



# ENDURE<sup>TM</sup>

## THE STARS

# RULEBOOK

VERSION 1.5



# ENDURE

## THE STARS

## CONTENIDO

<b>Creditos</b>	2
<b>Introducción</b>	3
<b>Contenido del juego</b>	4
<b>Desglose de componentes</b>	5
<b>Preparación</b>	6
<b>Información general del juego</b>	6
<b>Como se juega - lo básico</b>	7-12
Ganar y Perder	7
Línea de visión	7
Movimiento	8
Ruido	8
Habilidades de Supervivientes	9
Inventario	10
Resolución	11
Cartas de Resolución	12
Cartas de logros	12
<b>Fases de Juego</b>	13-17
Fase de los Superviviente	13
Fase de los Enemigos	14
Movimiento pasivo	14
Movimiento activo	14
Fichas de radar	14
Generar nuevas Fichas de Radar	14
Orden de resolución de enemigos	15
Aplicar daños y lesiones	16
Fase de Resolución	17
Cartas de evento detalladas	17
<b>Combate</b>	18-19
Dado de Interrupción de arma	18
Doble empuñadura	18
Armas a distancia	18
Munición	19
Armas cuerpo a cuerpo	19
Armadura	19
Aturdimiento	19
<b>Reglas Avanzadas y Aumento de Dificulta</b>	20-24
Llamas y Fuegos	20
Quedarse sin espacio en una zona	20
Quedarse sin fichas	20
El Exo Loader	21
Combate contra jefes y movimiento	21
Comportamiento del jefe	22
Tarjetas de ataque y modo	22
Jugando solo: Modo Superviviente solitario	23
Generando Solomon GEPs	24
Modo rastro de sangre	24
Modo de estrés constante	24

<b>Resumen de misiones y campañas</b>	25-65
Jugar misiones individuales	25
Jugar una campaña	25
El refugio	25-27
Baraja de eventos de refugio	27
Misiones y campañas	28-65

<b>El mundo de Endure the Stars</b>	67-74
-------------------------------------	-------

<b>Resumen de Enemigos</b>	75
----------------------------	----

<b>Resumen de Reglas</b>	76
--------------------------	----

## CREDITOS

<b>Story &amp; original concept</b>	Adam Smith
<b>Game design &amp; development</b>	Adam Smith
<b>Producers</b>	Adam Smith & Mike Brown
<b>Business development</b>	Mike Brown
<b>Art</b>	Brian Coughlan
<b>Graphic design</b>	Scott Nicely
	Aleksandra Bilic
	Chris Doughman
	Big Child Creatives

### Sculpting

### Playtesting:

Adam Smith, Mike Brown, Joe Beechey, Simon Oliver, Lewis Smith, Harry McCarthy, Chris Callaghan, Paul Rose, Paul Manley, Brian Arber, Chris Sutherland, Paul Sykes and the hundreds of people who played with us at expos!

Copyright 2019 Grimlord Games, all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. Endure the Stars and Grimlord Games are trademarks of Grimlord Games Ltd.

Actual components may vary from those shown. Made in China.

Anything marked with the “++” symbol is expansion content and requires additional purchases to be used.

**THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 14 YEARS OR YOUNGER.**



# ENDURE™ THE STARS

## OBJECT OF THE GAME



Endure the Stars es un juego cooperativo de supervivencia y acción para 1-6 jugadores. Ubicado a bordo de la nave colonizadora de planetas, el N.W.E. Hikari, los jugadores asumen los roles de los últimos miembros sobrevivientes de la tripulación, que fueron eliminados casi por completo cuando los GEP, criaturas genéticamente modificadas diseñadas para ayudar en la colonización del planeta de destino, escaparon de su encierro y masacraron cualquier cosa en su camino. Ahora buscan en la nave compañeros supervivientes, suministros vitales y cualquier otra cosa que pueda ayudarlos a sobrevivir otro día.

Los jugadores eligen entre una variedad de clases de personajes, cada una con sus propias fortalezas, debilidades y habilidades especiales que pueden cambiar el rumbo durante las misiones.

Buscar en las áreas yermas y abandonadas de la nave es una parte vital del juego, y los jugadores siempre deberán ser conscientes del ruido que están haciendo. Muchos peligros esperan a cualquiera lo suficientemente valiente como para soportar las estrellas ...



# GAME CONTENTS



1 rulebook



12 Game tiles



1 Refuge tile



1 Weapon Jam die  
1 Solomon die



6 Survivor miniatures



6 D6 dice



1 Injury die  
1 Directional die



21 Swarmer miniatures



14 Jaeger miniatures



14 Icarus miniatures



7 Solomon miniatures



1 Titan miniature



1 C.H.O. Exo Loader miniature



6 Survivor dashboards



6 Ability tokens



1 Titan dashboard



41 Item cards



50 Weapon cards



12 Event cards



8 Enemy Reference cards



26 Resolve cards



18 Accomplishment cards



13 Titan Boss Cards



18 Refuge cards



15 Fire tokens



5 Blaze tokens



12 Charge Cannon tokens



10 Objective tokens



15 3D Door tokens



1 Improvised Exit token



16 Door stand clips



2 Exit Door tokens



1 First Player token



13 Noise tokens



6 Crisis tokens



17 Radar tokens



18 Injury tokens



# ENDURE THE STARS

## COMPONENT BREAKDOWN

### Modulos de Juego

El Hikari es un barco enorme y estos modulos de juego representan sus muchos niveles, secciones y áreas. Usalos para crear las diferentes misiones y escenarios de Endure the Stars.

### Modulo de Refugio

Un refugio para todos los que sobrevivieron al evento que se conoce como "La caída", El Refugio es un lugar que los supervivientes pueden elegir visitar entre misiones para descansar, recuperarse e intercambiar cualquier artículo que hayan logrado recolectar.

### Paneles de control de los Supervivientes

Cada superviviente viene con un tablero de instrumentos que realiza un seguimiento de su salud y resolución, así como de los artículos que llevan.

### Panel de control del Titán

Al igual que los Survivors, el Titán tiene un tablero de instrumentos para realizar un seguimiento de su salud, estado de ánimo y ataques.

### Cartas de eventos

Estas cartas representan la naturaleza inestable de la nave y se roban en la Fase de Resolución, se leen en voz alta y se ponen en juego de inmediato.

### Cartas de objeto

Esparcidos por la nave hay elementos que pueden resultar útiles para tus compañeros Supervivientes. Estos vienen en forma de armaduras, cascos y una variedad de dispositivos útiles.

### Cartas de armas

También se pueden encontrar armas y tipos especiales de municiones en áreas seleccionadas de la nave, lo que resultará vital en sus esfuerzos por sobrevivir.

### Cartas de Resolución

Las cartas de resolución representan las ansiedades y los temores de cada Superviviente. Cada jugador recibe tres de estas cartas al comienzo de una misión / campaña.

### Cartas de Logro

Cada Superviviente recibe una carta de Logro al comienzo de cada misión que representa un sub-objetivo específico para ese Superviviente. Completarlos puede otorgar poderosos bonus de un solo uso.

### Cartas de Jefe Titán

El más mortífero de los GEP se conoce como el Titán y lucha de una forma única. Este mazo representa su arsenal mortal de ataques. Las cartas se roban de aquí para determinar cómo actúa la criatura durante el combate.

### Cartas de Eventos del Refugio

El Refugio es el lugar más seguro en la nave para los supervivientes, pero eso no significa que sea seguro. Estas cartas se roban al final de cada ronda que un Superviviente utiliza en el Refugio y pueden ayudar o dificultar su progreso.

### Fichas de Habilidad

Estas fichas enumeran las habilidades disponibles para cada Superviviente y se colocan en el Panel de control de los Superviviente.

### Fichas de Objetivo

Estas fichas se usan para marcar la ubicación de los objetivos de la misión.

### Fichas de salida

Esto muestra la salida por la que los jugadores deben salir.

### Fichas de radar

Estas fichas representan los enemigos desconocidos que deambulan por el mapa.

### Fichas de ruido

Cuando un personaje hace un ruido, ya sea accidental o a propósito, estas fichas se usan para marcar la ubicación y el nivel del ruido.

### Fichas de puerta

Estas fichas representan puertas abiertas y cerradas.

### Fichas de lesiones

Estas fichas se colocan en las ubicaciones del tablero de la cabeza, el cuerpo y las pierna cuando un personaje sufre una lesión.

### Fichas de crisis

Cada Superviviente recibe una ficha de crisis para representar que su habilidad de crisis aún no se ha utilizado. La ficha se descarta una vez que se ha usado la habilidad.





# ENDURE THE STARS

## SETUP

Antes de jugar, los jugadores deben hacer lo siguiente :

### 1 Ordenar las piezas

Ordena todos los mazos de cartas por tipo y baraja cada una de ellas respectivamente. Separa todas las fichas y marcadores y colocalos en pilas separadas.

### 2 Elige un mapa

Al final de este libro de reglas encontrará la sección de "Misiones y campañas". Los jugadores deben elegir uno, colocar los módulos de juego y colocar las puertas, objetivos, salidas y fichas de radar según las pautas de la misión.

### 3 Elige tus Supervivientes

Una vez que haya seleccionado una misión o campaña, deberas decidir que personajes utilizar. La mayoría de los mapas especificarán la cantidad mínima de Supervivientes que se pueden usar, o en algunos casos clases específicas de Supervivientes que deben estar presentes en la misión. Ten en cuenta que cada Superviviente tiene su propio conjunto único de talentos y habilidades que destacan en diferentes situaciones, así que elija sabiamente.

### 4 Reclama los paneles de control de los personajes y ármate

Ahora que cada jugador ha elegido su Superviviente, cada jugador debe tomar su tablero de control de Superviviente correspondiente y la ficha de Habilidad. Los jugadores construiran su equipo inicial en función de cuántos Supervivientes están jugando. Por cada Superviviente, los jugadores tienen 2 puntos para gastar:

#### Armas cuerpo a cuerpo

- Cuchillas médicas 2 puntos
- Cúter de Plasma 2 puntos
- Láser médico 3 puntos
- Pierna de Swarmer 1 puntos

#### Armas a distancia

- Pistola 2 points
- Cañón vacío 3 points
- Cañón de carga 3 points
- Granada antidisturbios 2 points

#### Munición

- Toda la munición 1 punto/carta

Las cartas adquiridas se colocan, barajan y reparten a los Supervivientes, empezando por el primer jugador. Los jugadores no necesitan comprar suficientes cartas para cada Supervivientes, y algunos de ellos pueden comenzar la misión con el inventario vacío.

### 5 Repartir cartas de Resolución y logro

Reparte 3 cartas de Resolución y 1 carta de Logro a cada Superviviente. Sin leerlos, coloca las cartas de Resolución una debajo de la otra a un lado de su tablero para que solo se muestren los números en la parte inferior, y finalmente coloque la tarjeta de Logro en la parte superior para ocultar el texto de la tarjeta de Resolución superior.

### Información general del juego

Cada ronda de juego consta de 3 fases, que se juegan en el siguiente orden:

#### Fase de superviviente

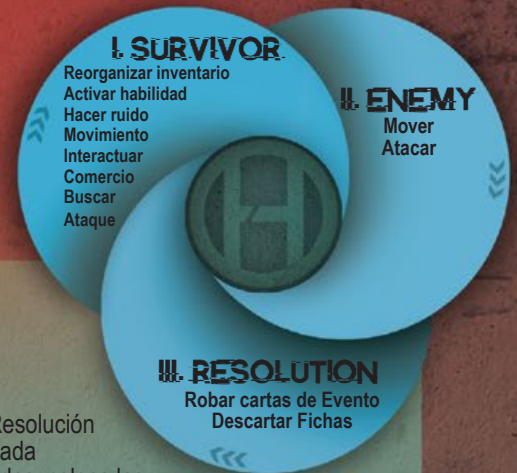
El jugador con la ficha de Primer jugador activa su superviviente realizando acciones como moverse, atacar y buscar en la nave. Una vez que ha terminado, el siguiente Superviviente realiza su turno y así sucesivamente, moviéndose en sentido horario alrededor del tablero hasta que todos los Supervivientes hayan terminado su turno. Entonces comienza la fase enemiga.

#### Fase de enemigo

La siguiente fase es la del enemigo. Todos los enemigos ahora se mueven y / o atacan, dependiendo de su situación. Los enemigos están representados en el tablero por fichas de radar o por miniaturas. Las fichas de radar se revelan y se reemplazan por miniaturas si una ficha entra en la línea de visión de un Superviviente o una habilidad / condición especial lo revela. Los jugadores pueden turnarse para resolver las acciones del enemigo o pueden elegir a una persona para que lo haga durante todo el juego.

#### Fase de resolución

Por último realizaremos la fase de resolución. Todas las fichas de ruido se eliminan del tablero de juego y la tarjeta de evento actual caduca. Se roba una nueva carta de Evento y se pone en juego de inmediato. La ficha del Primer Jugador se pasa en sentido horario alrededor de la mesa para que un nuevo Superviviente actúe primero en la siguiente ronda.





# PLAYING THE GAME - THE BASICS

## Ganar y perder

Para ganar el juego, los jugadores deben completar todos los objetivos de la misión que se detallan en la página de la misión. Endure the Stars es un juego cooperativo, ¡así que trabaja en equipo si quieres sobrevivir!

El juego se pierde si todos los Supervivientes mueren antes de completar sus objetivos o si se activa una condición de fracaso de la misión.

## Muerte y agonía

Cuando el marcador de salud de un Superviviente se reduce a 0 durante una misión, muere de manera inmediata y su miniatura es eliminada del juego. Mezcla las cartas de Objeto y Arma del Superviviente juntas y coloca 1 carta al azar boca abajo en la zona donde murió. Esta carta puede ser recogida por otros Supervivientes al coste de 1 acción. Por último, todos los Supervivientes restantes pierden inmediatamente 2 Resoluciones.

## Línea de visión

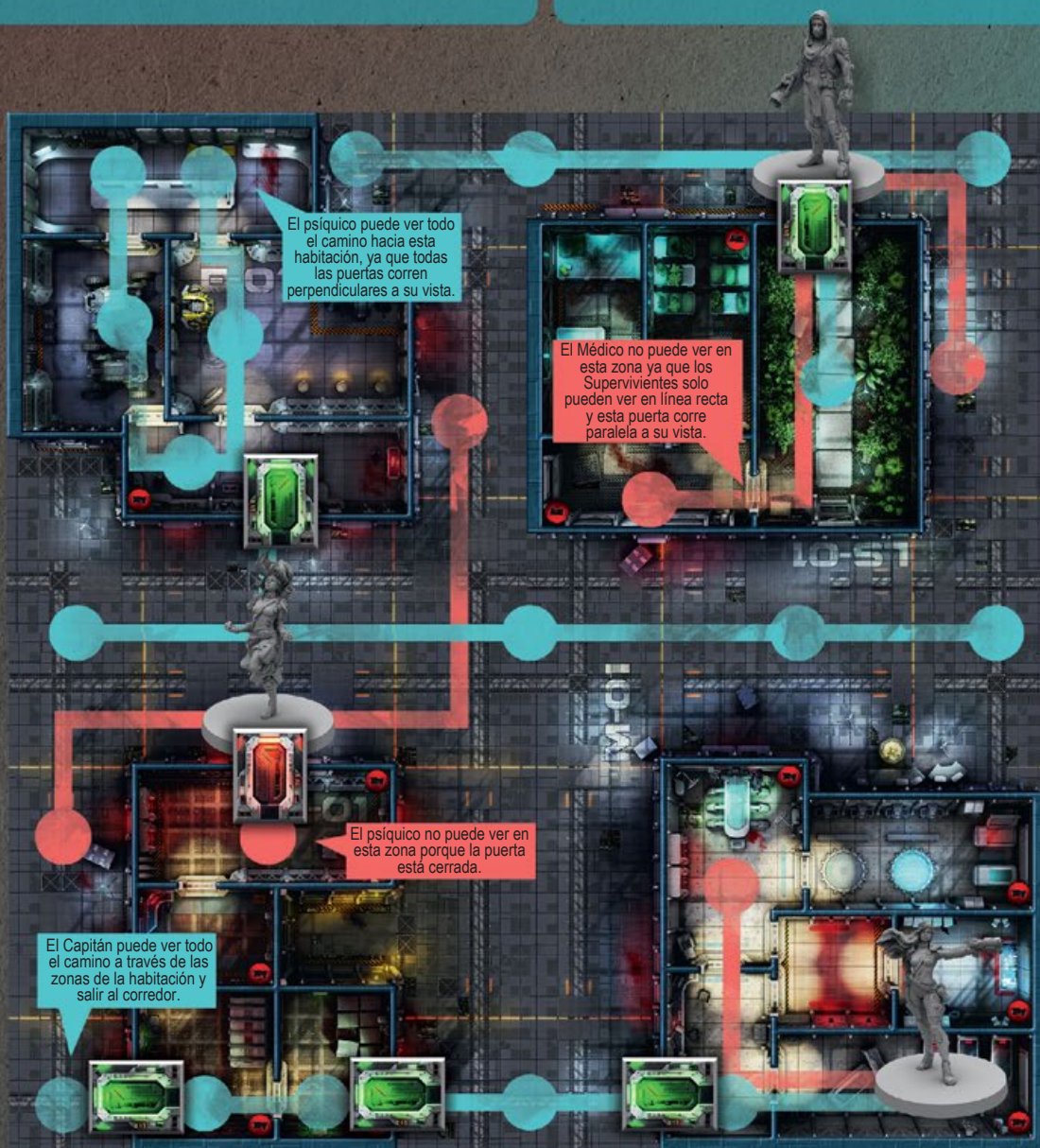
Para revelar fichas de radar o iniciar un ataque, primero debes poder ver tu objetivo. La línea de visión para todas las miniaturas son líneas rectas que corren paralelas a los bordes del tablero, sin importar la distancia (a menos que las habilidades indiquen lo contrario). Las miniaturas no pueden ver en diagonal. Si puede ver parte de una zona, se supone que puede ver toda la zona. Las paredes y las puertas cerradas son las únicas cosas que interrumpen la línea de visión.

### En habitaciones

Los supervivientes ven en todas las zonas que compartan la apertura de una puerta con su zona actual, y cualquier puerta de conexión que corra perpendicular al Superviviente. La ubicación de las puertas entre zonas es arbitraria, si hay una puerta en una pared entre zonas, entonces su ubicación podría considerarse en cualquier lugar de esa pared para fines de línea de visión.

### Ver a través de las puertas

La línea de visión se extiende a través de puertas que se encuentren perpendiculares al espectador. No se puede ver a través de puertas que se encuentren paralelas al espectador.





## PLAYING THE GAME - THE BASICS

### Zonas

Hay dos tipos de zonas; habitaciones y pasillos. Las habitaciones se definen como los espacios interiores en los módulos. Cada habitación individual se considera su propia zona, independientemente de su tamaño. En los pasillos, una zona es un área entre las marcas amarillas del piso. Cuando los módulos del mapa se juntan, se puede formar una sola zona en un corredor sobre múltiples módulos.

### Puertas

Las puertas pueden existir en 2 estados; abiertas o bloqueadas. Una puerta se considera abierta cuando está paralela a la pared en la que se encuentra. Las puertas abiertas pueden ser cruzadas por cualquier miniatura, ficha y línea de visión pues no las obstruye. Cuando una puerta se bloquea, se gira 90° y se coloca perpendicular a la pared en la que se encuentra. Las puertas bloqueadas bloquean la línea de visión y no se pueden cruzar, a menos que una habilidad o efecto específico lo permita.



Puerta Cerrada



Puerta Abierta

### Movimiento

Los supervivientes y los enemigos pueden moverse entre las zonas del tablero, siempre que el camino esté despejado para ellos. Las puertas que están cerradas o las paredes sólidas no pueden cruzarse, a menos que una habilidad o efecto específico lo permita. Los pasillos pueden atravesarse siempre que sus bordes estén en contacto, mientras que solo se pueden mover entre habitaciones si hay una puerta que las conecte. Moverse entre habitaciones conectadas por módulos adyacentes precisa de una puerta que lo permita.

### Saliendo de una zona ocupada

Si un Superviviente desea abandonar una zona que está ocupada por enemigos, primero debe hacer un chequeo de Resolución (pag.12).

### Ruido

El ruido juega un papel clave en Endure the Stars y se puede generar de varias maneras, que incluye, entre otras:

- Armas y objetos;
- Realizar voluntariamente ruido; y
- Eventos desencadenados por la historia.

Una vez que se ha hecho un ruido, coloque una ficha de ruido con el valor correspondiente en la zona en la que se origina. El número en la ficha de ruido indica cuántas zonas viaja el ruido. Las fichas de ruido se eliminan del tablero al final de la Fase de Resolución, antes de que comience la siguiente ronda. Si una ficha de enemigo / radar está dentro del radio del ruido, se dirigirán hacia esa zona lo más rápido que puedan. Atraer la atención de los enemigos puede ser muy peligroso, ¡así que presta atención a cuánto ruido estás haciendo!

### Los puntos clave para recordar sobre el ruido son:

- 1) Solo cuenta el ruido más fuerte en una zona - Una vez que se ha hecho ruido en una zona, cualquier ruido más silencioso que también se haya hecho en la misma zona no cuenta ni se suma al valor de ruido total.
- 2) Ruidos múltiples - si un enemigo es atrapado dentro del radio de dos o más ruidos que se originan en diferentes áreas, será atraído hacia el ruido más fuerte. Si un enemigo puede ser atraído por dos ruidos de igual volumen, tira el dado direccional para determinar hacia qué ruido se dirige el enemigo.

### Retirar las fichas de ruido

Las fichas de ruido se eliminan del juego al final de cada ronda de juego.

### Ruido en la fase de resolución

Aunque es raro, a veces se genera ruido durante la fase de resolución. Estos ruidos no se eliminan del tablero al final de la Fase de resolución actual y persisten hasta la siguiente Fase de resolución.

### Ejemplo de ruido

El marine ha atacado al Jaeger en la zona adyacente con su escopeta, que tiene una calificación de ruido de tres. Ahora se coloca una ficha de ruido de nivel 3 en la zona del marine. ¡Todo dentro de un radio de tres zonas ahora se dirige hacia esta zona, lo que significa que la ficha de radar al norte del Marine ahora se dirigirá allí!

El radio de la zona se calcula contando las zonas que comparten al menos un borde de conexión, por lo que todas las áreas azules en la imagen de a continuación están a una zona del origen del ruido, las áreas naranjas están a dos zonas y las amarillas a tres zonas. Si el marine se hubiera mudado a la zona del Jaeger y hubiera usado la pierna Swarmer, no habría llamado la atención de la ficha Radar, ya que tiene una calificación de ruido de solo 1.





# ENDURE THE STARS

## PLAYING THE GAME - THE BASICS

### Habilidades de sobreviviente

Todos los supervivientes en **Endure the Stars** tienen tres habilidades específicas de clase a su disposición:

**Habilidad pasiva:** Su efecto permanece constantemente y no requiere activación.

**Habilidad activa:** Los supervivientes pueden usar una acción para utilizar esta habilidad.

**Habilidad de crisis:** Una habilidad increíblemente poderosa que solo se puede usar una vez por misión y requiere una acción para activarse.

### Ejemplo de habilidades

Las tres habilidades únicas del Ingeniero se enumeran en su ficha de Habilidad, que tiene el mismo color que su tablero. La primera es la habilidad Pasiva, Juggernaut, que permite al Ingeniero mover una zona gratis como parte de sus ataques cuerpo a cuerpo. Luego está la habilidad Activa, Tinkerer, que le permite descartar cartas para aumentar la efectividad de sus ataques. Por último encontramos su habilidad de Crisis, Improvised Exit, que permite al Ingeniero crear una puerta en cualquier muro de su zona actual, creando un atajo práctico o un escape rápido.





# ENDURE THE STARS

## PLAYING THE GAME - THE BASICS

### Inventario

El inventario de cada superviviente consta de cuatro lugares distintos donde se puede colocar el equipo; tres de los cuales solo pueden contener tipos específicos de equipos. Hay cuatro tipos de equipos: armaduras, armas, munición y objetos. Las ranuras de Cuerpo, Cabeza y Munición solo pueden contener una tarjeta y la sección Inventario puede contener hasta tres tarjetas.

#### Armaduras y cascos

La armadura, y solo la armadura, puede equiparse en la ranura del cuerpo. El mismo principio se aplica para los cascos en la ranura de la cabeza. Los supervivientes pueden llevar varias armaduras y cascos en su inventario, pero solo reciben las bonificaciones de las piezas equipadas en sus ranuras correspondientes.

#### Munición

Se puede colocar una sola tarjeta de munición en la ranura de munición del panel de control. Las tarjetas de municiones no se pueden colocar en las ranuras de Inventario de los paneles.

#### Armas

Las armas se colocan en el inventario general y no requieren ninguna colocación especial para ser utilizadas por un Superviviente durante su turno.

#### Objetos

Los objetos se colocan en el inventario general y se pueden usar en cualquier momento durante el turno de un Superviviente al coste de 1 acción. La mayoría de los artículos se describen como "de un solo uso" y se desechan inmediatamente después de su uso.

