira del juego.
* **Estación Espacial Ancestral**: Mientras se mantenga esta Estación Espacial, reduce el costo de tus Avances Tecnológicos Específicos de Raza en 1.

**Representantes del Consejo**

Todavía no son compatibles ni se han implementando en Shattered Ascension ni en el Consejo Crepuscular. Es recomendado utilizar el Consejo Crepuscular en vez de Assembly II (Asamblea II) y los Representantes del Consejo.

**Cartas de Objetivo Preliminar**

No implementadas ni usadas en Shattered Ascension.