#### Nota: Uso de células de energía

Las células de energía son los únicos elementos que no requieren una acción para ser usados. Aun así ocupan un espacio de inventario como lo haría cualquier otro artículo.





# ENDURE THE STARS

## PLAYING THE GAME - THE BASICS

### Resolución

Los eventos de "La Caída" han dejado a muchos de los supervivientes al borde de la cordura y el contador de resolución representa su estado mental actual. Ciertos eventos o acciones que los Supervivientes presencien los obligarán a chequear su Resolución.

Los supervivientes deberán realizar una prueba de resolución cuando ocurra lo siguiente:

- Cada vez que se revela una ficha de radar en su línea de visión;
- Cada vez que un tipo diferente de enemigo entra en su línea de visión;
- Cuando una carta de Evento / Jefe así lo indique.

Cada Superviviente comienza el juego con 10 de Resolución. Para probar tu resolución, tira 2 dados. Si la suma total de los dados es igual o mayor que su Resolución actual o si los resultados de ambos dados son iguales, entonces no supera la prueba y pierde 1 de Resolución.

Los Supervivientes no realizan una prueba de resolución individual por cada miniatura enemiga que entra en su línea de visión, solo para cada tipo de enemigo que lo hace. Si los enemigos se van y vuelven a entrar en la línea de visión de un Superviviente, se activa una nueva prueba de Resolución. Si los enemigos del mismo tipo que están a la vista continúan entrando en la línea de visión de un Superviviente, entonces no se activan nuevas pruebas de Resolución. La muerte de un Superviviente provoca una pérdida automática de 2 puntos de Resolución a todos los Supervivientes.

### Ejemplo de prueba de resolución

Una ficha de radar se ha movido a la línea de visión del Psíquico, al ser revelados muestra la aparición de dos Jaegers. El psíquico ahora debe realizar una prueba de resolución. Tira dos dados y el resultado es 12, que es más alto que su Resolución actual de 10. Esto es un fracaso y su Resolución se reduce a 9.





# ENDURE THE STARS

## PLAYING THE GAME - THE BASICS

### Cartas de Resolución

Cada Superviviente recibe 3 cartas de Resolución durante la configuración de una misión que representan los miedos y ansiedades únicos de cada uno de ellos. Cuando la resolución de un superviviente es igual al valor de cualquiera de sus cartas de resolución, la carta se activa y cualquier instrucción en la carta se juega de inmediato. Una vez que se ha activado una carta de Resolución, permanece en juego, incluso si un Superviviente recupera la Resolución.

### Sin Resolución

Si la Resolución de un superviviente alcanza 0, su fragilmente está tan cerca del punto de ruptura que comienza a afectarlo físicamente. Cada vez que un Superviviente chequea su Resolución, recibe 1 daño.

### Chequeo de Resolución

Si un Superviviente desea abandonar una zona que está ocupada por enemigos, debe realizar un chequeo de Resolución. Los chequeos de resolución son como las pruebas de resolución, la única diferencia es que un fracaso no causa una pérdida de resolución. Si el chequeo falla, entonces el Superviviente no puede abandonar su zona actual por su propia voluntad por el resto de la ronda. Todavía pueden verse obligados a abandonar la zona como resultado de un ataque enemigo, el efecto de la tarjeta de resolución o mediante el uso de elementos como el Teletransportador. Realizar un chequeo de resolución no consume ninguna acción. Si un Superviviente necesita desesperadamente abandonar la zona, aún puede realizar una acción de Bóveda (pág.13).



### Duración de las cartas de Resolución

Hay dos tipos de cartas de Resolución; aislado y persistente. Las cartas de Resolución aislada fuerzan una sola reacción y se descartan de inmediato, mientras que los efectos de las cartas persistentes continúan durante la misión. Las tarjetas persistentes se pueden identificar por su símbolo de flecha único que rodea el número en la carta de Resolución.



Aislado



Persistente

### Cartas de logros

Las cartas de logros representan un objetivo secundario personal para cada Superviviente. Estos son completamente opcionales y completar con éxito el objetivo descrito en la carta desbloqueará la recompensa de la misma. Cada superviviente tendrá 1 única carta de Logro a la vez, y una vez que se ha gastado una recompensa, se repartirá una nueva carta de Logro a ese Superviviente. Las recompensas son:

**A** Un bono de un solo uso que ejecuta una sola acción, como mover a un compañero Superviviente;

O

**B** Un efecto positivo que dura hasta el final de tu turno. Estas bonificaciones pueden activarse en cualquier momento durante el turno de ese Superviviente.

Estas bonificaciones pueden activarse en cualquier momento durante el turno del Superviviente respectivo.





# ENDURE

## THE STARS

# THE SURVIVOR PHASE

Endure the Stars se juega en rondas, y cada ronda consta de 3 fases diferentes:



1. Fase de los Supervivientes
2. Fase de los Enemigos
3. Fase de Resolución

En la fase de los Supervivientes, cada Superviviente puede realizar tres acciones por turno. Pueden usar estas acciones para hacer una combinación de cualquiera de las siguientes cosas:

### Movimiento

Un Superviviente puede moverse por el tablero a una zona adyacente a la que ocupa, a menos que un evento o habilidad indique lo contrario. Esto agotará 1 punto de acción. Los supervivientes no pueden cruzar a través de paredes sólidas o puertas que están cerradas, a menos que una habilidad o un objeto indique lo contrario. Si hay enemigos en una zona de la que un Superviviente está tratando de salir, entonces el Superviviente deberá realizar un chequeo de Resolución. Si no se supera el chequeo no se pierde la resolución, simplemente significa que no se pueden mover libremente y deben realizar una acción de Bóveda para abandonar la zona. No se consumen acciones al realizar este chequeo.

### Bóveda

Cuando un Superviviente falla su chequeo de Resolución y no pueden abandonar una zona ocupada por enemigos, pueden optar por hacer un última acción para salir fuera de la zona de peligro. Cuando un Superviviente realiza una acción de Bóveda, puede mover 1 zona en cualquier dirección, independientemente de si falló su verificación de Resolución, pero inmediatamente recibirá 1 daño y tirará el dado de Lesiones.

### Ataque

El Superviviente puede atacar a los enemigos usando armas y objetos en su inventario (ver Combate).

### Buscar

Los supervivientes pueden buscar en las habitaciones para encontrar objetos útiles que se dejaron atrás durante "La Caída". Un Superviviente no puede buscar en la misma zona varias veces en el mismo turno, pero sí pueden realizar búsquedas múltiples en zonas diferentes. Por cada acción de búsqueda el jugador robará una sola carta del mazo de Objeto o Arma.

### Buscando en el mazo de Armas

El mazo de armas contiene armas vitales y munición que serán necesarias para avanzar en el ambiente hostil del Hikari. Únicamente se pueden robar cartas del mazo de armas en las zonas donde aparece el símbolo. Los Supervivientes pueden elegir buscar en cualquier mazo cuando se encuentren el símbolo en una zona.

### Ruido en los mazos de Objetos y Armas

Mezcladas con los mazos de Objetos y Armas hay cartas de ruido. Cuando se roba una carta de Ruido, coloca inmediatamente una ficha de ruido del mismo valor en la zona que se buscó, después roba una nueva carta del mismo mazo. Solo se debe robar una carta adicional, independientemente de si la siguiente es otra carta de Ruido.

### Buscando con el inventario completo

Se pueden descartar artículos del inventario para dejar espacio para otros en cualquier momento de forma gratuita. Los artículos de un solo uso que robes o que tengas actualmente se pueden usar para liberar espacio en el inventario, al coste normal de 1 acción. Los objetos descartados, usados y soltados se retiran del juego y se colocan en una pila de descarte junto al mazo de donde provienen boca arriba.

### Interactuar

Las fichas de objetivo se usan para representar una amplia gama de elementos específicos de la misión y los Supervivientes pueden interactuar con ellos al coste de 1 acción.

### Activar habilidad

Los supervivientes pueden optar por usar una de sus acciones para activar sus habilidades activas o de crisis. Las habilidades activas solo se pueden activar una vez por turno y las habilidades de crisis una vez por misión. Es posible activar ambos en el mismo turno si el jugador lo desea.

### Reorganizar inventario

Un Superviviente puede reorganizar su inventario al coste de una acción.

### Comercio

Un Superviviente puede usar una acción para intercambiar armas, objetos y fichas de objetivo con otro Superviviente en la misma zona. Los supervivientes pueden intercambiar cualquier cantidad de cartas con otro superviviente durante esta acción, y ambos supervivientes también pueden reorganizar su inventario de forma gratuita. Los supervivientes no pueden comerciar si hay enemigos presentes en su zona.

### Usar artículos

Un Superviviente puede gastar una acción para usar los diversos artículos que se encuentran por todas partes de la nave. Los artículos solo pueden ser usados por el Superviviente que lo lleva en su inventario, si otro Superviviente deseara usarlo, entonces el artículo debe ser intercambiado entre ellos. Al activar objetos que mantienen su efecto durante la duración de la ronda, su carta debe rotarse 90 grados para mostrar que están en uso.



# ENDURE

## THE STARS

# THE ENEMY PHASE

### Hacer ruido

Los supervivientes pueden elegir generar ruido con la esperanza de distraer a los enemigos. Esto puede hacerse;

Hacer una acción de ataque con un arma a distancia;

O

Gastar acciones para generar ruido.

Para hacer ruido con un arma a distancia, se debe realizar una acción de ataque a una zona dentro del alcance del arma y se aplican las reglas de apuntado (pág.18). Cuando se gastan acciones para generar ruido, el número de acciones que se invierten haciendo esto dicta el nivel de ruido, es decir, 2 acciones = Una ficha de ruido de nivel 2.

### La fase Enemiga

Los jugadores pueden turnarse para resolver la Fase Enemiga o pueden elegir a una persona para que lo haga durante todo el juego. Los Enemigos pueden encontrarse en dos estados, pasivo o activo. Antes de mover a cualquier enemigo, los jugadores deben establecer si ese enemigo está en un estado Activo o Pasivo. Esto se hace al comienzo de la Fase de Enemigo, y una vez establecido en que estado estan, este no podra ser cambiado durante el resto de su turno.

### Fichas de radar

Los Enemigos en Endure the Stars están representados por fichas de radar hasta que hayan entrado en la línea de visión de un Superviviente. Cuando una ficha de radar entra en la línea de visión de un superviviente, voltea la ficha para revelar el número y tipo de enemigo y colocar el número correspondiente de miniaturas en la zona. Siempre debes terminar el movimiento completo de una ficha de radar antes de revelarlo.

A menos que lo indique una misión, siempre debe haber una ficha de radar o enemigo en el tablero. Si en algún momento no hay miniaturas enemigas o fichas de radar en el tablero, se generará una nueva ficha de radar inmediatamente usando las reglas del evento "Detección de movimiento".

### Generar Fichas de Radar

Las cartas de evento y las condiciones especiales requerirán que generes nuevas fichas de radar durante las misiones. Al configurar cualquier misión, todas las fichas de radar del tipo enemigo utilizadas para la misión (GEP, Centinelas robóticos o Redentor) que no se utilizaron durante la configuración deben colocarse boca abajo en una pila para crear el mazo de generación. Las fichas de jefe deben excluirse, a menos que la misión lo especifique. Cuando se activa una creación de Ficha de Radar, selecciona una al azar de la pila y colócala en consecuencia. Las Fichas de Radar no se pueden colocar en zonas que son completamente inaccesibles (áreas pequeñas que ningún Superviviente podría alcanzar, que generalmente son el resultado de la configuración específica del mapa), pero se pueden colocar en zonas que son temporalmente inaccesibles, como detrás de puertas cerradas.

### Acciones enemigas

Cada enemigo tiene un número único de acciones enumeradas en su carta de Referencia de Enemigo, que puede usar para moverse por el mapa y atacar a los Supervivientes. Los enemigos intentarán usar todas sus acciones para alcanzar y atacar a los supervivientes. Cada enemigo estándar (no jefes) solo puede usar una de sus acciones como acción de ataque. Un enemigo no tiene que usar todas sus acciones durante su turno. Por ejemplo, si un enemigo comienza su turno en una zona ocupada por un Superviviente y usa 1 acción para atacar, entonces no tiene uso para las acciones restantes y no hace nada más en esa ronda.

### Movimiento pasivo

Si una ficha de radar o una miniatura enemiga no ha sido alertada por un ruido o no ha visto un Superviviente, vagará por el mapa en una dirección aleatoria. Los jugadores tiran el dado direccional para cada ficha / miniatura y lo mueven 1 zona en esa dirección. Si el dado direccional no apunta en una dirección en la que un enemigo puede moverse, gire el dado en sentido horario hasta encontrar una dirección viable. Los enemigos siempre deben moverse si pueden.

### Una amenaza siempre presente

Si una ficha de radar o una miniatura enemiga está a más de 4 zonas de un Superviviente, entonces el dado Direccional no se tira para determinar su movimiento. En cambio, mueve 1 zona hacia el Superviviente más cercano.

### Movimiento activo

Si algo ha llamado la atención de una ficha de enemigo / radar, se moverá hacia lo que haya llamado su atención a una velocidad que depende del tipo de enemigo. Las fichas de radar activas siempre mueven 2 zonas. Los enemigos tienen una lista de prioridades que denota lo que llama su atención, de mayor a menor importancia:

1. Objetos de distracción;
2. Ver un superviviente; y
3. Escuchar un ruido.

### Ser visto por un enemigo

En caso de que un Superviviente entre y salga de la línea de visión de un enemigo durante su turno, entonces se considera que ese enemigo los ha visto y serán perseguidos por él en un estado Activo al comienzo de la Fase de Enemigo.



# ENDURE THE STARS

## THE ENEMY PHASE

### Orden de activación enemiga

Muchas veces durante el juego habrá varios tipos diferentes de enemigos en juego, por lo que los enemigos siempre deben activarse en el siguiente orden:

1. Supervivientes enemigos
2. Jefes
3. Icarus GEPs
4. Jaeger GEPs, Centinelas Sip o Celotes
5. Swarmer GEPs, Centinelas Artemis o Fanáticos
6. Fichas de Radar
7. Solomon GEPs

Si se encuentra en una zona que contiene otros GEPs, los Solomon GEPs se mueven simultáneamente con el grupo más grande de cualquier tipo de GEPs en su zona. Si se mueven sin enemigos en su zona, entonces son los últimos en moverse.

### Mover múltiples enemigos pasivos

Al mover varias miniaturas enemigas pasivas del mismo tipo que ocupan la misma zona, se supone que el enemigo se mueve como una manada. El dado direccional no se tira para cada enemigo individual en la misma zona.

### Múltiples opciones de ruta

Si hay dos o más rutas posibles, de igual longitud, que un enemigo puede recorrer, tira el dado direccional para decidir hacia dónde se dirigirá el enemigo.

### Ejemplo de movimiento enemigo

Un grupo pasivo de Swarmers están dentro del alcance de un ruido proveniente de otra habitación, cuyo origen no pueden ver. Los Swarmers se dirigen hacia la zona, pero ven a un Superviviente antes de que lleguen al origen del ruido. Los Swarmers comienzan a perseguir a su nuevo objetivo pero no pueden alcanzar al Superviviente este turno.





# THE ENEMY PHASE

### Tomando daños y lesiones

El daño infligido por los enemigos es automático, no requiere tiradas de dados y solo se puede evitar con salvaciones de armadura. Cuando un enemigo inflige daño a un Superviviente, debe reducir su salud por la cantidad de daño que inflige el enemigo y tirar el dado de Lesiones por cada ataque que recibe el Superviviente, no por cada punto de daño. El dado de Lesiones no se tira cuando el daño se toma de otras fuentes, como Eventos. Hay cuatro resultados posibles de tirar el dado de lesiones:



= No pasa nada.



= El rango de combate se reduce en 1 zona (no puede caer por debajo de 0).



= Al comienzo del turno de Superviviente, tira un dado:  
1-3: Recibe 1 daño.  
4-6: No pasa nada.



= El rango de movimiento máximo queda restringido a 2 zonas por turno (duplicado durante una falla de gravedad artificial).

Si recibes una lesión, coloca una ficha de lesión en el lugar correcto en el panel de control de tu personaje y aplica cualquier penalización como resultado de esta. Las lesiones persisten hasta que son curadas por un Médico o Med Kit. Si el resultado de una tirada de Lesión es una Lesión que ya sufres, entonces el resultado del dado se ignora.

### Elegir entre múltiples objetivos

Si se ataca una zona que ocupan múltiples Supervivientes, todos los Supervivientes en la zona tiran un dado y el Superviviente con el resultado más bajo recibe el daño. Esto se hace para cada ataque, no para cada punto de daño. Por ejemplo, si un Jaeger atacara una zona que ocupan múltiples Supervivientes, cada Superviviente necesitaría lanzar solo una vez para ver quién recibe el golpe, a pesar de que un Jaeger hace 2 daños por ataque. El Superviviente con la puntuación más baja recibiría 2 daños.

### Ejemplos de Heridas

El Medico es atacado por un Swarmer. Lleva la armadura Bastion, que tiene una calificación de armadura de 3+. Esto significa que necesita una puntuación de tres o más para desviar el golpe. El jugador lanza un dado para ver si puede desviar el ataque y obtiene un 2. La salvación de la armadura no tuvo éxito y ahora tiene que lanzar el dado de Lesiones. El resultado es una lesión en la pierna, por lo que recibe 1 daño del ataque y ahora tiene una lesión en la pierna, lo que significa que su movimiento está restringido.





# ENDURE

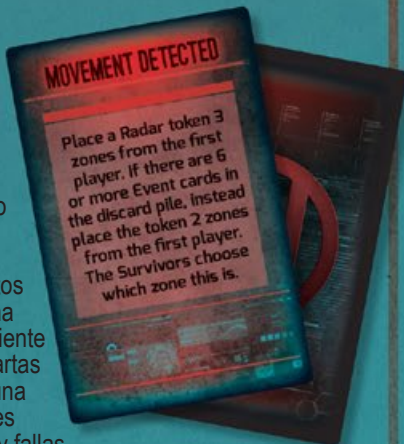
## THE STARS

# THE RESOLUTION PHASE

Por último tenemos la fase de resolución. Todas las fichas de Ruido se eliminan del juego (a menos que se generen durante esta fase, ver pág. 8), se roba una nueva carta de Evento y se mueven las fichas de Llama (ver pág. 20). El final de la fase de resolución marca el final de una ronda de juego. La ficha del primer jugador se pasa en sentido horario al siguiente Superviviente y comienza una nueva ronda.

### Cartas de Eventos

Sin una tripulación para mantener el Hikari, la nave ha comenzado a caer en ruinas. El mazo de Eventos representa la naturaleza inestable del barco. Cuando se roban cartas de Evento, se ponen en juego inmediatamente y sus efectos duran hasta que se roba una nueva carta durante la siguiente Fase de Resolución. Las cartas de Evento pueden causar una variedad de problemas, tales como apagones, bloqueos y fallas de energía.



### Carta de Evento de Movimiento Detectado

Una carta de Evento de Movimiento Detectado indica que un nuevo enemigo ha aparecido en el mapa. Selecciona una ficha de radar al azar y colócala a la distancia indicada de zonas del primer jugador actual. Los jugadores eligen de qué zona se trata. Las fichas de radar siempre deben colocarse en el número exacto de zonas que se indican en la tarjeta, ni más ni menos. Una vez jugadas la fichas de radar, estas permanecerán activas durante el resto de misión, incluso si la baraja de Eventos se baraja de nuevo. Las fichas de radar no se pueden colocar en zonas que no se pueden atravesar.

### Carta de Evento de Bloqueo

Una carta de Evento de Bloqueo hace que todas las puertas y salidas se bloqueen hasta que se robe la siguiente carta de Evento (ver pág.8).

### Carta de Evento de Apagón

La carta de Evento de Apagón reduce la línea de visión de todos los Supervivientes y enemigos a 0 y restringe el movimiento máximo de los Supervivientes a 2 zonas durante la ronda. Este efecto no es adicional y no se acumula con lesiones en las piernas u otros efectos de reducción de movimiento. Un Superviviente que sufre una lesión en la pierna aún podría moverse 2 zonas durante un Apagón. Cualquier enemigo que no esté en la zona de un Superviviente y que no haya sido atraído por otros medios, como el ruido, comenzará la Fase de Enemigo en un estado Pasivo. Las zonas que contienen fichas de llama o fuego están iluminadas y, por lo tanto, aún son visibles durante los apagones.

### Carta de Evento de Fallo de Soporte Vital

En el caso de un fallo de soporte vital, todos los supervivientes y enemigos sufren 1 daño. Para los enemigos que solo tienen 1 Vida, como los

Swarmers y Fanaticos, se reduce la cantidad de estos enemigos en un 50% redondeando al alza en cada zona. Todas las fichas de llama y fuego son eliminadas del juego.

### Carta de Evento de Fallo de la Gravedad Artificial

Si falla la gravedad artificial, se activan varios modificadores:

- Todos los supervivientes y enemigos pueden mover hasta 2 zonas por acción de movimiento.
- Las acciones de ataque a distancia hacen que el Superviviente o el enemigo que realizó el ataque se mueva en la dirección opuesta a la zona a la que dispararon. Continuarán moviéndose hasta que una pared o el borde del mapa obstruya su camino.
- Los objetivos de los ataques a distancia que no son lo suficientemente potentes como para matarlos se mueven en la dirección opuesta a la zona desde la que fueron atacados. Continuarán moviéndose hasta que una pared o el borde del mapa obstruya su camino.
- Si el Superviviente o el enemigo está disparando a la zona que ocupan, tira el dado direccional para determinar la dirección a la que sale proyectado.

### Cartas de Evento de Fuego

Cuando se dispara un Evento de Fuego, el primer jugador tira el dado Direccional y coloca una Ficha de Llama en la zona adyacente correspondiente (ver pág. 20).

### Carta de Evento de Fuga de Gas

Cuando se detecta una fuga de gas, los supervivientes deben ser extremadamente cautelosos. Cualquier zona que contenga fichas de Fuego o Resplandor se enciende inmediatamente, causando 2 daños a todo en la zona, y cualquier ataque a distancia hecho que arroje resultados de 6 inmediatamente causa explosiones en su zona. Las explosiones causan 1 daño a cada Superviviente y enemigo en la zona. Para los enemigos que solo tienen 1 vida, como Swarmers y Fanaticos, la cantidad de estos enemigos en la zona se reduce en un 50%, redondeado al alza.

### Carta de Evento de Desestabilización

Cuando se roba una carta de Desestabilización, se lanza el dado direccional una vez y, si es necesario, se gira en el sentido de las agujas del reloj hasta que su dirección corra paralela a los bordes del tablero. Todos los Supervivientes y enemigos se mueven una zona en esa dirección. Si esto causara que los Supervivientes fueran trasladados a una pared o al borde del mapa, permanecerían en la zona en la que se encuentran y quedarían Aturdidos. Este movimiento no separa a los Supervivientes de sus objetivos, si llevan alguno.

### Agotar el mazo de Cartas de Evento

Una vez que se han jugado las 12 cartas de Evento, cada Superviviente pierde 1 Vida y 1 Resolución, para representar la fatiga que están sufriendo. El mazo de eventos se vuelve a barajar y se juega normalmente.



Cuando un Superviviente elige realizar una acción de ataque, primero debe elegir el arma con la que desea atacar y anunciar la zona a la que desea apuntar.

## Todas las cartas de armas tienen cuatro estadísticas:

- El alcance del arma;
- El número de dados que lanzas por ataque hecho con el arma;
- El resultado que necesitas para lograr un impacto exitoso; y
- El nivel de ruido que genera el arma cuando se usa.



- 1 Nombre del Arma
- 2 Doble empuñadura
- 3 Rango
- 4 Dados Lanzados
- 5 Resultado necesario para impactar
- 6 Ruido

Al usar un arma, tira la cantidad de dados marcada debajo del y si la tirada del dado es igual o mayor que el número marcado debajo del , entonces el ataque es un éxito y el objetivo recibe un daño por cada dado con una puntuación exitosa. Los jugadores pueden dividir el daño de un solo ataque entre todos los enemigos que deseen, sin embargo, si el daño infligido por el ataque no mata al objetivo, entonces se supone que el ataque no fue mortal y el enemigo permanece ileso.

## Dado de Obstrucción del Arma

Cada vez que un Superviviente realiza una acción de ataque con cualquier arma, el dado de atasco de armas se tira simultáneamente con cualquier dado utilizado para realizar el ataque. Hay 3 resultados posibles:



- No pasa nada



- Si se ha utilizado un arma a distancia para realizar el ataque, se ha atascado y la carta de arma se gira 180 grados para representar esto. El arma puede ser liberada por el coste de una acción. Esto no tiene efecto en las armas cuerpo a cuerpo.



- El arma se rompe y se descarta inmediatamente después de resolver la acción de ataque actual.

## Doble empuñadura

Cualquier arma que tenga este símbolo puede ser de doble empuñadura. Cuando se manejan armas dobles, se aplican las siguientes reglas:

- Solo 2 armas idénticas pueden ser de doble empuñadura
- Ambas cartas de Arma se colocan una encima de la otra y ocupan un solo espacio en el inventario del Superviviente.
- Al realizar una acción de ataque con armas de doble empuñadura, se suma el valor de "lanzamiento de dados" de ambas cartas, lo que da como resultado el doble de dados lanzados por acción de ataque.
- La doble empuñadura no aumenta el alcance del arma, mejora la posibilidad de alcanzar el objetivo o aumenta la cantidad de ruido que se hace.

## Ejemplo de Tarjeta de Armas

La Scout tiene un Rifle de Asalto que puede atacar hasta dos zonas desde su ubicación. Cada vez que dispara el arma se lanzan 4 dados y se necesita un resultado de 4 o más para alcanzar el objetivo. Ella desea atacar una zona dentro del alcance del arma que contiene dos Jaegers y dos Swarmers, por lo que tira 4 dados y anota 3, 4, 4 y 5. El 3 es una falta, pero el resto de los resultados son un éxito, por lo que usa dos de los dados para matar a uno de los Jaegers. Ella no tiene suficientes dados para matar al segundo Jaeger, por lo que usa el punto restante para matar a uno de los Swarmers. Por último, cada dado se considera un disparo separado y los resultados no se acumulan, por lo que 2 resultados de 2 y 3 no se suman a un resultado de 5.



## Armas a Distancia

Las armas a distancia se definen como armas con un alcance mayor que 0. Cuando se usan armas a distancia, los Supervivientes pueden disparar a zonas dentro del alcance del arma, siempre que haya una línea de visión clara hacia el objetivo. Los supervivientes no pueden disparar a través de zonas que contengan enemigos en un intento de atacar enemigos en zonas más allá. La zona más cercana debe limpiarse primero antes de que las zonas más alejadas puedan ser objetivo.

Si un Superviviente ocupa una zona en la que otro Superviviente está disparando, entonces cualquier resultado de dados que falle golpeará al Superviviente. Estos ataques se tratan exactamente igual que los ataques de los enemigos, por lo que también se realizan tiradas de armadura y lesiones, si corresponde. Si hay más de un Superviviente en la zona, todos los Supervivientes en la zona objetivo tiran un dado y el Superviviente con la puntuación más baja sufre el golpe. Realiza esto para cada acción de ataque perdida, no para cada resultado de dados individual.



## Ejemplo de Armas a Distancia

El capitán quiere eliminar a los Swarmers a 2 zonas de distancia, pero hay un Jaeger bloqueando su línea de visión. Una vez que el Jaeger haya sido eliminado, podrá atacar las zonas de más allá, ¡pero ten cuidado! Sus disparos fallidos lastimarían al Psíquico, porque ella está en medio de la línea de disparo.



## Munici<sup>1</sup>n

Las cartas de munici<sup>1</sup>n aplican efectos especiales y modificadores a las armas a distancia. Para usar una carta de Munici<sup>1</sup>n, debe cargarse en un arma a distancia en el inventario del Superviviente. Esto se hace colocando la carta de Municiones debajo de la carta de Arma elegida, de modo que los modificadores de estadísticas y el texto a<sup>2</sup>n se muestren. Cargar una carta de Munici<sup>1</sup>n no cuesta una acci<sup>1</sup>n y puede hacerse en cualquier momento durante el turno de un Superviviente. Una vez cargadas, las cartas de munición no se pueden quitar del arma y los modificadores de la tarjeta de municiones se aplican a todos los ataques realizados con esa arma durante el resto de la ronda. Finalmente:

- Las cartas de munici<sup>1</sup>n cargadas en las armas se descartan al final de la ronda, independientemente de si el arma fue disparada.
- Las cartas de munición no se pueden usar con armas cuerpo a cuerpo o armas a distancia que puedan usar Power Cells.
- Las cartas de munición tratan las armas de doble empuñadura como si fueran una sola arma y se acumulan con los efectos de la doble empuñadura.

## Ejemplo de Munición

El Médico ha equipado la munición de conmoción con su pistola. La munición de conmoción cerebral agrega un dado adicional al ataque y reduce la puntuación necesaria para tener éxito en 1. El médico obtiene dos 3, que son éxitos debido a los modificadores. Esto es suficiente para aturdir al Jaeger o al Swarmer, pero no a los dos, por lo que el Médico aturde al Jaeger que es más poderoso.



## Armas cuerpo a cuerpo

Las armas cuerpo a cuerpo se definen como armas con un rango de 0. Los supervivientes equipados con armas cuerpo a cuerpo realizan ataques de la misma manera que los ataques a distancia, excepto que los resultados de dados fallidos no golpean a otros supervivientes en la zona.

## Armadura

Los jugadores pueden equiparse con armaduras que hayan encontrado al buscar en la nave, lo que les da la oportunidad de desviar los ataques enemigos. Para determinar si la armadura desvía un ataque, tira 1 dado por cada ataque entrante. Si el resultado es igual o superior al valor de la armadura que se muestra en la carta, la armadura absorbe el daño y el Superviviente ignora el ataque. Al defenderse de los ataques del Jefe, cada carta de Ataque se considera un solo ataque, que requiere una tirada de salvamento de armadura. Solo el daño infligido por los enemigos puede ser negado por la armadura, a menos que se indique lo contrario.

## Aturdimiento

Tanto los supervivientes como los enemigos pueden quedar aturridos de varias maneras, con granadas, ataques de jefes y eventos de misión. Coloca una miniatura de lado para indicar que está aturrida. El aturdimiento funciona de manera ligeramente diferente dependiendo de si es un Superviviente o un enemigo.

### Superviviente aturrido

Cuando un Superviviente está aturrido, acuéstalo de lado y tira el dado de Lesiones. Gastar 1 acción en su turno le permite volver a levantarse y continuar normalmente.

### Enemigo aturrido

Si un enemigo queda aturrido durante la Fase de Superviviente, estará incapacitado durante el resto de la ronda de juego y no podrá actuar de ninguna manera hasta que se active durante la Fase de enemigo de la siguiente ronda de juego. **Los jefes no pueden ser aturridos.**





# ADVANCED RULES

## Llamas y Fuegos

Ciertos eventos, cartas de resolución y condiciones especiales activan la colocación de Fichas de Llamas. Las Fichas de Llama representan los incendios que se extienden y se mueven alrededor del mapa cada ronda, dejando las Fichas de Fuego a su paso.

### Movimiento de las llamas y propagación del fuego

Al final de cada Fase de Resolución se lanza el dado Direccional para cualquier Ficha de Llama y esta se mueve una zona en la dirección correspondiente. Este proceso se repite para cada Ficha de Llama en juego. Después se coloca una Ficha de Fuego en la zona desde la que se movió la Ficha de Llama. Si el dado direccional indica que una Ficha de Llama entra en una zona que ya contiene otra Ficha de Llama o Fuego, entonces la Ficha de Llama continúa atravesando zonas hasta que llega a una zona que no contiene ninguna Ficha de Llama o Fuego.

### Recibiendo Heridas

Los supervivientes y los enemigos sufren 1 daño al comenzar su turno o al entrar en una zona que contiene una Ficha de Llama o Fuego. Nada puede evitar que se inflija este daño.

## Enemigos y fuego

Los incendios pueden ser peligrosos, pero también pueden servir como barreras efectivas para contener a los enemigos más débiles. Los enemigos intentarán atravesar zonas que están en llamas, pero solo si no los mata. Los enemigos con 2 de salud, como los Jaegers, pueden atravesar 1 zona afectada por el fuego pues no es suficiente para matarlos, pero los enemigos con 1 de salud, como Swarms, no podrán pasar por ninguna zona afectada por el fuego. Los enemigos pueden terminar su activación en una zona que contiene una ficha Blaze o Fire, si no los mata. Las fichas de radar se mueven a través de las zonas afectadas por el fuego sin penalización. Si un enemigo es interrumpido por el fuego, intentará usar una ruta alternativa a su objetivo si hay uno disponible. Si no hay otra ruta, permanecerá en la zona actual esta ronda. Las Fichas de Radar se considera que tienen 2 de salud, y puede ser asesinado por fuego antes de ser reveladas.

### Fuego y apagones

Las zonas con Fichas de Llama o Fuego no se ven afectadas por la carta de Evento de Apagón.

## Ejemplo de Fuego

Entre el Psíquico y los GEPs hay una zona que contiene una Ficha de Llama. El Jaeger, que tiene 2 de Salud, puede moverse a través de la zona para llegar al Psíquico, pero el Swarmer, que tiene 1 de Salud, no puede y deberá tomar una ruta alternativa.

## Quedarse sin espacio en una zona

Se considera que una miniatura está en una zona si más del 50% de su base puede caber dentro de los parámetros de la zona. Si una zona llega a estar tan llena que otra miniatura no cabe en ella, entonces la zona se considera intransitable para todas las miniaturas hasta que haya más espacio disponible.

### Moverse a una zona completa

Si una zona llega a estar tan llena que otra miniatura no cabe en ella, entonces la zona se considera intransitable para todas las miniaturas hasta que haya más espacio disponible.

### Desplegar enemigos en una zona completa

Si los enemigos intentan desplegarse en una zona que actualmente está llena, en su lugar, distribuye a los enemigos de manera uniforme entre todas las zonas conectadas. Tira el dado direccional para decidir qué zona generará el primer enemigo y luego trabaja en el sentido de las agujas del reloj hasta que se hayan generado todos los enemigos.

### Atrapado

Si los supervivientes alguna vez se encuentran en una situación en la que su zona está completamente llena y no pueden colocar otras miniaturas, entonces se consideran atrapados. Cualquier Superviviente que ocupe una zona completamente ocupada al final de una ronda de juego sufre 1 daño y pierde 1 de Resolución.

### Zonas impenetrables

Si se usa el objeto Escudo Burbuja, la zona actual se vuelve impenetrable. No pueden entrar ni salir miniaturas de la zona y no se pueden realizar ataques a distancia desde o hacia la zona. Los ataques a distancia dentro de la zona todavía están permitidos y el Escudo Burbuja no afecta la línea de visión.

## Sin fichas

En el caso de que aparezca una ficha concreta pero no quede, todas las fichas de radar en el mapa de ese tipo mueven una zona hacia el Superviviente más cercano a ellas.





# ADVANCED RULES

## Células de energía

Las Células de Energía son elementos únicos que, a pesar de no tener un uso directo, pueden equiparse con una variedad de objetos del juego para mejorarlos. Usar una célula de energía no cuesta acciones; todo lo que se requiere es que esté en el inventario de Superviviente. Cuando un Superviviente decide usarla, se coloca debajo del Objeto / Arma para indicar que está en uso. Las Células de energía solo ocupan un espacio en el inventario de un Superviviente, sin importar cuántas lleve el Superviviente. Las Células de energía adicionales se apilan unas encima de otras.

## Cargadores Exo

Los Cargadores Exo son herramientas increíblemente poderosas en las manos correctas y se pueden encontrar en cualquier misión robando la carta de objeto requerida, o se colocan especialmente durante la configuración de algunas misiones. Pueden ser pilotados por cualquier Superviviente y requieren que se activen con Células de Energía.

### Desplegando el Cargador Exo

Cuando la carta del Cargador Exo se extrae del mazo de objetos, coloca inmediatamente la miniatura del Exo Loader en la zona del Superviviente y coloca la carta boca arriba a un lado. La carta del Cargador Exo se usa exclusivamente para el despliegue y la referencia, y no ocupa espacio en el inventario de los Supervivientes.

### Entrar y salir del Cargador Exo

Para entrar en el cargador, un superviviente debe gastar una acción. Entrar en el cargador consume todas las acciones restantes del superviviente. Aunque no puede realizar acciones en el Cargador Exo en el mismo turno en el que subió en él, un Superviviente aún puede optar por gastar una carga de una Célula de Energía y beneficiarse de su bonificación de armadura (ver más abajo) durante la ronda actual.

Un Superviviente puede salir del Cargador al comienzo de su turno, antes de usar Células de Energía. Dejar el cargador no cuesta acciones y el Superviviente puede realizar su turno normalmente.

### Activar y pilotar el Cargador

Para activar el Cargador, un Superviviente debe estar en él al comienzo de su turno y gastar una carga de una Célula de Energía que se encuentre en su inventario. Esto se hace girando una carta de Célula de Energía en su inventario 90 grados. Una sola Célula de Energía puede activar el cargador durante dos rondas de juego. Al usar su segunda carga, la tarjeta se gira 90 grados más. Una vez que una Célula de Energía se ha girado 180 grados, se han utilizado sus dos cargas y se descarta al final de esa ronda de juego. Las Células de Energía usadas parcialmente no pueden usarse para otra cosa que no sea energizar cargadores.

Ahora el superviviente contará con 4 acciones por turno. Estas acciones pueden usarse para:

- Mover una zona por acción.
- Realizar un ataque con las siguientes características:



0



4



3+



2

Estas acciones no pueden usarse para:

- Intercambiar objetos con otros Supervivientes.
- Buscar armas y equipo.
- Usar cualquiera de los Artículos o Armas en el Inventario, excepto Células de Energía para continuar alimentando el Cargador.
- Interactuar con los objetivos, a menos que se especifique en las condiciones especiales de la misión.
- Utilizar las habilidades activas o de crisis del superviviente, sin embargo, las habilidades pasivas permanecen vigentes.

### Bonificaciones y Reglas adicionales

- Mientras un Superviviente pilota un Cargador Exo que tiene poder, tiene una armadura de 2+.
- Las bonificaciones del casco siguen vigentes mientras se conduce un Cargador Exo, pero las bonificaciones de armadura son anuladas por la armadura del cargador.
- Los supervivientes que pilotan un Cargador Exo con energía son inmunes a los efectos de movimiento del Evento de Inclinación y la habilidad Jaeger GEPs Slam.
- Un Superviviente que pilota un Cargador Exo no deberá realizar chequeos de Resolución al abandonar una zona con enemigos en ella.
- El dado de Interrupción de Arma no se lanza al atacar con el cargador.
- Los supervivientes en un Cargador Exo con energía son inmunes al aturdimiento.





# INCREASING THE DIFFICULTY OF ENDURE THE STARS



Para los jugadores que buscan un desafío aún mayor, la siguiente sección detalla formas de aumentar la dificultad de cada misión. Cada mecánica puede usarse sola o junto con otras para adaptar tu experiencia a tu gusto.

## Comportamiento del jefe

Los jefes son enemigos increíblemente peligrosos y poderosos que no se parecen a nada que los Supervivientes se hayan enfrentado antes. ¡Son ágiles, inteligentes y capaces de poner a prueba al grupo más duro de batalla!

## Tarjetas de ataque y Estado

Cada jefe tiene su propio mazo de cartas único que dicta cómo ataca y reacciona a los Supervivientes. Esto se conoce como el mazo de Jefe. Los mazos de jefe tienen 2 tipos distintos de cartas; Cartas de Ataque y Cartas de Estado de ánimo (también conocidas como Cartas de Protocolo para el Olympian y Cartas de Retórica para el Predicador).



- 1 Jefe y nombre de la carta
- 2 Tipo de carta (ataque o estado)
- 3 Objetivo del ataque
- 4 Efectos adicionales del ataque.
- 5 Daño y alcance del ataque
- 6 Número de acciones que el Jefe puede hacer cuando se activa
- 7 Cómo reacciona un jefe ante una acción en este estado.
- 8 Efecto de bonificación

## Revelando y activando un jefe

Cuando una ficha de Radar que oculta un Jefe se da vuelta y es revelada, todos los Supervivientes en su línea de visión pierden inmediatamente 1 de Resolución. A continuación roba cartas del mazo de Jefe hasta obtener la primera carta de Ataque y Estado. Se aplicará el efecto de la Carta de estado inmediatamente y acto seguido se realizará el ataque. Esto puede interrumpir la Fase del Superviviente.

Después del encuentro inicial, los Jefes se activan durante la Fase de Enemigo en el orden habitual (pág.15).

Cuando un Jefe se encuentra en estado Activo, se roba una carta de la parte superior del Mazo de Jefe y se pone en juego, esto desencadena uno de los siguientes comportamientos:

- Si es una carta de Ataque, el Jefe intentará acercarse al objetivo. Si logra hacer esto, se aplicará el daño que figura en la carta y se jugará cualquier efecto adicional.
- Si es una carta de estado, se coloca sobre la actual y se roba otra carta. Esto se hace hasta que se roba una carta de Ataque.

Cuando un jefe está en estado pasivo, usa sus acciones para deambular igual que todos los demás enemigos.

## Cartas de Estado en detalle

Las cartas de estado gobiernan la velocidad, la agilidad y la inteligencia general de los jefes.

**Acciones** - Cuando un Jefe se activa y roba una carta de Ataque, la cantidad de acciones que tiene se enumeran en la parte superior de la carta. Los jefes usan acciones para moverse y activar una carta de Ataque si entran en el rango de su objetivo.

**Reacciones** - Las reacciones son el comportamiento de los jefes cuando se cumplen ciertos criterios. Las reacciones se disparan inmediatamente cuando se cumplen los criterios, y no cuestan acciones.

**Efecto de bonificación** - Los efectos de bonificación se activan siempre que sea apropiado. No cuesta ninguna acción

## Cartas de ataque en detalle

**Objetivo** - Si aparece un objetivo, el Jefe intentará infligirle el ataque. Si un Jefe no alcanza su objetivo antes de agotar todas sus acciones, el ataque es un fracaso y su turno ha terminado. Si no se especifica un objetivo, el Jefe se moverá hacia el Superviviente más cercano.

**Efectos adicionales** - Las cartas de jefe a menudo tendrán un efecto adicional devastador que se disparará si el ataque logra infligir daño.

**Daño** - Este es el daño que inflige el ataque. El daño es automático, pero puede evitarse usando armaduras y habilidades.

**Alcance** - Así de cerca debe llegar el Jefe a su objetivo para activar la carta de Ataque.

## El símbolo Radial

Si una carta de Ataque tiene el símbolo Radial, entonces los efectos de esta viajan a través de paredes y puertas exactamente de la misma manera que lo hace el Ruido.



## Ejemplo de un Turno de Jefe

Es el turno de Activación del Titan. Actualmente tiene activa la carta "Cautious Mood", que le da 3 acciones, y la Carta de Ataque Slash es robada. El ingeniero es el superviviente más cercano, por lo que el titán usa 2 de sus 3 acciones para moverse a la zona del ingeniero y su última acción para activar la carta de ataque. No tiene nada para evitar este ataque, por lo que recibe 2 daños. Para empeorar las cosas, ¡el efecto de bonificación del Titán de la carta le devolverá 2 puntos de vida al final de la ronda!





# INCREASING THE DIFFICULTY OF ENDURE THE STARS

## PLAYING SOLO -- LONE SURVIVOR MODE

Explorar las ruinas de esta, una vez prospera, nave es una tarea peligrosa en el mejor de los casos, ¡pero ir solo es casi una locura! Los jugadores que deseen jugar Endure the Stars con solo 1 Superviviente pueden hacerlo utilizando las reglas de Lone Survivor.

### Preparación

La configuración es exactamente la misma, excepto para el Paso 4. A los Supervivientes Solitarios se les asignan 5 puntos al seleccionar el equipo de inicio.

### Acciones

Un Superviviente solitario tiene una acción adicional disponible, haciendo un total de 4 acciones por ronda.

### Habilidades de crisis

A un Superviviente Solitario se le dan 2 fichas de Crisis durante la configuración de partida, y como resultado puede usar esta habilidad dos veces durante una misión.

### Despliegue de Enemigos

Las fichas enemigas se seleccionan usando las standar reglas standar la configuración de la misión. Cuando se revela una ficha enemiga, genera la mitad de enemigos que se muestran en la ficha Radar. Antes de comenzar la misión, debes decidir si deseas jugar una partida más fácil o más difícil. Si se opta por una partida más sencilla, redondea hacia abajo al generar números impares de enemigos. Si es difícil, redondea al alza. Una vez que se haya tomado esta decisión, debe cumplirse durante toda la misión. Elegir sabiamente.





# INCREASING THE DIFFICULTY OF ENDURE THE STARS

## Desplegar Solomon GEPs

Los Solomon GEPs son raros y no se comportan como otros GEPs, y como tales se generan de una manera diferente a otros enemigos. Siempre que se revelen fichas de radar que contengan GEPs, tira el dado de Solomon:



- No sucede nada



- Un Solomon GEP aparece en la Zona

Si juegas con más de 3 Supervivientes, se lanzara el dado de Solomon una vez adicional por cada Superviviente extra que juegue la misión, lo que aumenta las posibilidades de desplegar Solomon GEPs.

Los Solomon GEPs se generan además mediante Fichas de Radar cuando los revelan.

## Rastro de Sangre

(por Paul Rose y Morgan John Rees)

Los supervivientes con lesiones o cuya salud es de 9 o menos atraen a los GEP. Coloca una ficha de Lesión en la base de su miniatura, esto tiene el mismo efecto que una ficha de Ruido de nivel 2. Este token se elimina si la lesión se cura y la salud vuelve al máximo.

## Estrés constante

(por Jonathan Rowe)

La variante de estrés constante realiza varios cambios fundamentales en la mecánica de resolución:

- Los supervivientes ya no hacen pruebas de resolución cuando los enemigos entran en su línea de visión. En cambio, los Supervivientes pierden automáticamente 1 Resolución al comienzo de su turno. Las pruebas de resolución aún se realizan cuando se revela una ficha de radar, o si una carta causa una prueba de resolución.
- Los Supervivientes pueden realizar una nueva acción llamada "Cálmate". Cuando no hay enemigos en la línea de visión del Superviviente pueden gastar 1 acción para restaurar 1 Resolución. Esta acción tampoco se puede realizar durante el evento Apagon.
- Cuando la Resolución de un superviviente se reduce a 0, el Estrés constante en su lugar causa la pérdida de 1 Vida.
- La carta de resolución de Comportamiento Aterrador ahora es persistente y obtiene el efecto El Superviviente en su línea de visión no puede realizar la acción "Cálmate".





# MISSIONS AND CAMPAIGNS

Las siguientes páginas contienen las misiones y campañas de Endure the Stars. Todas las misiones se pueden jugar como experiencias individuales o vinculadas entre sí como campañas de misiones múltiples, utilizando la mecánica de Refugio.

¡Estas misiones son solo el comienzo de Endure the Stars! Dirígete a [www.grimlordgames.com](http://www.grimlordgames.com) donde encontrarás continuamente nuevas misiones gratuitas para descargar. ¿Tienes ganas de crear el tuyo? ¡Descarga el editor de mapas Endure the Stars y crea tus propios escenarios! Mejor aún, compártalos con la comunidad o envíalos y los subiremos al sitio web de Grimlord Games.

## Jugando misiones individuales

Configurar misiones es rápido y fácil. Todo lo que necesitas hacer es:

1. Selecciona y diseña los módulos del mapa.
2. Recoge las fichas relevantes de Radar, puerta, salida y objetivo. Coloca todas las fichas de acuerdo con la configuración del mapa. Al colocar fichas de radar, baraja las fichas juntas y colócalas donde el mapa lo indique.
3. Selecciona los Supervivientes y colócalos en la zona de inicio.

Asegúrese de leer detenidamente las "condiciones de victoria" y las "condiciones especiales", ya que muchas misiones tienen objetivos que deben completarse en un determinado orden o eventos que pueden activarse una vez que se hayan reunido ciertos objetivos.

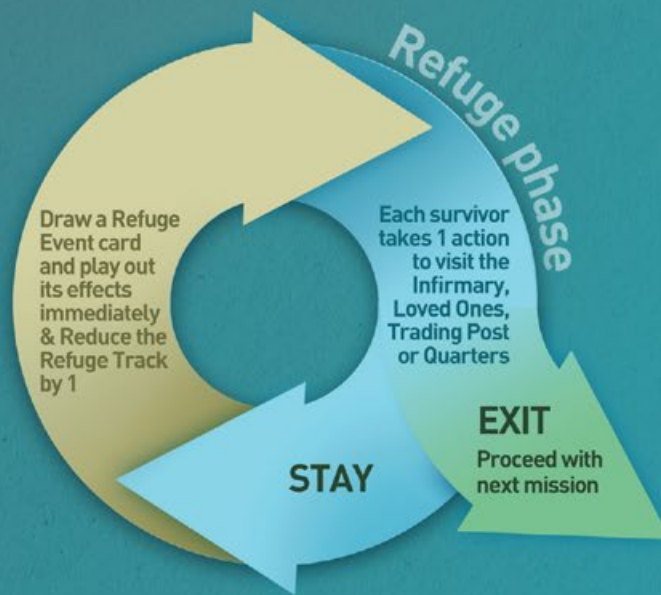
## Salir de un mapa

Muchos mapas requieren que los sobrevivientes dejen el mapa para completar la misión. Para dejar un mapa, los Supervivientes deben entrar en la zona que contiene la ficha de Salida y gastar 1 acción para retirarse del tablero. Esta acción es igual que moverse entre zonas en el mapa, y todas las reglas (como los chequeos de Resolución) aún se aplican.

## Jugando una campaña

Las campañas son una serie de misiones encadenadas para formar una historia global. Las campañas difieren de las misiones individuales de las siguientes maneras:

- Salud, resolución y lesiones se trasladan de misión en misión;
- Las campañas pueden tener múltiples rutas que involucran diferentes misiones dependiendo de la ruta que se tome;
- Tus acciones en misiones anteriores pueden tener consecuencias en futuras misiones;
- Puedes visitar el Refugio entre misiones;
- Los Supervivientes que mueren permanecen muertos durante toda la campaña. Los jugadores pueden elegir otro Superviviente para unirse a su equipo una vez que regresen al Refugio, pero no pueden elegir Supervivientes que hayan muerto. Las habilidades de ese Superviviente también mueren con el y no pueden ser utilizadas por otro Superviviente de la misma clase.



## El Refugio

A medida que más y más supervivientes se encontraron y se unieron, la necesidad de establecerse en un lugar se hizo evidente, y después de mucho buscar, se fundó The Refuge. Escondido en una de las muchas bodegas de carga del Hikari, The Refuge es un refugio lejos de la locura. Los supervivientes pueden visitar The Refuge entre misiones e intentar curar sus heridas, restaurar su cordura e incluso intercambiar con otros por artículos valiosos. Sin embargo, el peligro nunca está muy lejos y los largos períodos de tiempo en el refugio pueden llevar a eventos inesperados y potencialmente peligrosos.

## Cómo funciona

Al final de cada misión durante una campaña, los jugadores pueden elegir visitar el Refugio. Al llegar al Refugio, los sobrevivientes realizan lo siguiente:

1. Todos los supervivientes que murieron durante la misión anterior ahora pueden reaparecer como otro superviviente. Los jugadores no pueden elegir entre Supervivientes o fichas de Habilidad que ya se han utilizado en la campaña actual, ese Superviviente específico y sus conocimientos se pierden para siempre. Sin embargo, los jugadores pueden reaparecer como variantes de género de la misma clase con un conjunto diferente de habilidades.



# ENDURE THE STARS

## MISSIONS AND CAMPAIGNS

2. Cualquier carta de Resolución activada durante la misión anterior se descarta y se roban nuevas cartas, de modo que cada Superviviente tiene tres cartas de Resolución. Si un Superviviente ha robado nuevas cartas de Resolución que tienen un valor mayor que su Resolución actual, estas no se activarán. En cambio, estas cartas permanecen ocultas y solo se activan cuando el Superviviente falla su primera prueba de Resolución durante la próxima misión.
3. Las cartas de Logro con recompensas que no fueron desbloqueadas durante la misión anterior se descartan y se roban nuevas cartas. Todas las cartas de Logro con recompensas que fueron desbloqueadas pero no utilizadas se guardan.
4. Cada Superviviente ahora tiene una acción para visitar uno de los cuatro lugares en el Refugio. Los sobrevivientes pueden hacer esto en cualquier orden. Los sobrevivientes pueden comerciar libremente entre ellos mientras están en el Refugio.
5. Los jugadores deben decidir si permanecer en The Refuge para otra ronda o dirigirse a la próxima misión. Si deciden quedarse:
  - Roba una carta de Evento de Refugio y juega sus efectos;
  - Reduce la ruta del Refugio en 1; y
  - Repita el paso 4.

Cuando la ruta del Refugio llega a 0, los jugadores deben abandonar el Refugio y comenzar la próxima misión. Los supervivientes no pueden usar sus habilidades mientras están en el Refugio, y los efectos de las cartas Lesiones y Resolver no estarán vigentes hasta que comience la próxima misión.

Hay cuatro lugares diferentes para visitar en el Refugio; La Enfermería, Seres Queridos, El Puesto de Comercio y Los Cuarteles.

### La enfermería

Los supervivientes pueden visitar la enfermería para curar sus heridas. Para recuperar salud, tira 2 dados y combina el resultado con el resultado en la tabla de enfermería.

### Seres Queridos

Visitar a los seres queridos puede restaurar la cordura de los supervivientes y recordarles por qué están luchando. Para recuperar Resolución, tira 2 dados y combina el resultado con el resultado en la tabla de los seres queridos.

### Puesto comercial

Pequeñas tiendas han omenzado a surgir alrededor del Refugio, intercambiando artículos invaluablees que los supervivientes han traído de sus expediciones. Al final de una misión de campaña, roba cartas del mazo de Armas hasta que se haya robado una carta de Armas y Municiones, y luego roba las 2 primeras cartas del mazo de Objetos. Coloca estas 4 cartas boca arriba en las ranuras del Puesto Comercial. Cualquier carta de Ruido robada se descarta y se roba otra carta hasta que haya 2 cartas de Objeto, 1 carta de Armas y 1 carta de Municiones disponibles para intercambiar. Los sobrevivientes pueden usar su acción para intercambiar 2 cartas de su inventario por una sola carta del Puesto Comercial. Las acciones del puesto comercial no se reponen cuando se compran los artículos.





# ENDURE THE STARS

## MISSIONS AND CAMPAIGNS

### Cuarteles

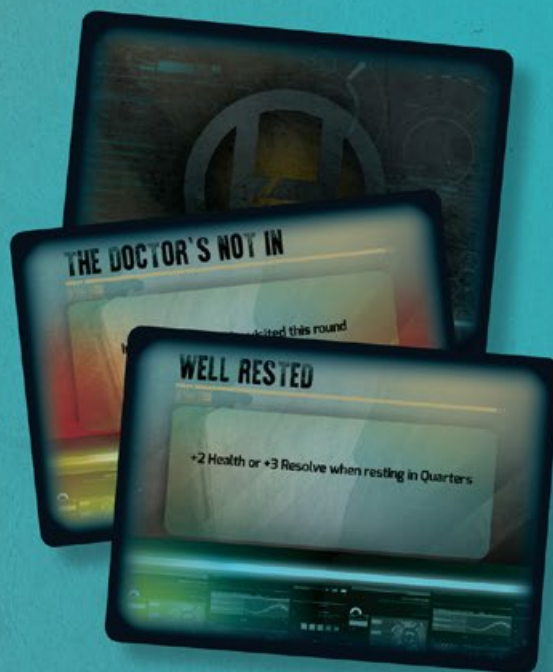
Si los Supervivientes no quieren correr el riesgo de perder potencialmente Salud o Resolución, pueden regresar a sus habitaciones y descansar un poco. Alojarse en sus cuartos restaura una Vida o dos Resoluciones.



### Mazo de Eventos del Refugio

Nadie está realmente a salvo a bordo del Hikari, ni siquiera en el hogar improvisado entre los contenedores de almacenamiento que los Supervivientes han creado. Si los jugadores deciden quedarse en el Refugio después de que cada Superviviente haya tomado una acción, se roba una carta de Evento de Refugio y sus efectos se juegan de inmediato. Los eventos de refugio pueden tener consecuencias tanto positivas como negativas, por lo que elegir quedarse más tiempo en The Refuge conlleva riesgos.

Es posible morir en el Refugio. Ya sea por problemas de salud o desafortunados Eventos del Refugio, los Supervivientes cuya Salud se reduce a 0 mientras visitan el Refugio mueren exactamente de la misma manera que si estuvieran en una misión. Todos los artículos que sostienen se descartan y se retiran del juego. Si un jugador desea continuar con la campaña, tendrá que volver a jugar como otro superviviente aún no utilizado.





## # CG00 - Misión tutorial - Vecinos ruidosos

**Historia** - Al parecer algunos GEPs se las han arreglado para encerrarse en un laboratorio cercano. Normalmente los dejaríais morir de hambre, pero lo que sea que estén haciendo allí está armando un jaleo de mil demonios y no queremos llamar demasiado la atención cerca del Refugio. Asegúrate de actuar de forma inteligente, el ruido podría atraer a otras criaturas. Usa el detector de movimiento para determinar con precisión su localización y sobre todo trabajad juntos.

### Objetivo

Mata a los GEPs del laboratorio.

### Tokens (3)

**3 Survivors** 3 Swarmer, 2 Jaeger, 2 Icarus

**4 Survivors** 4 Swarmer, 3 Jaeger, 3 Icarus

**5+ Survivors** 4 Swarmer, 3 Jaeger, 4 Icarus

### Condiciones Especiales

- **Sin demasiados incidentes** - Durante la configuración, retira todas las cartas de Evento de "Movimiento Detectado" del mazo de Evento. No serán utilizados en esta misión.
- **Ábrete sésamo** - El objetivo verde es un conmutador que desbloquea la puerta del laboratorio.



A-01 L-01  
LS-01

### Misión completa

(Cuando todos los enemigos estan muertos)

El ruido ha atraído a un buen número de GEPs errantes, pero nada que tu grupo no pueda controlar. Necesitarás mantenerte vigilante ante estos invasores, la paz que habeis logrado forjar entre todo este caos pende de un hilo.



Radar



Start



Objective



Objective Door



Door



## # CG01 - Cierra la puerta detrás de ti

**Historia** - Tenemos un problema en H29. Los GEP están llegando al sector a un ritmo alarmante y simplemente no sabemos de dónde provienen. Sin embargo, sabemos que están entrando al sector a través de las escotillas de servicio de las celdas Primus. Debemos actuar con rapidez y la única opción disponible para nosotros es destruir las entradas a las celdas, cortando su punto de entrada. Afortunadamente hay un Cargador Exo cerca; usa su fuerza para sellar esas puertas y eliminar a los rezagados que vagan por el área.

### Objetivo

Cierra las puertas de las celdas Primus y mata al resto de enemigos.

### Tokens (4)

<b>3 Survivors</b>	3 Swarmer (x2), 2 Jaeger, 2 Icarus
<b>4 Survivors</b>	4 Swarmer (x2), 3 Jaeger, 3 Icarus
<b>5+ Survivors</b>	4 Swarmer, 2 Jaeger, 4 Jaeger, 4 Icarus



### Condiciones Especiales

- **Mech,ah!** - Durante la preparación, retira la tarjeta Exo Loader del mazo de Objetos y colocala a un lado. Cuando un Superviviente monta el Cargador Exo, tómalala como referencia.
- **Cargador SMASH!** - El cargador debe usarse para sellar las puertas de las celdas Primus. Para sellar las puertas, deben ser atacadas mientras están en el cargador. Las puertas tienen 3 de salud.
- **Tira la llave** - Una vez que se ha sellado una puerta, retira la puerta y la ficha de objetivo del mapa. Cualquier enemigo / ficha de radar o superviviente en la zona de la habitación se considera atrapado y eliminado del juego.
- **Encendido** - Los objetivos azules son celulas de energía que se pueden recoger. Durante la configuración de la misión, elimina 2 cartas de Celulas de Energia de la baraja de objetos y colócalas boca arriba a un lado. Recolectar un objetivo azul te premia con una de estas cartas.
- **La Colmena** - Al final de la Fase de Enemigo, tira un dado:  
**1-3:** Genera una ficha de radar de uno de los objetivos verdes.  
**4-6:** No pasa nada.  
 Si ambos objetivos están activos, tira el dado direccional en la ficha C-01 para determinar de qué celda Primus se genera la ficha Radar. Roba cartas de mazo de eventos como de costumbre.
- **Paz en nuestro tiempo** - Una vez que ambas puertas han sido selladas, las fichas de radar ya no deberían generarse. Cualquier carta de Evento de "Movimiento Detectado" se ignora y se debe robar otra carta de Evento para reemplazarla, y las reglas de generación habituales que se activan cuando no hay fichas de Radar o enemigos en el tablero se ignoran (pág.14).

M-01	A-01	P-01
LS-01	E-01	C-01
		P-02

### Misión cumplida

**(Cuando las puertas están selladas y todos los enemigos muertos)**

Con las brechas selladas, debería estar todo tranquilo. Pero aún se puede escuchar como rasgan, arañan y gritan des del interior de las celdas Primus. Las criaturas en el interior casi parecen furiosas de que hayáis truncado sus esfuerzos, lo cual es excelente teniendo en cuenta la marabunta de sonidos que quedan allí atrapados.



Radar



Start



Objective



Door



EXO Loader



### # CG02 - El cerebro by Richard Sherwood

**Historia** - En nuestra última visita a los laboratorios encontramos un banco de datos que sugiere que un científico estaba en camino de desarrollar una nueva etapa de Solomon GEP. No está claro cuánto progreso, pero el científico misterioso parecía haber resuelto el problema de agresión que causan los Salomón al resto de GEPs que les rodean. Si existe la posibilidad de que esto pueda ayudarnos a controlar los GEP, entonces vale la pena que nos arriesguemos a recuperarlo.

El laboratorio en cuestión parece estar cerrado todavía, pero uno de nuestros exploradores ha encontrado la manera de entrar a través de los estrechos túneles de servicio. Si lograis recuperar el espécimen, regresar a través de estos túneles puede ser inviable, por lo que tendreis que desbloquear el área.

#### Objetivo

Recupera la muestra experimental de GEP, desactiva el bloqueo de seguridad y llega a la salida.

#### Tokens (6)

<b>3 Survivors</b>	3 Swarmer, 2 Jaeger, 3 Jaeger (x2), 2 Icarus, 3 Icarus
<b>4 Survivors</b>	4 Swarmer, 2 Jaeger, 3 Jaeger (x2), 3 Icarus (x2)
<b>5+ Survivors</b>	4 Swarmer, 3 Jaeger (x2), 4 Jaeger, 3 Icarus, 4 Icarus

#### Condiciones Especiales

- **¡Abre esas puertas!** - El objetivo azul representa la consola de seguridad. Al interactuar con él, se desbloquea la salida.

C-01	R-01	L-01
S-01	A-01	LS-01



- **¿Pero ... que ... demonios?** - Una vez que consigas el objetivo verde, lee lo siguiente en voz alta: "No es de extrañar que los diarios nunca mencionaran nada aparte del cerebro. En el centro del laboratorio se encuentra una masa excepcionalmente grande de materia gris suspendida en un líquido translúcido. Varias sondas sobresalen del cerebro y, a medida que te acercas, comienza a temblar y a latir. ¡Al poner la mano sobre el tanque, sientes una explosión de dolor detrás de los ojos!"

El Superviviente que recogió el objetivo pierde inmediatamente 1 Vida y 1 Resolución.

- **Sabía que esto era un problema** - El Superviviente que lleva el objetivo verde debe tirar un dado cada ronda al comienzo de su turno:
  - 1-3:** Aparte de unas pocas luces intermitentes y la extraña contracción "El cerebro" permanece inactivo.
  - 4:** Inmediatamente toma una prueba de resolución y pierde 1 acción este turno.
  - 5:** No tires el dado direccional para movimiento Pasivo durante la siguiente fase de Enemigo; en cambio, mueve todas las fichas / miniaturas de radar 1 zona hacia el Superviviente que lleve el objetivo.
  - 6:** Pierde 1 salud.

- **Patata caliente** - Los Supervivientes pueden intercambiar el objetivo verde entre ellos.
- **Un puñado** - No puedes realizar una doble empuñadura cuando llevas el objetivo verde.
- **Bloquear y cargar** - Retira 1 escopeta y 1 rifle de asalto del mazo de armas y colócalos a un lado. Al interactuar con el objetivo rojo en A-01, un Superviviente puede recoger una de estas cartas de su elección. Si hay más de un Superviviente en la zona cuando se recoge el objetivo, otro Superviviente puede recibir la otra arma.
- **Soltar la pelota** - Si el Superviviente que lleva el objetivo muere, el tanque cae al suelo, se estrella y la misión falla.

#### Misión cumplida

(Cuando el objetivo verde y todos los Supervivientes hayan salido del mapa)

Durante el viaje de regreso, se encontro a tu grupo plagado de visiones de pesadilla y terribles dolores de cabeza. Se ha considerado que el espécimen es demasiado peligroso para mantenerlo en el Refugio, por lo que se ha decidido mantenerlo en un laboratorio en un sector cercano. Un científico solitario ha estado haciendo viajes regulares al sitio para estudiar a la criatura ... pero ahora que lo pienso no puedo recordar la última vez que lo vi ...



## # CG03 - La Gravedad del Problema by James Charlick

**Historia** - Hasta ahora hemos logrado recolectar la mayoría de nuestros suministros de las partes deshabitadas y funcionales de la nave, pero han pasado meses desde "La Caída", y con la llegada de nuevos Supervivientes cada día, la población del Refugio está creciendo. Hay un área en O18 que debe estar llena de alimentos y medicinas, pero no hay gravedad en todo el piso; debéis reparar el generador para que podamos comenzar a limpiar el área.

### Objetivos

Repara el generador de gravedad en ingeniería, recupera los suministros que puedas y llega a la salida.

### Tokens (7)

<b>3 Survivors</b>	3 Swarmer (x2), 4 Swarmer, 2 Jaeger, 3 Jaeger, 2 Icarus, 1 Titan
<b>4 Survivors</b>	4 Swarmer (x2), 2 Jaeger, 3 Jaeger, 3 Icarus (x2), 1 Titan
<b>5+ Survivors</b>	4 Swarmer, 2 Jaeger (x2), 4 Jaeger, 3 Icarus, 4 Icarus, 1 Titan

### Condiciones Especiales

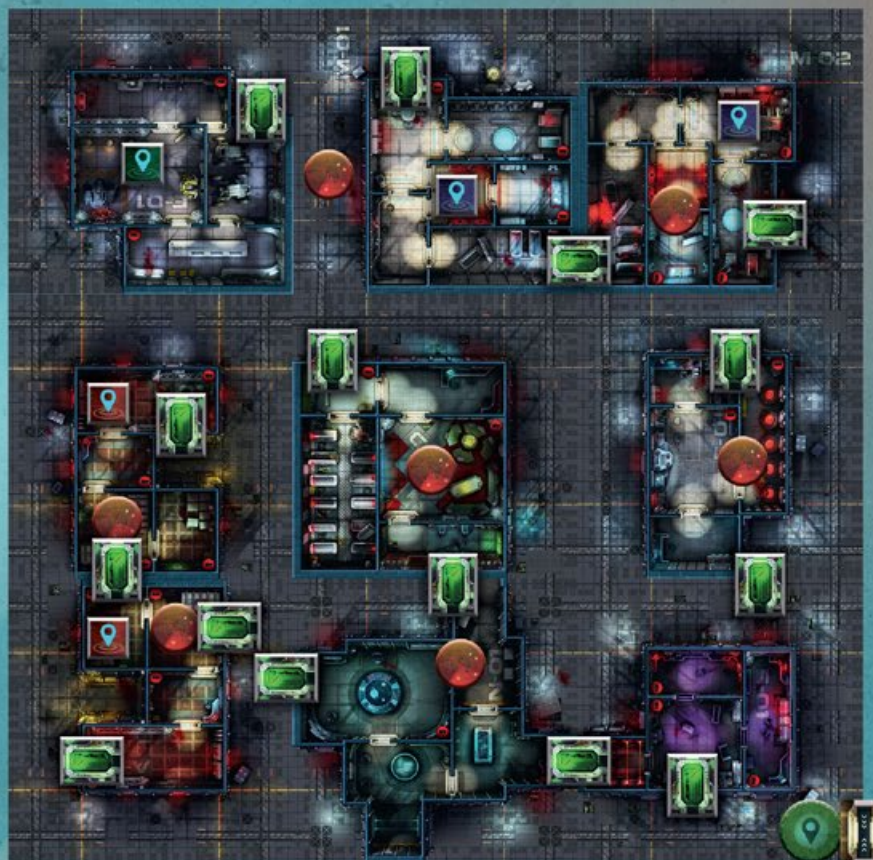
- **Oh Oh** - El GEP Titán, con 4 de salud por superviviente, es desplegado en el escenario.
- **Estás despierto, Genio** - Un ingeniero debe estar presente en esta misión.
- **¿Has perdido peso?** - Retira todas las cartas de Evento de Fallo de Gravedad Artificial del mazo de Eventos y coloca una boca arriba junto al mazo de Eventos. Esta permanecerá activa hasta que se complete el objetivo. Roba otras cartas de Evento durante la fase de Resolución como lo harías normalmente.
- **Anclado al Suelo** - El evento de Fallo de Gravedad Artificial está vigente hasta que el generador en E-01 esté fijo (objetivo verde).
- **Puedo solucionar esto** - Solo un ingeniero puede interactuar con el objetivo verde y requiere 2 acciones para hacerlo.
- **Tesoro escondido** - Retira 1 rifle de asalto del mazo de armas, 1 armadura de salvaguardia y 2 kits de medicina +3 del mazo de objetos y colócalos a un lado. La interacción con los objetivos rojos en A-01 o A-02 permite a un Superviviente recoger el Rifle de Asalto o la Armadura de Salvaguardia. Interactuar con los objetivos azules en M-01 o M-02 le permite a un Superviviente recolectar un Med Kit +3.

### Misión cumplida (Cuando todos los sobrevivientes hayan salido del mapa)

El área parece abundante en suministros, con la gravedad arreglada pronto podremos mandar grupos de búsqueda para saquear la zona.

El avistamiento de un Titán en el área debe tomarse muy en serio; no tenemos idea de cuántas de esas cosas fueron creadas y solo una puede causar muchos estragos.

E-01	M-01	M-02
A-01	C-01	L-01
A-02	N-01	S-01



Radar



Start



Objective



Door



Exit



### # CG27 - Tiempo para una puesta a punto

**Historia** - Conseguir el Refugio no fue nada menos que un milagro, pero fue solo el comienzo y sin una planificación cuidadosa, todo podría perderse fácilmente. Se necesitan muchas cosas para ayudar a este lugar a sobrevivir, y se llevan a cabo misiones de rescate día y noche para satisfacer las necesidades de la población cada vez mayor. En una de esas misiones, uno de los miembros de tu grupo recuerda haber huido de un área que estaba explorando, y haber visto un Exo Loader que funcionaba parcialmente. También hay una bahía de reparación no muy lejos de és, si pudieramos llevar el Cargador Exo a la estación de reparación y devolverlo a su antigua gloria, sería una valiosa adquisición para el refugio.

#### Objetivo

Recupera el Cargador Exo y llévalo a la terminal de ingeniería para su reparación.

#### Tokens (6)

**3 Survivors** 4 Swarmer (x2), 2 Jaeger, 3 Jaeger (x2), 2 Icarus

**4 Survivors** 4 Swarmer, 3 Jaeger (x2), 4 Jaeger, 3 Icarus (x2)

**5+ Survivors** 4 Swarmer, 3 Jaeger, 4 Jaeger, 2 Icarus, 3 Icarus, 4 Icarus

#### Condiciones Especiales

- **Mech, ah!** - Durante la configuración, retira la carta Exo Loader del mazo de Objetos y colócala a un lado. Cuando un Superviviente monta en el Cargador debe recogerla.
- **Mantente unida, nena!** - El cargador Exo se encuentra en muy mal estado motivo por el cual sus funciones son variables cada turno. Cada vez que un Superviviente inicia su turno pilotando el Cargador Exo debe lanzar un dado para ver cuantas acciones puede realizar:  
1 - 3: 2 acciones.  
4 - 5: 3 acciones.  
6: 4 acciones.
- **Potenciadores** - Los objetivos rojos son las células de energía. Durante la configuración, retira 2 cartas de Power Cell del mazo de Objetos y colócalas a un lado. Interactuar con estos objetivos le permite al Superviviente recogerlas.
- **Puertas correderas** - Los objetivos verdes son terminales que operan la puerta de E-02. Esta puerta comienza la misión en la posición de bloqueo, solo se abrirá / cerrará mediante el uso de estos terminales y no se verá afectada por la tarjeta de evento de bloqueo.
- **Zona Despejada** - La misión solo puede finalizar cuando el Cargador y todos los Supervivientes hayan entrado en E-02, la puerta se haya cerrado detrás de ellos y no haya enemigos presentes.

S-02	A-01	E-02
M-01	LS-01	L-02



#### Misión cumplida

(Una vez que el cargador y todos los sobrevivientes hayan entrado en E-02 y la puerta se haya cerrado)

Las reparaciones se demoran un par de días, pero con la puerta sellada y suficientes viveres para aguantar lograis esconderos el tiempo suficiente para ver el Cargador Exo restaurado a su antigua gloria. Cuando finalmente salis, solo unos pocos GEPs extraviados deambulan por el área y son rápidamente eliminados por la fuerza de vuestro nuevo "juguete".



Radar



Start



Objective



Door



EXO Loader



### # CG28 - Caída

**Historia** - Sientes eso? Comenzó con unos pocos temblores esporádicos, solo algunas cosas cayendo por aquí y por allá. Pensamos que era solo una turbulencia anómala, pero en los últimos días las cosas han empeorado mucho y se está volviendo peligroso. Tendríais que llegar a las dos terminales de navegación y estabilizar el barco antes de que esto se salga de control, la gente comienza a perder el equilibrio y no pasará mucho tiempo antes de que las cosas comiencen a volar alrededor de la bodega de carga en la que estamos escondidos.

#### Objetivos

Estabiliza el barco y llega a la salida.

#### Tokens (4)

<b>3 Survivors</b>	3 Swarmer, 4 Swarmer, 2 Jaeger, 2 Icarus
<b>4 Survivors</b>	4 Swarmer, 4 Swarmer, 3 Jaeger, 3 Icarus
<b>5+ Survivors</b>	4 Swarmer, 3 Jaeger, 4 Jaeger, 4 Icarus

#### Condiciones Especiales

- **Recalibrando ...** - Los objetivos azules son terminales que permiten el acceso a los sistemas operativos de navegación. Una vez que un Superviviente ha interactuado con él, retíralo del mapa.
- **Turbulencia** - Al final de cada ronda, antes de que se robe una nueva Carta de Evento, tira el dado direccional y mueve a todos los Supervivientes, fichas de radar y miniaturas enemigas 1 zona en esa dirección. Si esto los mueve hacia una pared, entonces no los muevas. Los supervivientes / enemigos aturcidos también se mueven.
- **Constante a medida que avanza** - Interactuar con el primer objetivo hace que la nave se vuelva más estable. A partir de ahora, tira un dado D6 antes de tirar el dado direccional al final de la ronda:  
**1-3:** El barco es estable y no pasa nada  
**4-6:** Tira el dado direccional y mueve a todos los supervivientes, fichas de radar y miniaturas enemigas 1 zona en esa dirección.

#### Misión cumplida

(Cuando ambos objetivos han sido utilizados y todos los Supervivientes han salido del mapa)

El Refugio se ve aún más caótico que nunca y hay una buena cantidad de residentes con golpes y contusiones, pero parece que arreglamos el problema antes de que el daño fuera irremediable. La nave está luchando por sobrevivir tanto como nosotros, y es algo así lo que nos recuerda que la Hikari no pueden ser nuestro hogar para siempre. Tarde o temprano, habrá un incidente que no podremos rectificar, y necesitamos tener un plan para cuando llegue ese día.



N-01	C-02		
	M-01	S-01	N-02



Radar



Start



Objective



Door



Exit



## # CG29 - Qué esperar

**Historia** - Una embarazada fue llevada a una terminal médica cercana para tener a su bebé. Solo llevaríamos a alguien en su estado si fuera absolutamente necesario, pero el Refugio estaba mal equipado para el complicado parto. Ella ha dado a luz al bebé sano y salvo, pero las personas que la vigilaban han sido asesinadas y ella está varada y sola. Necesitamos que la encontréis y la lleveis a casa sana y salva antes de que algo o alguien más lo haga.

### Objetivos

Rescata a la madre y a su hijo. Guíalos a un lugar seguro.

### Tokens (5)

<b>3 Survivors</b>	3 Swarmer (x2), 4 Swarmer, 2 Jaeger, 2 Icarus
<b>4 Survivors</b>	4 Swarmer (x2), 2 Jaeger, 3 Jaeger, 3 Icarus
<b>5+ Survivors</b>	4 Swarmer (x2), 3 Jaeger, 4 Jaeger, 4 Icarus

### Condiciones Especiales

- **Nueva vida** - El objetivo rojo es la madre y el bebé. Los Supervivientes deben alcanzar el objetivo e interactuar con él para llevarlo a un lugar seguro. Una vez que haya interactuado, coloca la ficha de objetivo en el tablero del Superviviente, para mostrar quién los está escoltando.
- **Bebé llorón** - Al comienzo de cada ronda, tira un dado para ver cuánto ruido genera el llanto del bebé:  
**Ruido 1-2: 1 Ruido 3-4: 2 Ruido 5-6: 3 Ruido**  
Coloca una ficha de ruido correspondiente en la zona del objetivo rojo. Una vez que un Superviviente ha recogido el objetivo, la ficha de ruido se genera en la zona del Superviviente y se mueve con él.
- **Por su propia seguridad** - Los objetivos verdes en S-02 y L-02 son terminales de seguridad que controlan la puerta que protege a la madre en la terminal médica. Esta puerta comienza la misión en la posición desbloqueada, y los supervivientes pueden bloquear / desbloquear esto para proteger a la madre y al niño. Esta puerta no se ve afectada por la tarjeta de evento de bloqueo.
- **Gurney** - La madre está en una camilla médica y no causa ningún efecto negativo al movimiento cuando viaja con ella, sin embargo, las armas no pueden ser manejadas por el Superviviente que lleva el objetivo.
- **Frágil** - Si una ficha de radar o enemigo entra en la zona de la madre antes de que un Superviviente haya interactuado con ella, la misión falla. Además, si el Superviviente que lleva el objetivo muere, la misión falla.

M-02	LS-01
L-02	
R-01	S-02

### Misión cumplida (Cuando todos los Supervivientes y el objetivo hayan alcanzado la salida)

Rescatar a esa madre y su hijo es una victoria agri dulce. Aunque estais contentos de haber podido llegar a tiempo para salvarles la vida, una parte de vosotros se pregunta sobre la vida que le espera a ese pobre niño inocente.





## # CG30 - Dentro de la habitación by Paul Rose

**Historia** - Hemos detectado una cantidad creciente de actividad de GEPs en la cubierta H. No estamos seguros de qué los atrae allí, pero el lugar está lleno de ellos. Por lo general, no correríamos el riesgo de perturbar una reunión tan grande, pero la red de conductos de aire corre directamente sobre el Refugio, y existe el riesgo de que entren, por lo que debemos hacer algo rápido. Hay algunas torretas automáticas en el área que se configuraron pero que nunca se activaron. Lamentablemente sabemos esto porque un grupo de asalto anterior fue organizado, pero perdimos el contacto con ellos hace tiempo. Activar esas torretas es la clave para volver a controlar la cubierta H ... buena suerte.

### Objetivos

Poner las torretas automatizadas en funcionamiento, mata al Titán y escapar a través de los túneles de servicio.

### Tokens (4)

**3 Survivors** 3 Swarmer, 3 Jaeger, 3 Icarus, 1 Titan

**4 Survivors** 4 Swarmer, 4 Jaeger, 4 Icarus, 1 Titan

**5+ Survivors** 4 Jaeger, 3 Icarus, 4 Icarus, 1 Titan

L-02	E-01	M-01
S-02	P-01	R-01
A-01	C-02	LS-01



### Condiciones Especiales

- **Oh Oh** - El GEP Titán, con 6 de salud por superviviente, es desplegado en el escenario.
- **Bloquear y cargar** - Durante la configuración retira 1 carta de escopeta y 1 de fusil de asalto del mazo de armas y colocalas a un lado. Al interactuar con el objetivo azul en A-02, un Superviviente puede recoger una de estas cartas. Si hay más de un Superviviente en la zona cuando se recoge el objetivo, a otro Superviviente se le puede dar la otra arma, de lo contrario, se descarta.
- **Bueno para tu aflicción** - Durante la configuración, retira 2 cartas de Medkit +3 del mazo de Objetos y colócalas a un lado. Al interactuar con el objetivo azul en M-01, un Superviviente puede recoger una de estas cartas. El segundo puede ser cobrado a costa de otra acción.
- **Heavy metal** - Los objetivos rojos representan las torretas activables. Una vez que un Superviviente ha interactuado con el objetivo rojo, reemplázalo por uno verde. Torretas activadas:
  - Puede realizar 1 acción de ataque al final de cada Fase de Superviviente con las siguientes estadísticas:



- Atacará a cualquier enemigo dentro del alcance y no puede dañar a los supervivientes.
- Los Supervivientes eligen la zona objetivo y se lanza el dado de encasquillado de Arma cada vez que disparan. Los resultados de encasquillado se ignoran pero los resultados de Rotura destruyen la torreta.
- No tiene un valor de salud. Si es atacado por un enemigo, tira el dado de Encasquillado de Arma Jam por cada ataque y destruye la torreta si sale un resultado de Rotura.
- Las torretas son iguales a ruido en el orden de prioridades del enemigo (pág.14).
- **Despliegue móvil** - Las torretas se pueden recoger a costa de una acción y volver a colocarlas en la zona del Superviviente por otra acción. Al colocar una torreta, tira un dado y con un resultado de 1, la torreta se destruye y se retira del juego.
- **Hacia las sombras que corremos** - No se debe ver a los supervivientes saliendo del mapa, y solo pueden hacerlo cuando no esten en la línea de visión de los enemigos.

### Misión cumplida

(Una vez que las torretas se han activado, el Titán ha sido asesinado y todos los Supervivientes restantes han salido del mapa)

Ya sea por la muerte del Titán, por esas torretas que pusiste en funcionamiento u otra cosa que hiciste parece haberse dispersado la infestación. Has hecho un buen trabajo, pero tendremos que organizar visitas frecuentes al área para evitar cualquier concentración adicional de actividad de GEP tan cerca del Refugio. Es un milagro que no nos hayan descubierto hasta ahora, pero esto debe continuar así, por el bien de todos.



Radar



Start



Objective



Door



Exit



### # CG31 - Acompañado en la oscuridad by Massimiliano Fraulini

**Historia** - El Refugio se está quedando sin energía. Al principio, ninguna solución parecía viable, pero la noticia de nuestra situación se ha extendido, y no ha pasado mucho tiempo antes de que alguien avance con una posible solución. Un genetista ha hablado sobre una instalación con un generador de energía en el que habían trabajado antes de la caída. Recuperar este generador parece ser nuestra mejor opción por ahora. Ha marcado sus coordenadas en el mapa pero nos deja una advertencia: "Ese generador alimentó las instalaciones, alimentó toda el área, así que quién sabe qué sucederá cuando lo desconecteis". Tener cuidado.

#### Objetivos

Apaga el generador y deja el área con él lo más rápido que pueda.

#### Tokens (5)

<b>3 Survivors</b>	3 Swarmer (x2), 4 Swarmer, 2 Jaeger, 3 Jaeger
<b>4 Survivors</b>	3 Swarmer, 4 Swarmer (x2), 3 Jaeger, 3 Icarus
<b>5+ Survivors</b>	4 Swarmer (x2), 3 Jaeger, 4 Jaeger, 4 Icarus

#### Condiciones Especiales

- **Qué puede salir mal?** - Durante la preparación, retira la carta de Evento de Apagón del mazo de Eventos y colocala boca abajo al lado del mazo de Eventos.
- **Luces apagadas, palabras desaparecidas** - El objetivo azul es el generador de energía que necesita el Refugio. Una vez que un Superviviente interactúa con el objetivo, colocalo en el tablero del Superviviente y gira la carta de Evento de Apagón que permaneciera activo hasta el final del escenario. El mazo de Eventos todavía se utiliza como de costumbre, y cualquier efecto se suma al Apagón.
- **Es un maldito laberinto!** - Un segundo efecto se aplica al recoger el objetivo azul. Los objetivos rojos representan mamparas de cuarentena diseñados para bloquear el área en caso de contaminación. Los supervivientes no pueden moverse entre las zonas donde están los objetivos rojos y se ven obligados a tomar una única vía de escape. Cualquier cosa en estas zonas cuando se recoge el objetivo azul muere al instante.
- **Cuidado con eso!** - El Superviviente que lleva el objetivo no puede usar dos armas. El objetivo no puede ser intercambiado entre supervivientes. Si el Superviviente que lleva el objetivo es asesinado, se coloca en la zona en la que fue asesinado y puede ser recogido por otro Superviviente.
- **Como polillas a la luz** - Una vez que se haya recogido el objetivo azul, no tires el dado direccional para mover enemigos. En cambio, ahora se mueven hacia la Salida en un estado Pasivo.

M-01	A-01	LS-01
E-01	C-02	S-01

#### Misión completada

(Cuando todos los Supervivientes restantes hayan salido del mapa con el objetivo azul)

A medida que montais en el elevador y os preparais para salir, una sinfonía de ruidos desconcertantes resuenan en la oscuridad. Con el generador de energía recuperado y el área sumida en la oscuridad, tal vez sería mejor cerrar el elevador y olvidarse de esta parte de la nave ... al menos por ahora ...



Radar



Start



Objective



Door



Exit



## # CG32 - Escape by Richard Sherwood

**Historia** - Vuestro improvisado refugio ha sido invadido. Con el perímetro roto, los GEP han inundado los pasillos matando indiscriminadamente a todo el mundo. Dispersos y asustados, nuestra última oportunidad es escapar de esta sección de la nave e intentar reagruparnos con cualquier otra persona que salga con vida. Hay un conducto de servicio en la sección de ingeniería que conduce a la cubierta superior y se puede sellar detrás nuestro para evitar que los GEP os sigan. Todo lo que tienes que hacer es llegar hasta allí y esperar que nadie haya sellado la escotilla antes que tú.

### Objetivo

Escapar del área antes de que sea demasiado tarde!

### Tokens (5)

**3 Survivors** 3 Swarmer (x3), 2 Jaeger, 2 Icarus

**4 Survivors** 4 Swarmer (x3), 3 Jaeger, 3 Icarus

**5+ Survivors** 4 Swarmer (x3), 4 Jaeger, 4 Icarus

C-02	LS-01	S-02
R-01	P-01	A-01
E-01	M-01	L-01



### Condiciones Especiales

- **Dispersos al viento** - Durante la preparación, cada Superviviente debe tirar un D6 y colocar su miniatura en la zona correspondiente indicada en el mapa. Solo un Superviviente debe ocupar la zona de inicio, los otros Supervivientes deben volver a tirar si su resultado coincide con una zona ya ocupada.
- **De donde lo sacamos!?** - El camino de escape está bloqueado por una mampara de seguridad que requiere autorización biométrica del administrador que gestionaba el refugio. El único problema es que fue asesinado durante la masacre, por lo que tendrás que encontrar a los GEP que lo mataron y recuperar sus huellas digitales y la retina para los escáneres. Cada vez que se mata a un GEP, tira un dado para ver si has encontrado alguno de los restos del administrador:  
**1-2:** No pasa nada  
**3-4:** ¡Has encontrado un dedo! Recoge un objetivo azul  
**5-6:** ¡Has encontrado un ojo! Recoge un objetivo rojo  
Cada vez que se recoge un objetivo, todos los Supervivientes en esa zona pierden 1 Resolución.
- **Tengo las llaves ... ergh ...** - Una vez que se han recogido los objetivos azul y rojo, se puede abrir la mampara de la salida. Las puertas objetivo no funcionarán de forma independiente y requieren que se abran ambos objetivos.
- **Un recuerdo espeluznante** - Si un superviviente lleva un objetivo, debe realizar una prueba de resolución al comienzo de su turno. Los objetivos se pueden pasar entre los Supervivientes. Si el Superviviente que lleva un objetivo es asesinado, se pierde y debe ser encontrado nuevamente matando GEP.

- **Prueba mental** - Todos los supervivientes comienzan la misión con -1 de Resolución.
- **Hasta la última persona** - Los supervivientes que llegan a la zona de salida no pueden abandonar el mapa. Deben permanecer en esa zona hasta que todos los Supervivientes se hayan unido a ellos, o hasta el final de la ronda 8.

### Misión cumplida

(Cuando todos los Supervivientes restantes alcanzan la zona de salida o es el final de la ronda 8)

Cuando el último Superviviente entra en el conducto de servicio, todos se apresuran a ayudar para cerrar la escotilla. Justo cuando está a punto de cerrarse, varias extremidades grotescas y afiladas se abren paso a través de la abertura, pero la escotilla ya tiene tal ímpetu que la fuerza de su cierre secciona cualquier cosa atrapada en su estela. Mientras os tomáis un momento para reunir vuestros pensamientos y tratar de contar cuántos sobrevivieron, los incesantes golpes en la escotilla sirven como un claro recordatorio de que nunca estais demasiado lejos del peligro en esta nave.



Radar



Objective



Objective Door



Door



Exit



## # CG / P20 - Lidiando con el toro

**Historia** - La historia de los orígenes del programa G.E.P.E.C comienza a aclararse. Parece que todo el programa comenzó con un solo GEP que nació en la Tierra. Su cuerpo actuaba como un banco de datos vivo, que contenía toda la información genética que necesitarían para crear criaturas adecuadas para casi cualquier entorno. El paradero de este "Primus" GEP era desconocido hasta ahora, pero un equipo de supervivientes se topó recientemente con la instalación de investigación que debería contener a la criatura. Os han enviado a explorar las instalaciones y no pasa mucho tiempo antes de que descubrais lo que habeis venido a buscar. Una enorme criatura flota suspendida en un vasto tanque en medio de una habitación que parece estar inundándose muy lentamente. Después de una rápida inspección os dais cuenta que el tanque está roto y que pierde su contenido poco a poco. De repente, la criatura comienza a despertarse de su larga hibernación. Vuestra simple presencia la enfurece más allá de la comprensión. ¡Solo necesita unos colosales golpes para liberarse! Este enemigo parece ser muy superior a vosotros. Vuestra única opción ahora es... correr!

### Objetivos

RUN! (Llega a la salida)

### Tokens (5)

<b>3 Survivors</b>	3 Swarmer (x2) 2 Jaeger, 3 Jaeger, 2 Icarus, Primus health: 15
<b>4 Survivors</b>	4 Swarmer (x2), 3 Jaeger (x2), 3 Icarus, Primus health: 20
<b>5+ Survivors</b>	4 Swarmer, 2 Jaeger, 4 Jaeger, 3 Icarus (x2), Primus health: 25

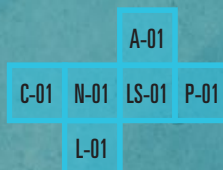
### Condiciones Especiales

- **Ira primigenia** - El Primus comienza la misión con 6 puntos de vida por superviviente en el escenario.
- **Bloqueado y cargado** - Durante la preparación, toma 1 carta de rifle de asalto del mazo de armas y agrégalo a tu carga inicial.
- **Os huelo** - El Primus siempre está en un estado Activo y es consciente de la ubicación de todos los Supervivientes en todo momento.
- **Inmortal** - El Primus no puede ser asesinado! Cada vez que la salud del Primus se reduce a 0, queda aturdido por el resto de la ronda de juego actual. Al comienzo de la siguiente ronda, el aturdimiento desaparece y el Primus recupera el 50% de su salud total, redondeada al alza.
- **Abastecerse** - Durante la preparación, toma 1 carta de granada antidisturbios del mazo de armas y 1 carta de escudo burbuja del mazo de artículos, y colócalas a un lado. La interacción con el objetivo rojo en A-01 concede ambos elementos.

### Misión cumplida

**(Cuando todos los supervivientes llegan a la salida)**

A medida que corres por la salida y las pesadas cerraduras de las puertas se activan, todo el peso del Primus golpea contra el otro lado, la fuerza de impacto hace que todos salgan volando. Continúa dando un golpe tras otro contra la puerta, pero se las arregla para no ceder bajo el tremendo poder que la ataca. Sabeis que tarde o temprano volveréis a lidiar con la criatura y no sabeis como hacerlo. Arrojasteis todo lo que tenías contra él, y cada vez surgió con un renovado propósito de acabar con vuestra vida. Tanto poder, tanta ira ... el Primus bien podría ser el enemigo más peligroso para vuestra supervivencia.



Radar



Start



Objective



Door



Exit



Primus



## CAMPAIGN - Lo Mejor de una Situación Terrible

\* Cuando se completa la "Recolección de Recetas", puede elegir "Caza de Bichos" o "Señales de Vida" para su próxima misión.





### # CG04 - Recolección de Recetas

**Historia** - Los suministros médicos andan escasos desde hace algún tiempo, pero de momento hemos logrado salir adelante. Eso fue hasta ayer, cuando una infección viral comenzó a barrer el Refugio. No pone en peligro la vida, pero nos deja vulnerables y es fácil de tratar con la medicación adecuada. El alijo necesita reabastecerse y E04 tiene el centro médico más cercano en el que aún no hayamos buscado. Tendrás que llevar un Médico contigo, ya que nadie más sabe que buscar.

#### Objetivo

Recoge los suministros del area Médica y luego abandona la zona por cualquier salida.

#### Tokens (5)

<b>3 Survivors</b>	3 Swarmer (x2), 4 Swarmer, 2 Jaeger, 3 Jaeger
<b>4 Survivors</b>	4 Swarmer (x2), 2 Jaeger, 3 Jaeger, 4 Jaeger
<b>5+ Survivors</b>	4 Swarmer (x2), 3 Jaeger (x2), 4 Jaeger

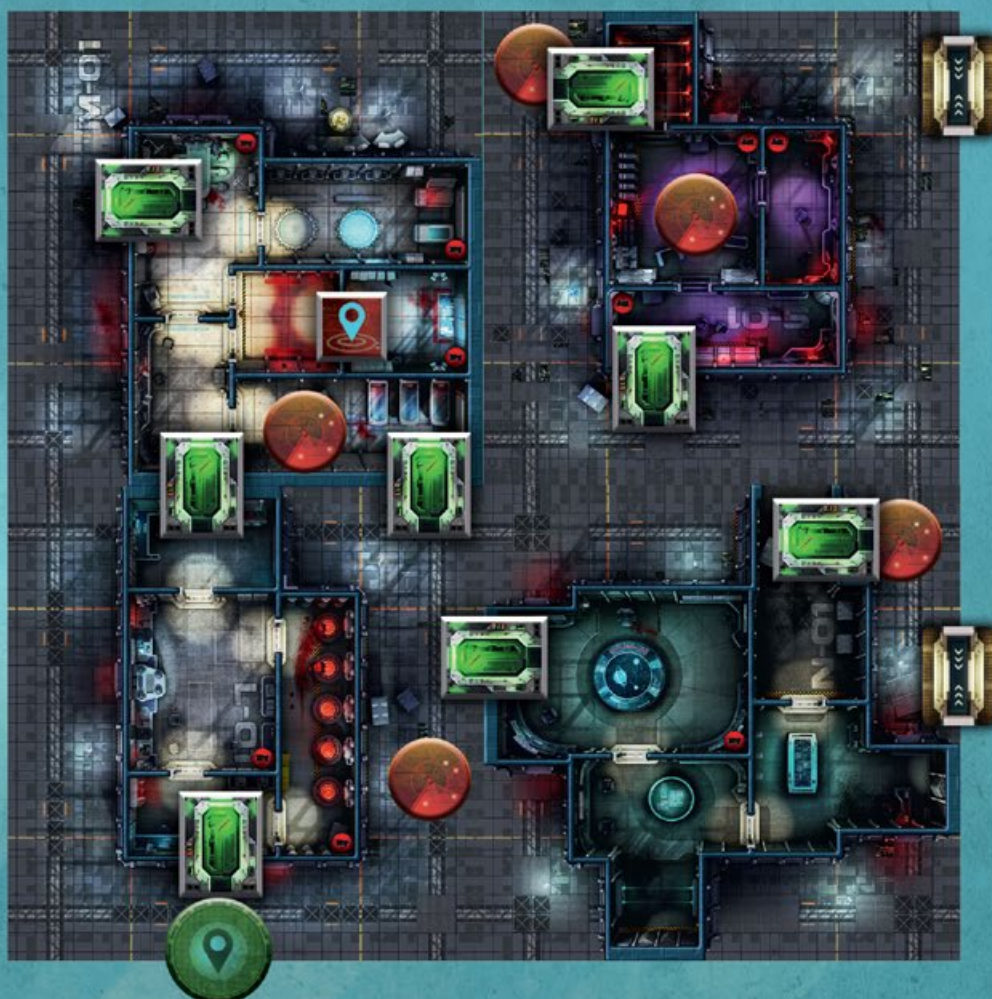
#### Condiciones Especiales

- **Médico!** - Un Médico debe estar presente en esta misión.
- **Sabe lo que está buscando** - Solo el Médico puede recoger el objetivo.
- **Mal ambiente** - Las cartas de Evento de Fallo del Soporte Vital infligen 2 daños en lugar de 1.

M-01	S-01
L-01	N-01

#### Misión completada (Cuando todos los Supervivientes abandonan el mapa desde la misma salida)

Con la medicación adecuada en vuestro poder, tratar la infección debería ser fácil. Estas instalaciones medicas estaban bien abastecidas; valdría la pena volverla a visitar para recoger el resto de los suministros. Encontrar algo así nos da esperanzas renovadas.



Radar



Start



Objective



Door



Exit



## # CG05 - Señales de vida

**Historia** - Pensamos que esta parte de la nave estaba abandonada, pero ese es el ruido inconfundible de alguien sollozando. Tenemos que buscar supervivientes; esta área está plagada de GEP y si solo una persona está viva aquí abajo, no durarán mucho más.

### Objetivo

Escolta a los 3 miembros de la tripulación hasta la salida.

### Tokens (6)

**3 Survivors** 3 Swarmer (x2), 2 Jaeger, 3 Jaeger, 2 Icarus, 3 Icarus

**4 Survivors** 4 Swarmer (x2), 3 Jaeger, 4 Jaeger, 3 Icarus, 4 Icarus

**5+ Survivors** 4 Swarmer, 3 Jaeger, 4 Jaeger, 3 Icarus (x2), 4 Icarus



### Condiciones Especiales

- **¡Rescata a la tripulación!** - Las fichas de objetivo representan miembros de la tripulación que necesitan ser rescatados.
- **Apóyate en mí** - Cualquier Superviviente que recoja un objetivo solo se podrá mover un máximo de 2 zonas por turno (duplicado durante un Evento de Fallo de Gravedad Artificial). Los Supervivientes solo pueden llevar 1 objetivo a la vez.
- **Un puñado real** - Los supervivientes que transportan miembros de la tripulación no pueden tener doble empuñadura.
- **Ahora estás a salvo** - Al llegar a una salida con un objetivo, pondra a salvo a un miembro de la tripulación y la ficha se retirara del Superviviente que la llevaba.
- **Influencia calmante** - Acompañar un miembro de la tripulación a la salida otorga +1 de Resolución al Superviviente que lo acompaña.

### Misión cumplida (cuando los 3 tripulantes han sido rescatados)

Los miembros de la tripulación apenas pueden creer su suerte; si no os hubierais topado con ellos cuando lo hiciste, no hay forma de que estuvieran vivos. Cuando partiss hacia el Refugio, una de las personas que salvasteis explica que solía trabajar en el mantenimiento de esta sección de la nave: "Los sistemas de soporte vital que están más adelante no funcionan correctamente, pero sé cómo volver a ponerlos en línea". El te entrega un montón de notas y te deseo suerte.

LS-01

E-01 S-01

A-01 R-01

C-01



Radar



Start



Objective



Door



Exit



### # CG06 - Caza de Bichos

**Historia** - Aquí hay una gran cantidad de actividad de GEPs y estamos demasiado cerca del Refugio como para estar cómodos. Es mejor que reduzcamos sus números; de lo contrario, los GEP podrían comenzar a hacer visitas a domicilio.

#### Objective

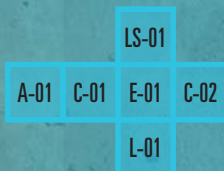
Mata a todos los GEPs.

#### Tokens (7)

<b>3 Survivors</b>	4 Swarmer (x2), 2 Jaeger (x2), 3 Jaeger, 3 Icarus (x2)
<b>4 Survivors</b>	4 Swarmer, 2 Jaeger (x2), 3 Jaeger (x2), 3 Icarus, 4 Icarus
<b>5+ Survivors</b>	4 Swarmer, 2 Jaeger, 3 Jaeger, 4 Jaeger, 2 Icarus, 3 Icarus, 4 Icarus

#### Condiciones Especiales

- **Creo que es suficiente** - Durante la configuración, retira todas las cartas de Evento Detección de Movimiento del mazo de Evento y colócalas a un lado. No serán utilizadas en esta misión.
- **Un poco de ayuda** - Durante la configuración, retira 1 rifle de asalto, 1 escopeta y 1 pistola del mazo de armas y colócalos a un lado, boca abajo. Al interactuar con el objetivo rojo en A-01, un Superviviente puede recoger una de estas cartas de Arma, al azar. Las cartas restantes se colocan en la parte inferior del mazo de armas.
- **Sí, eso definitivamente es suficiente** - Se ignoran las reglas de generación habituales que se activan cuando no hay fichas de radar o enemigos en el tablero (pág.14).



#### Misión cumplida (Cuando todos los enemigos han sido eliminados)

Sobrevivir en un barco lleno de GEP es una cosa, pero cazarlos activamente se vio como una misión suicida cuando se sugirió por primera vez. Lo cierto es que al ver caer al último de los GEP al suelo, un sentimiento de esperanza te inunda. La misión de hoy fue un éxito; y si se puede hacer una vez, se puede volver a repetir.



Radar



Start



Objective



Door



## # CG07 - Siempre tras Nuestros Talones

**Historia** - Esto no es bueno. El radar está captando MUCHAS señales. Necesitamos salir de aquí rápido.

### Objetivo

Llegar a la salida.

### Tokens (9)

**3 Survivors** 3 Swarmer (x2), 4 Swarmer, 2 Jaeger, 3 Jaeger, 2 Icarus, 3 Icarus (x2), 1 Titan

**4 Survivors** 4 Swarmer (x2), 2 Jaeger (x2), 3 Jaeger, 2 Icarus, 3 Icarus, 4 Icarus, 1 Titan

**5+ Survivors** 4 Swarmer (x2), 2 Jaeger, 3 Jaeger, 4 Jaeger, 3 Icarus (x2), 4 Icarus, 1 Titan

- **Oh Oh** - El Titán entra en juego con tres de vida por superviviente.
- **Ha sido un largo camino** - Uno de los supervivientes está gravemente herido. De momento podrá aguantar, pero no podéis detener el sangrado hasta volver al Refugio. Elige un Superviviente al azar y coloca una ficha de objetivo roja en su espacio de Lesión en el Pecho. Esta lesión no se puede curar y persiste durante toda la misión.

- **Recogiendo el olor** - Si al comienzo de la fase de Enemigo cualquier Superviviente ha sufrido daño como resultado de una Lesión en el Pecho en esta ronda, el dado direccional no se lanza para enemigos / fichas pasivos. En cambio, todos los enemigos dentro de las 4 zonas del Superviviente sangrante se mueven 1 zona hacia ellos, y todos los enemigos a más de 4 zonas se mueven 2 zonas hacia ellos.

### >> Consecuencia de la campaña <<

**Si tu misión anterior fue "Caza de Bichos"**: Parece que habeis logrado reducir su números en una cantidad notable. Elimina las fichas de radar marcadas con 1 y 2 del mapa.

**Si tu misión anterior fue "Señales de vida"**: Mientras escoltabais a la tripulación rescatada de regreso al Refugio, uno de ellos os explica que solían trabajar en el mantenimiento de este sector. Os dan un puñado de notas junto con un mapa dibujado a mano; "Los sistemas medioambientales que se encuentran más adelante están en letargo, pero si puedes llegar a esta terminal, deberías poder estabilizarlos temporalmente". Coloca la ficha de objetivo roja en el mapa, que representa la terminal. Si interactúas con el objetivo, elimina 1 movimiento detectado, la fuga de gas y las cartas de evento de fallo de soporte vital del mazo de eventos y luego reorganiza el mazo.



### Misión cumplida (Cuando todos los supervivientes salen del mapa)

El viaje de vuelta al Refugio es difícil, pero lograis no llamar la atención de nada hostil. Cualquier otra persona estaría eufórica por haber sobrevivido a tal prueba, pero dormir no es fácil, cuando lo haceis y cerrais los ojos solo veis dientes rechinando y salvajes garras. Siempre supisteis que había muchos GEP deambulando por el barco, pero verlos en tan gran número ha puesto de manifiesto la gravedad de tu situación.



# ENDURE

## THE STARS

### CAMPAIGN - En el Fuego

(Supervivientes necesarios - Ingeniero)

(Si se empieza con "Guardando un Trofeo")

\* Al comenzar "En el Fuego", puedes elegir ya sea "Guardando un Trofeo" o "Olvidado en la Oficina" como tu primera misión.

Empaquetando  
un Trofeo

Olvidado en la Oficina

Hazte con todos

Romper cosas





## # CG08 - Empaquetando un trofeo

**Historia** - Un genetista que trabajó en el programa G.E.P.E.C ha establecido un laboratorio rudimentario en el Refugio. Ella afirma que antes de la Caída, estaba a punto de resolver el problema de la hiperagresividad que causan los Solomon en los GEP cercanos. "Un sujeto vivo es la clave. Creo que resolver este problema podría tener algunas aplicaciones muy prácticas en el mundo real. ¿Por qué luchar contra los GEP, cuando podríamos pacificarlos por completo?" Después de preguntar por el campamento por un tiempo descubres que un compañero Superviviente encerró a un Solomon en un modulo Med en A19 hace poco tiempo. Después de reunir algunas redes de captura y rescatar un traje de exo funcional con la fuerza para tirar de la criatura, estais tan listos como nunca estareis.

### Objetivo

Captura el Solomon GEP y llévalo a la salida.

### Tokens (6)

**3 Survivors** 3 Swarmer, 4 Swarmer, 2 Jaeger, 3 Jaeger, 2 Icarus, 3 Icarus

**4 Survivors** 4 Swarmer (x2), 3 Jaeger (x2), 3 Icarus (x2)

**5+ Survivors** 4 Swarmer, 2 Jaeger, 3 Jaeger, 4 Jaeger, 3 Icarus, 4 Icarus

### Condiciones Especiales

- **Estás despierto, genio** - Un ingeniero debe estar presente en esta misión.
- **Una Extraña Raza**: Las reglas de despliegue de Solomon no deben usarse en esta misión.
- **No tocar** - Solo un ingeniero puede interactuar con el Solomon. Un ingeniero debe gastar 1 acción para preparar el Solomon para el transporte. El Solomon ahora se mueve con el ingeniero.
- **Poder de atracción** - El impulso innato de Salomón para deambular significa que tendrás que hacer un esfuerzo extra para arrastrar a la criatura. Una vez que se ha recogido el Solomon, el Ingeniero que arrastra del Solomon debe tirar un dado al comienzo de cada uno de sus turnos para determinar cuántas acciones tienen este turno:  
1-2: 1 acción  
3-4: 2 acciones  
5-6: 3 acciones
- **Pide ayuda** - El Solomon se niega a callarse y comienza a pedir ayuda tan pronto como lo hayas recogido. Coloca una ficha de ruido de nivel 4 en la misma zona que el ingeniero que transporta al Solomon. Esta ficha de ruido es permanente y debe permanecer en la misma zona que el Solomon durante el resto de la misión.



S-01	M-01
R-01	LS-01
C-01	A-01

### Misión cumplida (Cuando el ingeniero que transporta el Salomón deja el mapa)

Quando te acercas a las puertas del Refugio, puedes ver al genetista esperando ansiosamente tu regreso, "en realidad lo hiciste ... maravilloso". Puede que esto no signifique mucho para ti, ¡pero lo que has logrado hoy aquí podría salvar más vidas de las que crees!"



Radar



Start



Door



Exit



Solomon GEP



## # CG09 - Olvidado en la Oficina

**Historia** - Un genetista del Refugio ha solicitado que recupereis su trabajo inacabado de su laboratorio en C50, específicamente sus muestras de ADN de Jaeger GEPS. Ella os dice que su trabajo se centró en las contramedidas de GEP a nivel molecular. No explica exactamente qué es lo que estaba haciendo, pero confía en que, si le permiten continuar con su trabajo, podrá producir algunos resultados muy interesantes y beneficiosos.

### Objetivo

Recupera las muestras de ADN de los GEPs y salir del mapa.

### Tokens (7)

<b>3 Survivors</b>	3 Swarmer (x2), 2 Jaeger, 3 Jaeger (x2), 3 Icarus (x2)
<b>4 Survivors</b>	4 Swarmer (x2), 3 Jaeger, 4 Jaeger, 3 Icarus (x2), 4 Icarus
<b>5+ Survivors</b>	4 Swarmer, 3 Jaeger (x2), 4 Jaeger, 3 Icarus (x2), 4 Icarus

### Condiciones Especiales

- **Cuidado con eso** - Las fichas objetivo son el ADN de los GEPs que se debe recolectar.
- **No hay suficientes manos** - Un Superviviente no puede llevar más de 1 objetivo.
- **¡Atrapalo!** - Si un Superviviente que lleva un objetivo muere, entonces el objetivo se transfiere automáticamente a cualquier otro Superviviente en la misma zona. Si no hay otros sobrevivientes en la zona, el vial de ADN cae al suelo, se rompe y la misión falla.

### Misión completada (Cuando todos los Supervivientes y objetivos hayan salido del mapa)

"¡Brillante! Pensé que tendría que comenzar de nuevo, ¡Pero recuperar estas muestras acelerará enormemente mi investigación! Ven y visítame antes de salir del Refugio, puedo tener algo de gran utilidad para ti".



L-01	N-01
	S-01
L-02	M-01



Radar



Start



Objective



Door



Exit



### # CG10 - Romper cosas

**Historia** - El genetista del Refugio ha propuesto un plan audaz, capturar un Titán vivo. "Sé que parece arriesgado, pero con el equipo adecuado deberíais ser capaces de superar a la criatura". Necesitais recuperar un Cargador Exo que funcione si realmente quereis seguir con el plan. Recordais haber visto uno en una Instalación de Ingeniería en E04, pero está bien cerrada y necesitarás destruir varios terminales clave para activar las cerraduras de las puertas.

#### Objetivo

Destruya los terminales para acceder al Cargador Exo.

#### Tokens (6)

**3 Survivors** 3 Swarmer (x2), 3 Jaeger (x2),  
3 Icarus (x2)

**4 Survivors** 4 Swarmer (x2), 4 Jaeger, 2 Icarus,  
3 Icarus, 4 Icarus

**5+ Survivors** 4 Swarmer, 2 Jaeger, 4 Jaeger,  
3 Icarus (x2), 4 Icarus

#### Condiciones Especiales

- **Vamos a dejar esto abierto** - Todos los objetivos rojos deben destruirse para abrir la puerta a E-01. Para destruir las terminales, ataca como lo harías con un enemigo. Las terminales tienen 2 de salud.
- **¿Hay moros en la costa?** - Los supervivientes no pueden completar la misión si queda algún enemigo a 1 zona del Cargador o más cerca.

#### >> Consecuencia de la campaña <<

**Si tu misión anterior fue "Empaquetando un trofeo":**

"¡Ese sujeto vivo hizo maravillas en mi investigación! Es muy rudimentario, pero he logrado crear una especie de interferencia que interfiere con la capacidad de comunicación del GEP. ¿Lo he probado? Bueno, no, pero ahí es donde esperaba que entraras ". La regla de la amenaza siempre presente se ignora para esta misión (pág.14)".

**Si tu misión anterior fue "Olvidado en la oficina":**

"No estoy muy seguro de si esto funcionará, pero después de estudiar el ADN que me trajiste, creo que he encontrado una manera de enmascarar tu presencia de los GEP, aunque sea temporalmente. Antes de salir, simplemente rocíate con esto y no podrán detectarte ". Cada vez que un Superviviente entra en la línea de visión de una zona que contiene enemigos pasivos, tira un dado:

**1-4: Sin efecto.**

**5-6: Todos los enemigos de la zona no te notan. Hacer ruido puede cancelar este efecto.**



#### Misión cumplida (Cuando todos los sobrevivientes llegan al cargador Exo)

Cuando la puerta se abre y entras en la habitación, rápidamente corres hacia el cargador y comienzas a inspeccionarla. Parece estar en excelentes condiciones, y se te ocurre que esta sección debe haber sido sellada desde antes de la Caída. Ver un lugar tan prístino sin las cicatrices de las tragedias recientes te inunda de recuerdos pacíficos de una época anterior a toda esta miseria. Después de darle al Cargador una prueba de manejo rápida, te sientes mucho más seguro acerca de sus posibilidades.



Radar



Start



Objective



Door



EXO Loader



## # CG11 - Atrapalos a todos

**Historia** - Has estado ayudando a un genetista en el Refugio a traerle GEPs vivos y piezas de su investigación dispersas por todo el barco. Hasta ahora, sus resultados han resultado de gran ayuda y su último plan es, con mucho, el más ambicioso hasta la fecha; os ha pedido que useis un Cargador Exo recuperado recientemente para capturar un Titán vivo. "Todos los preparativos se han hecho para tu llegada; simplemente llévalo a la celda de contención que configuramos en el Puerto de carga y podremos llevarnoslo desde allí".

### Tokens (6)

**3 Survivors** 4 Swarmer (x2), 3 Jaeger (x2),  
2 Icarus, 1 Titan

**4 Survivors** 4 Swarmer, 3 Jaeger (x2),  
3 Icarus (x2), 1 Titan

**5+ Survivors** 4 Swarmer, 3 Jaeger, 4 Jaeger,  
3 Icarus, 4 Icarus, 1 Titan

### Condiciones Especiales

- **Oh Oh** - El Titán GEP entrara en juego con 6 de Vida por Superviviente.
- **Bloquear y Cargar** - Durante la configuración, retira la carta del Cargador Exo del mazo de objetos y colócala a un lado. Los jugadores ahora eligen qué Superviviente comenzará la misión dentro del Cargador Exo.

### Misión cumplida (Cuando el Titán ha sido sometido)

El Titán aúlla y llora mientras lo golpeas contra el suelo, y en poco tiempo te encuentras solo, sin un sonido que escuchar, sino la respiración trabajosa de la bestia caída. El viaje a casa se siente largo, pero a medida que te acercas al puerto de carga ves que hasta el último residente del Refugio te ha visto regresar. Escuchas jadeos de asombro escapando de la multitud, y en poco tiempo un ensordecedor rugido de aplausos y vítores te envuelve. Para estas personas, que casi han perdido la esperanza, ver con sus propios ojos lo que has logrado, lo significa todo.

A-01	C-01	L-01
E-01	R-01	M-01
LS-01	N-01	S-01

- **Encendido** - Los objetivos verdes son células de energía necesarias para que funcione el cargador. Durante la configuración, retira 4 cartas de Células de Energía del mazo de Objetos, coloca 3 en una pila separada boca arriba y coloca 1 en el inventario del Superviviente que pilota el Exo Loader. Interactuar con estos objetivos le permite a un Superviviente recoger una de estas cartas.
- **Está aquí ... creo** - El Titán está en algún lugar de la zona, pero no estamos seguros de su ubicación exacta. Durante la configuración, al colocar fichas de radar, selecciona la ficha de Titán y otras 2 al azar. Mezcla estos 3 juntos, luego colócalos en sus ubicaciones en las fichas L-01, LS-01 y S-01.
- **Ganar por sujeción** - Para someter al Titán, los Supervivientes deben reducir su salud al menos un 50%, y luego el Superviviente que pilota el Cargador Exo Loader terminar la ronda de juego en la misma zona que el Titán, con el Cargador activado.
- **Erm ... un poco de ayuda?** - Una vez que la salud del Titán ha caído por debajo del 50%, coloca una ficha de ruido de nivel 4 en la zona del Titán. Esta ficha de ruido es permanente y debe permanecer en la misma zona que el Titán durante el resto de la misión.

### >> Consecuencia de la campaña <<

Si se juega una campaña~ se conservara la bonificación específica recibida en la misión anterior "Romper Cosas".



Radar



Start



Objective



Door



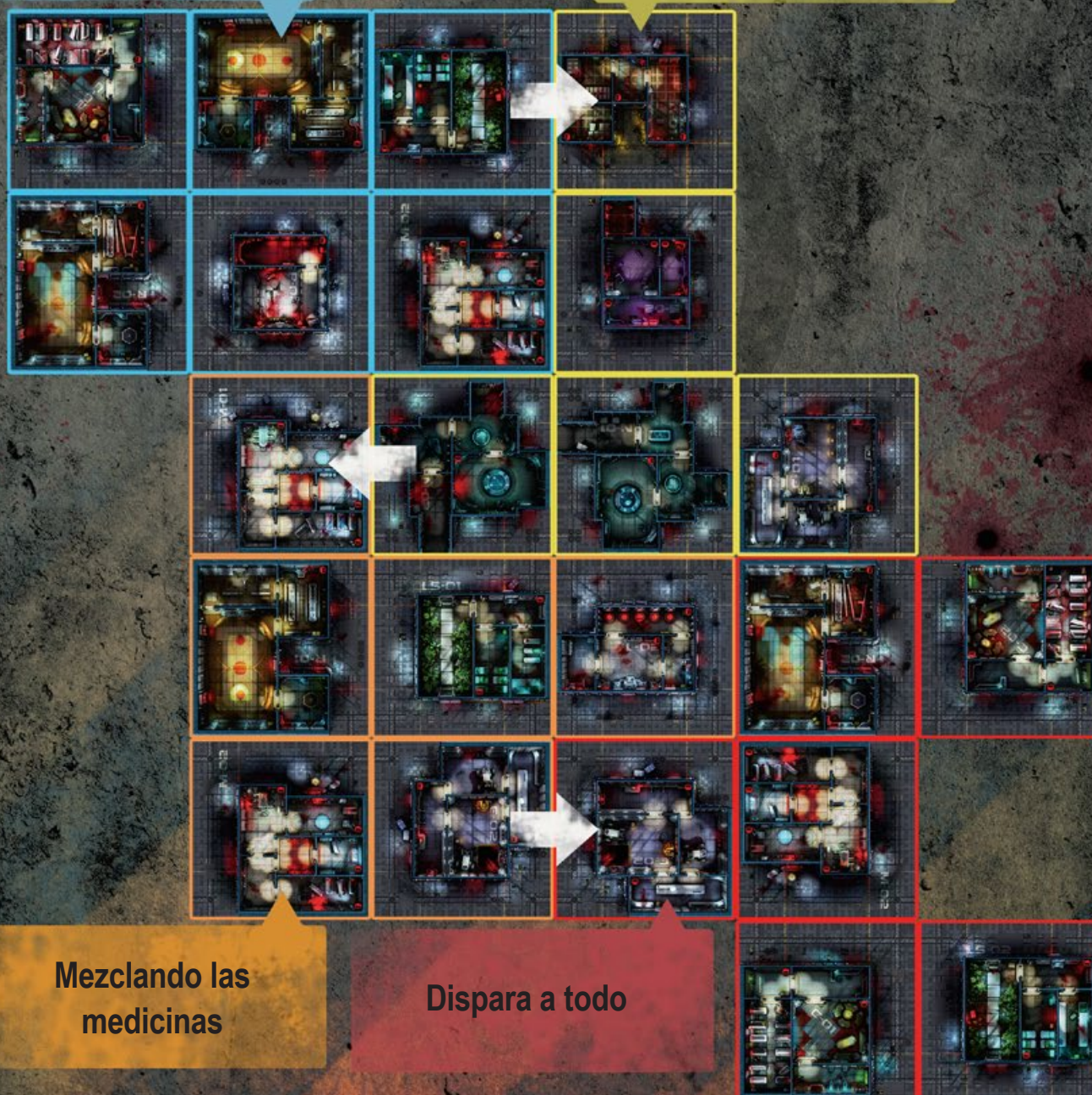
# ENDURE

THE STARS

## CAMPAIGN - Rescatando el Refugio

Caminando herido

Esporas misteriosas





## Objetivo

## Tokens (2)

**4 Survivors**      3 Jaeger (x2)

**5+ Survivors** 3 Icarus (x2)

- **¡Están entrando!** - Las dos fichas de Puerta en el borde norte del mapa son mamparas dañadas a través de las cuales puede entrar GEPS. Al final de la Fase de Resolución después de robar una carta de Evento, tira un dado:

1-3: No pasa nada.

**4-6: Genera una ficha de radar de una de las Puertas.**

Si ambas puertas aún están por sellar, lanza un dado direccional en la ficha R-01 para determinar en qué puerta se genera la ficha.

- **¡Sellar las mamparas!** - El cargador debe usarse para sellar las brechas en las mamparas a través de los cuales entran los GEPs. Para sellar las puertas, estas deben ser atacadas con el cargador Exo. Las puertas tienen 3 de salud. Una vez que se ha sellado una puerta, retira la ficha de puerta del mapa.

- **¡El bebé tiene un poco de jugo!** - El primer turno de un Superviviente en el Cargador Exo este no consume ninguna carga de Célula de Energía. Este efecto solo ocurre una vez, la primera vez que se use el cargador en la misión.

R-02 P-02 M-02



## Radar



## Start



## Objective



Door



## Exit



# ENDURE

## THE STARS

### Condiciones Especiales (continuación)

- **¡Repara el ascensor y escapa!** - Todas las zonas de habitación en P-02 representan un ascensor, que puede ser operado usando el objetivo verde también en P-02. El objetivo verde es un panel de control con un acoplamiento de potencia dañado que debe repararse para que funcione el elevador. Para reparar el objetivo verde, un Superviviente debe tirar 4 dados y anotar 5+ en al menos 2 resultados en un solo intento. Cada vez que un Superviviente interactúa con el objetivo, se lanzan 4 dados. El ingeniero solo requiere resultados de 4+ para que sea un éxito. Una vez reparado, un Superviviente puede interactuar con el objetivo verde para activar el elevador y el final de la misión.
- **¡Necesitamos más energía!** - Los objetivos azules son Células de Energía. Durante la preparación, retira 2 cartas de Células de Energía del mazo de Objetos y colócalas a un lado. Interactuar con los objetivos permite a un Superviviente recoger una de estas cartas.
- **El miedo y el dolor** - Hay 2 tipos de tripulantes que deben ser rescatados, Tripulación Asustada (objetivos verdes en C-02 y LS-02) y Tripulación Herida (objetivos rojos) y tienen las siguientes reglas:
  - Cuando escoltas a cualquier tipo de tripulación, la ficha objetivo permanece en tu zona y te sigue a donde sea que te muevas, incluido cualquier movimiento que afecte como resultado de ataques o eventos.
  - No cuesta ninguna acción interactuar con un miembro de la tripulación y hacer que te sigan.
  - La tripulación tiene 2 puntos de vida y son atacados en último lugar por los enemigos.
  - Si una ficha de Radar entra alguna vez en una zona que contiene un miembro de la tripulación sin un Superviviente presente, el miembro de la tripulación es asesinado instantáneamente y la ficha objetivo se retira del juego.
- **¡Aroma de sangre!** - Los tripulantes heridos está sangrando, y moverlos solo removerá aún más sus heridas. Esto podría atraer atención no deseada ... Durante la preparación, coloca una ficha de ruido de nivel 3 debajo de cada objetivo rojo, esto representa el olor a sangre que los GEP detectan. Este efecto está inactivo hasta que un Superviviente lo mueva por primera vez. Cuando esto sucede, coloca la ficha de Ruido encima de la ficha de objetivo para mostrar que el efecto se ha activado. El aroma de la sangre es el último en el orden de prioridad de objetivos GEPs (pág.14).
- **Aterrorizado** - Al interactuar con un objetivo de la tripulación asustada al que intentas escoltar, realiza una prueba de resolución. Si pasas, la tripulación asustada se moverá contigo en tu turno. Esto cuesta 1 acción, independientemente de si la prueba es un éxito, y esta prueba debe hacerse al comienzo de cada turno en el que intentes escoltarlo.
- **¡Silencio!** - ¡La tripulación asustada no dejará de hablar nerviosamente! Durante la preparación, coloque una ficha de ruido de nivel 1 debajo de cada objetivo verde, esto representa su divagación nerviosa. Este efecto está inactivo hasta que un Superviviente lo mueva por primera vez. Cuando esto sucede, coloca la ficha de Ruido encima de la ficha de objetivo para mostrar que el efecto se ha activado.
- **Apóyate en mí** - Cada superviviente solo puede escoltar un miembro de la tripulación.
- **Ahora estás a salvo** - Al llegar a la zona de la habitación que contiene el objetivo verde, el miembro de la tripulación ahora está a salvo y la ficha se retira del Superviviente que lo porta y se coloca en la zona.
- **¡Demasiado caldeado!** - Los Supervivientes pueden activar el panel de control reparado (objetivo verde) en cualquier momento. Esto finaliza la misión y cualquier objetivo restante de la tripulación dejado atrás se considera muerto.
- **No queda nadie para salvar** - La misión falla si mueren todos los objetivos de la tripulación.

### Condiciones de victoria

- Si salvasteis 1 o 2 tripulantes, los Supervivientes están tan desmoralizados por no haber salvado más vidas que cada uno pierde 2 de Resolución.
- Si salvaste 3 o 4 tripulantes, todos los objetivos de la carta de Logro se consideran completos y se pueden guardar para usar en la próxima misión.
- Si salvasteis a 5 o 6 tripulantes, además de desbloquear las cartas de Logro, toma del mazo de objetos un Escudo Burbuja, un Medkit +2 y una tarjeta Teletransporte o una Célula de Energía. Agregarlo al inventario de los Superviviente los jugadores consideren adecuado.

### Misión cumplida

**(Cuando ambas brechas se han sellado y se ha interactuado con el panel de control reparado)**

¡Allí se está desatando un auténtico infierno y todavía estamos midiendo el alcance de los daños! ¡Esperemos que el barco no reciba más golpes como ese!



## # CG34 - Esporas Misteriosas

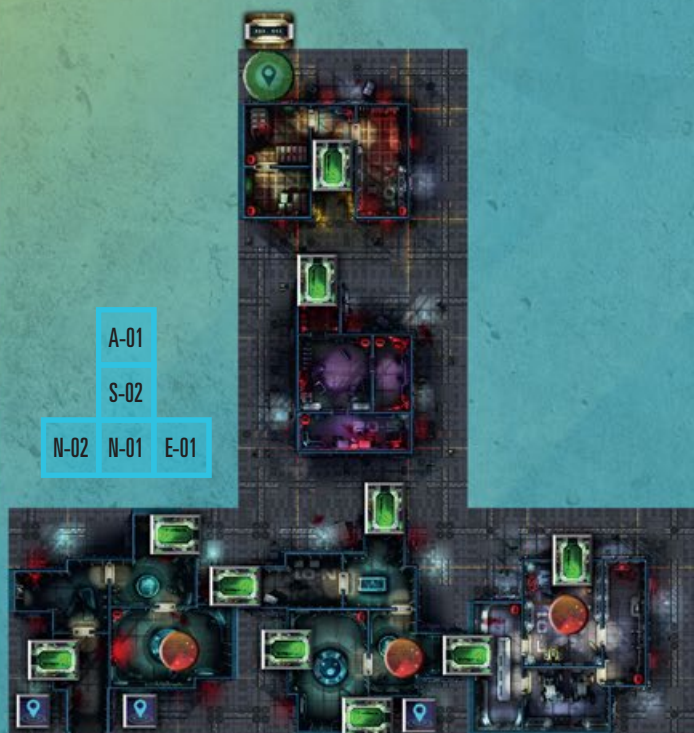
**Historia** - Vuestros esfuerzos para rescatar a la tripulación atrapada han sido muy apreciados, pero la tripulación que rescató está sufriendo alguna enfermedad misteriosa y tenemos razones para creer que tiene algo que ver con la lluvia de meteoritos que causó las brechas en la mampara. La enfermedad se está extendiendo por todo el Refugio y tenemos a muchos en aislamiento bajo cuarentena. Necesitamos que se dirija a la región de la nave que sufrió más daños durante la lluvia de meteoritos y que recolecte muestras de los fragmentos de meteoritos. Traelos de nuevo para que los analicemos, y con suerte podremos llegar al fondo de esto. Coger algunos trajes de gravedad 0 y tanques de aire, os protegerán de cualquier contaminación adicional.

**Objetivos**

Recoger una muestra de meteorito y llévala al Refugio.

**Tokens (3)**

<b>3 Survivors</b>	3 Jaeger (x2), 3 Icarus
<b>4 Survivors</b>	3 Jaeger, 4 Jaeger, 3 Icarus
<b>5+ Survivors</b>	4 Jaeger, 3 Icarus, 4 Icarus

**Condiciones especiales**

- **Oh Oh** - Al crear la pila de generación de fichas de radar, elimina todas las fichas de Swarmer y agrega la ficha de Titán. El Titán GEP se despliega con 4 de Vida por Superviviente.
- **Si estos muros pudieran hablar, dirían "Wow"** - Durante la configuración, coloca las cartas de Evento de Fallo de Gravedad Artificial y Fallo de Soporte de Vida boca arriba junto al mazo de Eventos. Estos están vigentes durante toda la misión. Las cartas de evento todavía se roban de manera normal, y sus efectos se juegan además de estas cartas.
- **Simplemente no teníamos esa chispa** - Durante la configuración, retira la carta de Evento de Fuego y las cartas de Resolución de Pirómano de su mazo y colócalas a un lado. Si un Superviviente roba la carta de Resolución Pirómano durante el juego, retírala y reparte una nueva carta de Resolución.
- **¡Que basura!** - El casco Spiritum no tiene efecto en esta misión.
- **Tanques de aire** - Coloca un tablero que no estés usando a un lado y configura el dial de salud en 10 (usa dos juegos de dados para mostrar un total de 10 si no hay paneles de repuesto disponibles). Al final de cada ronda, reduce esto en 1. Mientras el dial no haya alcanzado 0, todos los Supervivientes son inmunes a los efectos del Evento de Fallo de Soporte Vital. Sin embargo, una vez que llega a 0, los tanques se han quedado sin aire y los Supervivientes reciben daño del Evento de Fallo de Soporte Vital al final de cada ronda.
- **Recolecte la muestra** - Los objetivos verdes son muestras de meteoritos. Al interactuar con los objetivos, haga una verificación de resolución.  
**Éxito: Logras eliminar una espora del fragmento de roca. Recoge la ficha objetivo.**  
**Fracaso: Manoseas torpemente la muestra y se pierde. Elimina la ficha objetivo del juego. Si no hay más muestras para recolectar, la misión falla.**
- **¡Hay un agujero en mi traje!** - Cada vez que un Superviviente sufra una Lesión, coloca la ficha de Lesión junto a su ficha de Habilidad. Al comienzo del turno de los Supervivientes, reciben 1 daño por cada ficha de Lesión en su tablero. Estas fichas no se pueden eliminar, pero se descartan al final de la misión si se juega una campaña.
- **Archivo único, por favor** - Solo 1 Superviviente puede salir del mapa cada ronda.

**Misión cumplida**

(Cuando se ha recolectado una muestra y todos los sobrevivientes restantes han llegado a la salida)

Con las esporas recolectadas de forma segura y llevadas de vuelta al Refugio, no lleva mucho tiempo descubrir que estas esporas son de hecho la fuente de la enfermedad. Aunque no hemos tenido víctimas mortales hasta la fecha, algunos de los afectados han comenzado a exhibir un comportamiento inusual y esto no es un buen augurio ...



Radar



Start



Objective



Door



Exit



## # CG35 - Mezclando las medicinas

**Historia** - El equipo de investigación ha trabajado día y noche para combatir esta infección, pero todo su arduo trabajo ha valido la pena y han logrado desarrollar un suero para combatir el virus. Aunque esta es una gran noticia, no tenemos los suministros o las instalaciones en el Refugio para producir lo suficiente como para inocular a toda la población, por lo que necesitaremos que vayais al centro de investigación médica, reúnais los productos químicos necesarios y creéis suficiente suero para poner esto en su cauce de una vez por todas. Siga las instrucciones cuidadosamente; ¡Todas nuestras vidas dependen de ello!

**Objetivo**

Reúnir los químicos, preparar el suero y regrese al Refugio.

**Tokens (2)**

**3 Survivors** 3 Swarmer (x2), 3 Jaeger, 3 Icarus

**4 Survivors** 4 Swarmer (x2), 3 Jaeger, 3 Icarus

**5+ Survivors** 4 Swarmer (x2), 4 Jaeger, 4 Icarus

**Special conditions**

- **Oh Oh** - Al crear la pila de fichas de Radar, agrega la ficha del Titán. El Titán GEP se despliega con 4 de Vida por Superviviente.



- **Gallium, Thorium, Erbium** - Los objetivos verde y rojo representan los productos químicos necesarios para el suero. Los supervivientes deben recolectar 2 de cada color y llevarlos a la zona resaltada en L-02. Una vez recogidos, se colocan en el tablero de objetos de un Superviviente y se pueden intercambiar entre Supervivientes. Si el Superviviente que lleva un objetivo es asesinado, se coloca en la zona en la que fueron asesinados y puede ser recogido por otro Superviviente.

- **Necesitamos más poder!** - Los objetivos azules son Células de Energía. Durante la configuración, retira 2 cartas de Células de Energía del mazo de Objetos y colócalas a un lado. Interactuar con estos objetivos le permite a un Superviviente recoger una de estas cartas.

- **Cámara de descontaminación** - Durante la preparación, coloca la ficha roja de la puerta objetivo en la posición bloqueada y la ficha verde de la puerta objetivo en la posición desbloqueada. Estas puertas están unidas y el bloqueo de una de estas puertas desbloquea la otra. Solo se pueden bloquear / desbloquear entrando en la zona a la que están conectadas y gastando 1 acción. Estas puertas no se ven afectadas por la carta de Evento de Bloqueo ni por ninguna habilidad o efecto de Superviviente.

- **Chasquear en el lugar** - Durante la configuración, coloque la ficha de puerta objetivo azul en la posición bloqueada. Esta puerta no se ve afectada por la carta de Evento de Bloqueo ni por ninguna habilidad o efecto de Superviviente, y solo se abrirá una vez que se haya sintetizado la cura (ver Cóctel).

- **Cóctel** - Cuando un Superviviente que lleva un objetivo verde o rojo ingresa a la zona resaltada en L-02, se elimina automáticamente de su inventario y se coloca en la zona. Una vez que los 4 objetivos se han colocado en la zona resaltada, deben apilarse uno encima del otro y un Superviviente puede pasar una acción para sintetizar los sueros. Una vez que se han sintetizado, la ficha azul de la Puerta ahora se desbloquea y las curas se pueden transportar a la salida de una de las dos formas siguientes:

- El cargador Exo puede llevar los 4 objetivos juntos. Estos son muy pesados, y pueden levantarse y colocarse gastando una acción.
- Un solo Superviviente puede llevar 2 de los objetivos. Hacerlo causa una penalización de -1 de acción durante su turno y no puede usar armas de doble empuñadura.

Una vez sintetizados, los objetivos no pueden llevarse a cabo individualmente.

**Misión cumplida**

(Una vez que el Cargador Exo que lleva los sueros y todos los Supervivientes restantes hayan entrado en una zona de habitación en E-02)

El elevador desciende y comienzas tu viaje hacia el Refugio, esperando que la tripulación afectada no esté muerta y que el virus no se haya propagado más. Con pensamientos aterradoros y visiones sobre el horror desencadenado invadiendo tu mente continuas tu viaje. ¡La supervivencia de todos está en juego!



Radar



Start



Objective



Objective Door



Door



Exit



## # CG36 - Dispara a todos

**Historia** - El suero se ha distribuido a los infectados y lo peor ya pasó, pero tenemos otro problema. La instalación de investigación que configuramos para trabajar en la cura ha sido desbordada. Cuatro de nuestras mentes más brillantes comenzaron a mostrar síntomas y fueron puestos en cuarentena como medida de precaución, pero ahora están atrapados en las instalaciones con el virus que se apodera lentamente. ¡Necesitamos esa instalación y las mentes brillantes atrapadas allí, perdiendo ese lugar y su experiencia nos retrasaría catastróficamente!

### Objetivo

Inocular a los pacientes en sus celdas, cerrar las brechas en las mamparas y limpiar la plataforma de GEP.

### Tokens (4)

**3 Survivors** 3 Swarmer (x2) , 2 Jaeger, 2 Icarus

**4 Survivors** 4 Swarmer (x2) , 3 Jaeger, 3 Icarus

**5+ Survivors** 4 Swarmer (x2), 4 Jaeger, 4 Icarus

### Special conditions

- **Oh Oh** - Al crear la pila de generación de fichas de radar, agrega la ficha de Titán. El Titán GEP entra en juego con 4 de Vida por Superviviente.
- **Paz en estos tiempos** - Se ignoran las reglas de generación habituales que se activan cuando no hay fichas de radar o enemigos en el tablero (pág. 14).
- **¡Necesitamos más poder!** - Los objetivos azules son Células de Energía. Durante la configuración, retira 2 cartas de Células de Energía del mazo de Objetos y colócalas a un lado. Interactuar con estos objetivos le permite a un Superviviente recoger una de estas cartas.
- **¡Están entrando!** - Las 2 fichas de objetivos verdes son mamparas dañadas a través de las cuales pueden entrar GEPS. Al final de la Fase de Resolución después de robar una carta de Evento, tira un dado:  
**1-3: No pasa nada.**  
**4-6: Genera una ficha de radar de una de las Puertas.**

Si ambas mamparas aún no están selladas, tira el dado direccional en la ficha M-02 para determinar de qué objetivo se genera la ficha Radar ".



Radar



Start



Objective



Door



# ENDURE

## THE STARS

### Condiciones especiales (continuación)

- **Sellar las mamparas!** - El Cargador Exo debe usarse para cerrar las brechas en las mamparas. Para sellar las brechas, deben ser atacadas usando el cargador, y 3 resultados de una sola acción de ataque deben ser exitosos. Si tiene éxito, retire esa ficha objetivo del tablero. Las fichas de radar que se generan como resultado de **¡Están entrando!** ahora se generan en la otra mampara sin sellar, hasta que también esté sellada. Si ambos están sellados, **¡entrarán!** ya no estará activo
- **Por tu propia seguridad** - Durante la configuración, coloque todas las fichas de Puerta adyacentes a zonas que contengan objetivos rojos en la posición bloqueada. Estas puertas permanecen cerradas hasta que un Superviviente interactúa con ellas a costa de una acción. Estas puertas no se ven afectadas por la carta de Evento de Bloqueo.
- **Solo una oportunidad más** - Los objetivos rojos son los científicos infectados en cuarentena. Los supervivientes deben abrir la puerta de sus celdas (1 acción), administrar la cura (1 acción) y cerrar la puerta para dar tiempo a la cura para que surta efecto (1 acción). Una vez que la puerta está nuevamente cerrada, están a salvo y esa ficha objetivo se puede quitar del juego.
- **Inexpugnable** - Las fichas de radar no se pueden generar en habitaciones cerradas que contengan objetivos rojos.
- **La plaga se apodera** - Coloca un tablero que no estés usando y establece el dial de salud en 1 y el dial de resolución en 0 (usa dados si no hay tableros de repuesto disponibles). Esto se utiliza para realizar un seguimiento de las rondas del juego a medida que pasan, y debe avanzar en 1 al comienzo de cada ronda. Al curar a un científico (objetivo rojo), los jugadores deben verificar qué ronda es:

**Rondas 0-4:** Sin efecto y el científico puede salvarse sin problemas.

**Ronda 4 - 7:** Tira un dado. Un resultado de 1 significa que se han convertido en salvajes.

**Ronda 8-11:** Tira un dado. Un resultado de 1-3 significa que se han convertido en salvajes.

**Ronda 12-15:** Tira un dado. Un resultado de 1-4 significa que se han convertido en salvajes.

**Ronda 16+:** Tira un dado. Un resultado de 1-5 significa que se han convertido en salvajes.

- **Salvaje** - "Cuando te inclinas para administrar la inyección, los ojos del científico se vuelven duros y malvados. Tras gritar de manera impropia de sus extremidades salen protuberancias con púas que lo hacen sacudirse hacia atrás". El científico se ha convertido en un científico salvaje (coloca una ficha de lesión en la ficha de objetivo para mostrar esto) con las siguientes estadísticas:

HEALTH	RANGE	ACTIONS	DAMAGE
3	0	2	3

El Superviviente que interactuó con el objetivo debe descartar inmediatamente una carta de Arma al azar. Esta carta descartada se coloca boca arriba en la zona de Survivor y se puede recoger a costa de una acción cuando no hay enemigos en la zona. Matar a un científico salvaje es el último recurso, y causa una pérdida de 2 Resoluciones a un Superviviente que mata a uno. Los científicos salvajes tienen la misma prioridad de ataque que los enemigos (pág. 14).

- **¡Aún hay tiempo!** - Si un científico salvaje está aturdido, la cura aún se puede administrar. Cuando esté aturdido, coloca una ficha de cañón de carga en la ficha de objetivo para mostrar esto. Los científicos salvajes solo necesitan ser aturdidos una vez y el efecto persiste por el resto de la misión.
- **Patadas y gritos** - Si un científico salvaje ha abandonado la zona en la que comenzó la misión, deberá regresar a su zona de inicio antes de que se pueda administrar la cura para que pueda encerrarse de forma segura. Un sobreviviente puede llevar / colocar derriba a un científico salvaje aturdido al interactuar con ellos y solo puede realizar un máximo de dos acciones de movimiento por turno mientras lleva un objetivo. Los sobrevivientes solo pueden llevar 1 objetivo a la vez.
- **Sabores extraños** - Los enemigos ignoran a los científicos, pero tratan a los científicos salvajes como supervivientes.
- **¡Tenemos que intentar!** - Todos los objetivos rojos deben interactuar para completar la misión, independientemente del resultado de la interacción. La misión falla si todos los científicos son asesinados.

### Misión cumplida

**(Cuando todos los científicos curables están estabilizados, ambas maparas se han sellado y todos los enemigos están muertos)**

Con la instalación una vez más nuestra y algunos de los científicos a salvo, su inestimable trabajo puede continuar. Incluso las pequeñas victorias son motivo de celebración hoy en día, pero esta no fue una pequeña victoria. Hemos sobrevivido a una terrible crisis, y al menos, por ahora, podemos consolarnos con ese hecho.



# ENDURE

## THE STARS

**CAMPAIGN** - El combate del centinela  
(Supervivientes necesarios - Técnico)

El Gran Premio

Apagándolo y  
volviéndolo a encender

Tiempo de Sonambulos

Recambios i Cambios



## #CG/C012 – Apagándolo y Volviéndolo a Encender

**Historia** - El Refugio que haveis construido es una maravilla, pero el sentimiento siempre presente de vulnerabilidad a los horrores que deambulan por la nave continuamente os llevan a buscar mejores formas de protegerlo de la locura. Recientemente se supo que el Hikari en algun momento estuvo equipado con un sistema de defensa automatizado que fue dado de baja debido a problemas técnicos. A medida que indagais para obtener más información sobre el tema conseguis contactar con un ingeniero de mantenimiento que realmente trabajó en los Centinelas; "En teoría eran una buena idea, pero esos trastos nunca funcionaron correctamente, por lo que todo el programa fue cancelado. Supongo que si pudierais conseguir algunas unidades, podría echarles un vistazo y ver si puedo solucionar los errores". Marca en vuestro mapa un taller de Robótica en H41 y explica la mejor manera de traer a los Centinelas. De vuelta al refugio. "Ten cuidado", dice ella, "La interferencia eléctrica del planeta solía hacer que los Centinelas se conectaran espontáneamente. Teníamos un interruptor para desconectarlos basado en la proximidad para que nunca pudieran deambular demasiado, pero quién sabe cuántos pudieron haberse despertado desde que todo se fue al infierno".

### Objetivo

Ve al Taller de Robotica y activa el interruptor de apagado.

### Tokens (4)

**3 Survivors** 2 Artemis (x2), 2 Sip (x2)

**4 Survivors** 3 Artemis (x2), 2 Sip (x2)

**5+ Survivors** 3 Artemis (x2), 3 Sip (x2)

### Condiciones Especiales

- **Activar el interruptor de apagar** - El objetivo azul representa el interruptor de apagar que desconecara todos los centinelas cercanos.
- **Un poco oxidado** - Los Centinelas no han recibido mantenimiento en algún tiempo y son propensos a un mal funcionamiento. Al comienzo de cada fase de Enemigo, tira un dado por cada ficha / Centinela. Un resultado de 1 significa que el Centinela se apaga y no se activa esta ronda. Coloca el centinela de lado como si estuviera aturrido hasta el comienzo de la siguiente ronda.

### Misión cumplida

(Cuando el interruptor de matar está activado)

Al entrar en el Taller de Robótica, casi de inmediato notais un tenue resplandor que emana de un gran botón blindado con la palabra "APAGADO" escrito debajo de él. En cuestión de segundos, activais el interruptor de apagar y exhaláis un suspiro de alivio cuando los pasillos resuenan con el sonido de las unidades Centinela cayendo al suelo.



M-01

E-02 RB-01 RB-02



Radar



Start



Objective



Door



## #CG/C013 – Tiempo de Sonambulos

**Historia** - Una mecánica que trabajó en el programa Sentry confía en que puede reutilizar a los Centinelas para ayudar a proteger a nuestro pequeño pero creciente grupo de Supervivientes, pero los necesita en buenas condiciones para tener la oportunidad de hacer que esto funcione. Debereis apagar cuidadosamente cualquier Centinela hostil para permitir que el Técnico realice un reinicio del sistema y lo programe para que regrese al Refugio.

### Objetivo

Escolta a 4 centinelas robóticos hasta la salida y abandona el mapa.

### Tokens (6)

- 3 Survivors** 2 Artemis (x2), 3 Artemis, 2 Sip (x2), ignore token placement in E-02
- 4 Survivors** 2 Artemis (x2), 3 Artemis, 2 Sip (x2), 3 Sip
- 5+ Survivors** 2 Artemis, 3 Artemis (x2), 2 Sip, 3 Sip (x2)

### Condiciones Especiales

- Soporte técnico** - Un técnico debe estar presente en esta misión.
- Restablecimiento completo** - Debereis deshabilitar temporalmente los Centinelas para reprogramarlos. Para apagar un Centinela, debe ser derrotado usando solo ataques cuerpo a cuerpo. Un Centinela apagado se tratan como si estuviera aturdido. Si se usa un arma a distancia contra un Centinela, se considera que está dañado sin posibilidad de reparación y se retira del tablero una vez derrotado. Los Centinelas aturdidos se recuperan al final de la ronda.

- Es aquí para el reinicio?** - Una vez que un Centinela ha sido aturdido, un Técnico puede usar 1 acción para interactuar con el Centinela y volver a ponerlo en línea de forma segura. El Centinela se pone de pie y se coloca una ficha objetiva debajo de su base que indica que está bajo su control. Una vez que un Centinela se reactiva, tiene los siguientes atributos:

	ARTEMIS	SIP
HEALTH	1	2
MOVEMENT	1 zone towards exit per turn. Must move if able to.	
ACTIONS	2	2
ATTACK	1 die, 3+ to hit	2 die, 4+ to hit

- ¡Traidor!** - Los centinelas reactivados son tratados como si fueran supervivientes. Los centinelas siempre actúan primero al comienzo de la fase de Superviviente. También son tratados como un Supervivientes cuando se lanza dado para ver quién recibe daño de los ataques.
- Bajo control** - Se puede reactivar un máximo de 5 Centinelas en un momento dado. Los supervivientes no pueden elegir desactivar los Centinelas que ya están bajo su control para activar otros nuevos.
- Calibración** - Un centinela amistoso no puede moverse ni actuar en el mismo turno en el que fue reactivado.
- ¡Darse prisa!** - Si no hay enemigos dentro de las 3 zonas de un Centinela reactivado al comienzo de su turno, se mueven +1 zona.
- Todo está perdido** - La misión falla si no quedan suficientes centinelas para cumplir el objetivo.



### Misión cumplida

(Cuando 4 centinelas robóticos y todos los supervivientes hayan salido del mapa)

El mecánico del Refugio ni siquiera te reconoce cuando entras en su taller; está demasiado emocionada por lo que le has traído, "Nunca pensé que volvería a ver esto ... ¡espectacular! Necesitaré realizar algunas pruebas para ver si son aptos para el propósito, pero el hecho de que regresaran hasta aquí es una buena señal.

RB-01 E-02 S-01  
RB-02 A-01 N-02



## #CG/C014 – Recambios i Cambios

**Historia** - Se han avistado más y más centinelas robóticos que deambulan por la nave. Os las arreglasteis para traer algunos de estos Centinelas al Refugio a petición de un Técnico que trabajo en ellos antes de la Caída y ahora tiene otra solicitud para vosotros: "Definitivamente puedo hacer que estos bots funcionen, pero han sido maltratados a base de bien, a menos que me consigas las partes de esta lista, lo único para lo que serán buenas es colgar mi abrigo".

### Objetivo

Recoge 4 repuestos de Centinela y sal del mapa.

### Tokens (6)

<b>3 Survivors</b>	2 Artemis (x2), 3 Artemis (x2), 2 Sip (x2)
<b>4 Survivors</b>	2 Artemis, 3 Artemis (x2), 2 Sip, 3 Sip (x2)
<b>5+ Survivors</b>	3 Artemis (x2), 2 Sip (x2), 3 Sip (x2)

### Condiciones Especiales

- **Aguanta esto, ¿quieres?** - Los objetivos son las piezas de repuesto Sentry. Los Supervivientes pueden llevar más de 1 objetivo. Si el Superviviente que lleva un objetivo(s) es asesinado, se coloca en la zona en la que fue asesinado y puede ser recogido por otro Superviviente.

### Misión cumplida (Cuando todos los sobrevivientes hayan salido del mapa con al menos 4 objetivos)

¿Esto es todo lo que encontrasteis? Supongo que puedo hacer que funcione ... ¡¿Golpeasteis estas partes de los robots o algo así ?! "Al principio, el mecánico no parece particularmente agradecido," Lo siento... sé que no es fácil andar por ahí. Dame unos días; debería ser capaz de hacer que los Centinelas sean completamente funcionales para entonces". Si puede hacer lo que dice que puede hacer, este podría ser un punto de inflexión para proteger el Refugio.

- **Confía en mí, soy ingeniero** - Un ingeniero puede gastar acciones para intentar salvar partes de robots que se encuentren inconscientes. Se pueden gastar múltiples acciones en un solo intento de recuperar piezas, lo que reduce la puntuación necesaria para un éxito. Un ingeniero debe anunciar cuántas acciones desea dedicar al intento de recuperación antes de lanzar el dado y obtener una puntuación igual o superior al número que se indica a continuación:

**1 acción: 5+**

**2 acciones: 4+**

**3 acciones: 3+**

Si tiene éxito, el Centinela se considera derrotado, retirado del tablero de juego y una ficha de objetivo de repuesto que no se utiliza en la misión se colocara en el inventario del Ingeniero.

- **Un poco oxidado** - Los Centinelas no han sido reparados en mucho tiempo y son propensos a un mal funcionamiento. Al comienzo de cada fase de Enemigo, tira un dado por cada ficha / Centinela. Un resultado de 1 significa que el Centinela se apaga y no activa esta ronda. Coloca el centinela de lado como si estuviera aturdido hasta el comienzo de la siguiente ronda.



**Radar**



**Start**



**Objective**



**Door**



**Exit**



## #CG/C015 – El gran premio

**Historia** - El mecánico del Refugio finalmente logró que algunos Centinelas de los que rescatasteis patrullen el campamento: "¡Funcionan fantásticamente! Incluso me las arreglé para hacer un par de modificaciones propias." Hace una pausa por un momento, mirándote de arriba abajo con una mirada escéptica, "No estaba segura de que esto funcionara, así que dudé en decirte esto ... pero había otro prototipo de Centinela que no he mencionado. Esta cosa era ENORME, diseñada para derribar a los monstruos más grandes que el programa G.E.P.E.C podría producir. No tengo idea de lo que le sucedió, pero lo vi por última vez en una bahía de robótica en la cubierta E. Si pudiera hacer lo que hice con los Centinelas más pequeños, tendríamos un arma realmente poderosa en nuestro arsenal ... si decides ir a buscarlo, sera mejor que no haya despertado".

### Objetivo

Encuentra y activa el centinela olímpico.

### Tokens (4)

<b>3 Survivors</b>	2 Artemis (x2), 2 Sip (x2), Olympian health:20
<b>4 Survivors</b>	2 Artemis, 3 Artemis, 2 Sip, 3 Sip, Olympian health: 25
<b>5+ Survivors</b>	3 Artemis (x2), 3 Sip (x2), Olympian health: 30

### Misión cumplida (Cuando el Centinela Olympian es destruido o todos los Supervivientes han salido del mapa)

Parece que este viaje fue para nada. El Olympian demostró ser demasiado poderoso para ser utilizado y llevarás las cicatrices para recordarte eso hasta el día de tu muerte. Cuando le explicas esto al mecánico, ella no parece desconcertada: "Supongo que siempre fue un riesgo, pero debe haber más olímpicos repartidos por la nave. Eventualmente tendremos nuestra oportunidad, por ahora solo traeremos de vuelta los Centinelas más pequeños. Por cada uno que patrulla el Refugio mejoramos las posibilidades de despertar mañana."

### Special conditions

- **¿Debería estar parpadeando así?** - Cuando el Olympian se activa, aparece con 6 de salud por superviviente en el escenario.
- **Gigante dormido** - El Centinela Olympian está actualmente apagado; un Superviviente debe interactuar con él para reactivarlo.
- **Activación prematura** - Si se destruyen 8 o más Centinelas o se genera una ficha de ruido de nivel 4, antes de llegar al Olympian, entonces ocurriran dos cosas de inmediato:
  1. **Todos los supervivientes pierden 2 de Resolución.**
  2. **Busca en el mazo de jefes el protocolo "Overdrive" y colócalo en el tablero del Olympian.** El Olympian todavía se considera apagado y no puede ser atacado hasta que se active, pero se activará con este protocolo ya en juego.
- **Hemos cometido un gran error** - Cuando el Olympian se reactiva, al instante queda claro que es extremadamente poderoso y teneis dos opciones; luchar por vuestras vidas o correr por ellas! Vuestro nuevo objetivo es destruir el Centinela Olympian o escapar de él.



RB-02	A-01
RB-01	LS-01
	S-01



Radar



Start



Door



Exit



Olympian Sentry



# ENDURE

## THE STARS

### CAMPAIGN - Una Casa Dividida

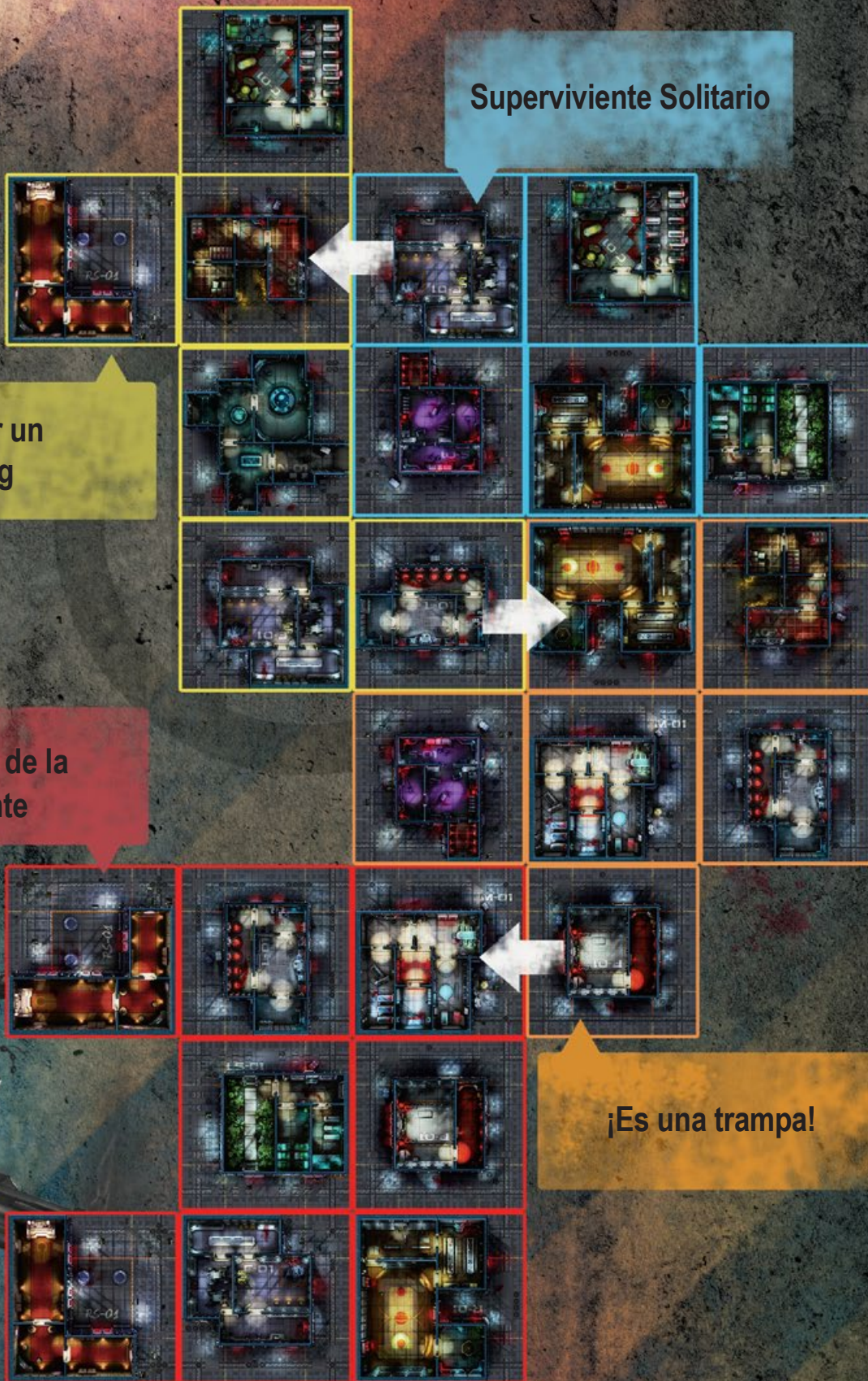
(Sobrevivientes necesarios - Médico)

Superviviente Solitario

Tomar un  
Tang

La cabeza de la  
serpiente

¡Es una trampa!





## #CG/ROP16 – Superviviente Solitario

**Historia** - Mientras exploras una parte remota de la nave que durante mucho tiempo se pensó abandonada, el leve sonido de los pasos llama tu atención. De repente, de la nada, una mujer sale corriendo desde una esquina lanzandote por los aires por la fuerza del golpe. Antes de que tengas la oportunidad de hablar, ella se pone de pie y sale corriendo. Parece bastante conmocionada, así que decides tratar de alcanzarla y ver si puedes ayudar.

### Objetivo

Persigue y seda a la mujer histérica, luego llévala a la salida.

### Tokens (5)

**3 Survivors** 2 Fanatic (x2), 2 Zealot (x2), 3 Zealot

**4 Survivors** 2 Fanatic (x2), 2 Zealot, 3 Zealot (x2)

**5+ Survivors** 2 Fanatic, 3 Fanatic (x2), 3 Zealot (x2)

### Condiciones Especiales

- **¡Médico!** - Un Médico debe estar presente en esta misión.
- **Energía nerviosa** - La ficha objetivo representa a la mujer histérica y no se calmará. Al comienzo de la fase de Supervivientes, tira el dado direccional y desplázala en esa dirección una zona.

- **Es solo un sedante** - La mujer está histérica y requiere un sedante, que se puede encontrar en cualquier botiquín. Solo el Médico puede intentar sedar a la mujer. Para intentar sedar a la mujer, el Médico debe estar en la misma zona que el objetivo, gasta 1 acción para tirar un dado y obtener 5+ para tener éxito. Intentar sedar a la mujer consume el Med Kit, ya sea exitoso o no.
- **¡Mantenla abajo!** - Los otros Supervivientes pueden ayudar al tratar de contener a la mujer. Por cada Superviviente en la zona cuando se realiza la prueba (sin incluir el Médico), se reduce la puntuación necesaria para el éxito en 1 punto Ej. 4+ con 1 Superviviente en la zona, 3+ con 2 Supervivientes, etc.
- **Peso muerto** - Una vez que la mujer ha sido sedada, coloca la ficha objetivo en el tablero del Médico. El objetivo se puede pasar entre los Supervivientes, pero el Superviviente que lleva el objetivo sufre -1 de acción durante su turno y no puede usar dos armas.
- **No se despertará en el corto plazo** - Si el Superviviente que lleva al objetivo muere, colócala la ficha objetivo en la zona. Puede ser recogida por otro superviviente cualquiera.
- **Invisible a sus Ojos** - Los enemigos ignoran a la mujer histérica y no pueden atacarla ni lastimarla.

### Misión cumplida (Cuando todos los Supervivientes y el objetivo hayan salido del mapa)

Os las arreglais para sedar a la mujer de forma segura y decidís llevarla al Refugio. Algún tiempo después, cuando la mujer recupera la conciencia, os explica que estaba huyendo de esas personas enloquecidas con las que peleasteis antes. "Creo que todo este desastre es nuestra culpa de alguna manera, y que al matarnos pueden arreglarlo. ¿Qué sentido tiene eso?!" Sin saber cuántos de ellos están ahí fuera, es imposible saber qué amenaza representan, pero necesitáis descubrir más sobre este nuevo enemigo.



E-01	C-01
S-01	R-01 LS-01



## # CG / ROP17 - Tomar un Tang

**Historia** - Mientras buscabais suministros, encontrasteis a una Superviviente solitaria deambulando por los pasillos de la nave, aterrorizada y huyendo de algo. Os las arreglasteis para sedarla y traerla de vuelta al Refugio, y después de descansar, está lista para hablar. Cuando le preguntáis de qué estaba huyendo, el color desaparece de su rostro y ella dice: "Hay un grupo de supervivientes que se hacen llamar los Redentores del Propósito. Me decían que todo era culpa mía; todo lo que ha pasado ... ¿cómo tiene sentido eso? Me las arreglé para escapar, pero están encarcelando a cualquiera que encuentren ... Creo que los van a matar. Puedo mostrarte dónde están, pero el camino está bloqueado por una puerta de seguridad que está cerrada. Tendrás que encontrar un camino a través de esa puerta si quieres salvar a los demás".

### Objetivo

Destruye las 4 terminales y sal del mapa.

### Tokens (6)

<b>3 Survivors</b>	2 Fanatic (x2), 3 Fanatic, 2 Zealot (x2), ignore token placement in RS-01
<b>4 Survivors</b>	2 Fanatic (x2), 3 Fanatic, 2 Zealot (x2), 3 Zealot
<b>5+ Survivors</b>	3 Fanatic (x2), 2 Zealot (x2), 3 Zealot (x2)

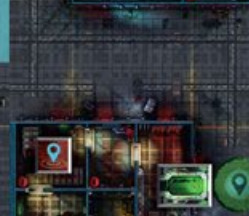
### Condiciones Especiales

- Hora de aplastar!** - Los objetivos rojos representan las terminales que necesitáis destruir. Para destruir las terminales, atacar como lo harías con un enemigo. Las terminales tienen 2 de salud.
- Explosión!** - Si un objetivo es destruido por un ataque cuerpo a cuerpo, tira un dado:  
**1-3: Cada Superviviente en la zona recibe 2 daños.**  
**4-6: no pasa nada.**
- Cogelo si quieres (opcional)** - Si se recoge el objetivo verde en el Santuario del Redentor, lee lo siguiente en voz alta: "Al entrar en una habitación con poca luz, observáis lo que parece ser un santuario en el otro extremo. Os acercáis al santuario y encontráis lo que parecen ser ofrendas dispersas en su base". Cada Superviviente en la zona cuando se recoge el objetivo recibe 1 carta de cada uno de los mazos de Arma y Objeto. Pueden optar por quedarse con 1 carta y deben descartar la otra. Si robas una carta de ruido, ignórala y roba otra carta.



### Misión cumplida (Cuando las 4 terminales han sido destruidas y todos los Supervivientes han salido del mapa)

Cuando rompes la última terminal, escuchas en la distancia que las cerraduras de las puertas se desenganchan y se retraen. Dirigirse más profundamente en el territorio de los Redentores es un gran riesgo, pero necesitamos entender a qué nos enfrentamos, y si lo que el Superviviente dijo es cierto, hay personas inocentes encarceladas que morirán a menos que vosotros actúeis. Ignorar esta amenaza no es una opción.



	C-01
RS-01	A-01
	N-01
E-01	L-01



Radar



Start



Objective



Door



Exit



### # CG / ROP18 - ¡Es una trampa!

**Historia** - Se ha abierto una puerta de seguridad a una parte previamente inaccesible de la nave, que es el hogar de un grupo que se hace llamar los Redentores del Propósito. Al principio, nada parece fuera de lo común, pero a medida que te adentras en el área, comienzas a notar extraños símbolos y escritos grabados en las paredes. ¡Os deteneis por un momento para estudiar estas marcas, de repente, de la nada, empiezan a aparecer cultistas por todos lados! ¡Es una emboscada!

#### Objetivo

Liberar a los prisioneros.

#### Tokens (4)

<b>3 Survivors</b>	2 Fanatic (x2), 2 Zealot (x2)
<b>4 Survivors</b>	2 Fanatic, 3 Fanatic, 2 Zealot, 3 Zealot
<b>5+ Survivors</b>	3 Fanatic (x2), 3 Zealot (x2)

#### Condiciones Especiales

- **Rodeado** - ¡Habeis sido emboscados! Coloca 4 Zelotes y 2 Fanáticos en los lugares designados del tablero.

- **Abrete sésamo** - Durante la configuración, coloca la ficha de Puerta objetivo verde en la posición bloqueada. El objetivo verde es una terminal que controla la puerta de la habitación en la que se encuentran los prisioneros. Al interactuar con este objetivo se abrirá la puerta. No se ve afectado por la tarjeta de evento de bloqueo.
- **Carcelero** - Un Superviviente rescatado previamente en esta zona dijo que algunos de los cultistas llevaban una tarjeta llave. Cada vez que mateis a un zelote o un fanático, tira un dado: 1-4: No pasa nada. 5-6: Encuentras una tarjeta clave en su cuerpo y ahora puede desbloquear la puerta sin necesidad de llegar a la terminal (Coge el objetivo verde y dáselo al Superviviente que encontró la tarjeta clave para recordarte). El Superviviente que lleva la tarjeta clave debe interactuar con la puerta para desbloquearla. Si el Superviviente que lleva el objetivo es asesinado, se coloca en la zona en la que fue asesinado y puede ser recogido por otro Superviviente.
- **Bloquear y cargar** - Si no estás jugando una campaña, busca en el mazo de armas una carta de escopeta y agrégala a tu carga inicial.



#### Misión cumplida (Cuando todos los supervivientes alcanzan el objetivo rojo)

Encuentras a varias personas en la celda y todas se ven en mal estado. Se retiran a la parte trasera de la celda tan pronto como entras, pero después de explicar que estás aquí para ayudar, parecen relajarse un poco. "¿Has venido a liberarnos? Pero ... pensé que este era el final ...". "Claramente han pasado por un terrible trauma, así que decides no cuestionarlos demasiado y escoltarlos de regreso al Refugio.



## # CG / ROP19 - La cabeza de la serpiente

**Historia** - Después de liberar a un grupo de personas que fueron cautivas de los Redentores del Propósito, te explican que el líder del grupo es un hombre vestido con una armadura dorada. "Esto no se detendrá hasta que estén muertos. TODOS". Decides que lo más seguro para todos es matar a este Predicador y poner fin a esta locura para siempre.

### Objetivo

Mata al Predicador.

### Tokens (5)

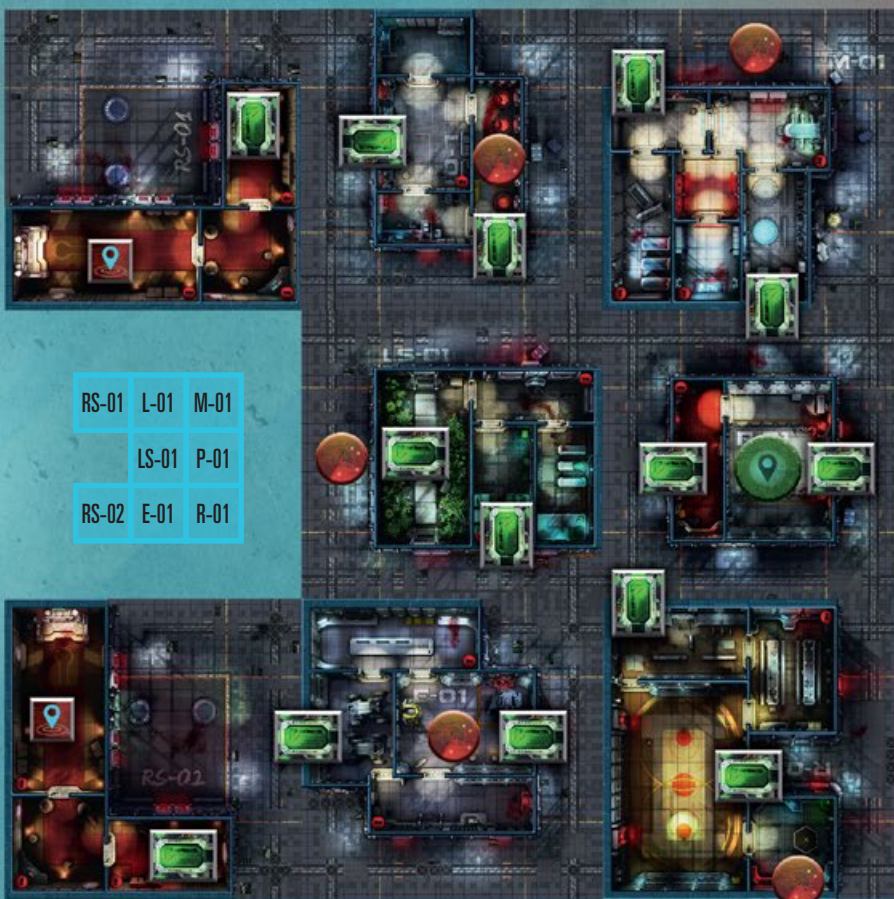
<b>3 Survivors</b>	2 Fanatic (x2), 2 Zealot (x2), 3 Zealot, Preacher health: 20
<b>4 Survivors</b>	2 Fanatic (x2), 2 Zealot, 3 Zealot (x2), Preacher health: 25
<b>5+ Survivors</b>	2 Fanatic, 3 Fanatic (x2), 3 Zealot (x2), Preacher health: 30

### Condiciones especiales

- **Él está detrás de mí, ¿no?** - El Predicador aparece con 6 de Vida por Superviviente en juego.
- **Tiempo de martillo** - Si no estás jugando una campaña, busca en el mazo de Armas una carta de Persuasor y agrégala a tu carga inicial.
- **Ocultarse y buscar** - El Predicador se encuentra en uno de los santuarios del Redentor ... simplemente no estás seguros de cuál. Cuando entreis en el primer santuario tirar un dado: **1-3: El Predicador no está aquí y se esconde en el otro santuario.**  
**4-6: ¡El Predicador está aquí!**  
¿Donde quiera que se encuentre al Predicador está listo para ti! Cuando entras en la línea de visión del objetivo, coloca al Predicador en el tablero y roba la primera carta de su mazo de ataque (esto puede interrumpir el turno de un Superviviente).
- **Cobarde** - El Predicador no se ha mantenido vivo tanto tiempo poniéndose en la línea de fuego. Cuando el Predicador aparece, lo hace con 2 Zelotes. Si hay zelotes o fanáticos en su zona, deben ser asesinados antes de que el Predicador pueda ser el objetivo.

### Misión completada (Cuando el Predicador está muerto)

Mientras el Predicador yace muriendo en un charco de su propia sangre, sus últimas palabras son tan retorcidas como siempre: "Puedo morir aquí, pero hay muchos más de nosotros que creemos. Nunca conoceréis la paz, no hasta que todos y cada uno de vosotros hayais sido eliminados. Las abominaciones que habéis creado nos han traído tanta miseria a todos ... y no descansaremos hasta que sufráis por vuestros pecados". Desde ese día, no se ha visto a ningún Redentor, lo que te lleva a creer que realmente acabasteis con ellos ... pero esas últimas palabras... El barco es un lugar grande ... ¿podría haber realmente más de esos locos por ahí?



Radar



Start



Objective



Door



# ENDURE

THE STARS





THE WORLD OF  
**ENDURE**  
THE STARS



# ENDURE THE STARS

## THE WORLD OF ENDURE THE STARS

### THE SURVIVORS

Con una tripulación de casi 4000 personas a bordo, el Hikari era el hogar de una miríada de personas diferentes. Desde que los GEP escaparon en el evento bautizado como "La caída", los restos de la tripulación se han unido en pequeños grupos de sobrevivientes, luchando por mantenerse con vida ...

### CAPTAIN

Las expediciones exitosas a lo largo de la historia siempre han tenido capitanes fuertes e inspiradores para dirigir a su gente y la exploración espacial no fue diferente. Los candidatos a la capitania fueron sometidos a algunas de las pruebas más rigurosas de todos los miembros de la tripulación, pero los pocos elegidos que aprobaron fueron los mejores.



### MARINE

A primera vista, los marines fueron llevados a la expedición como una fuerza de mantenimiento de la paz en caso de disturbios civiles. Su función principal (y real) era como equipo de contención en caso de que alguno de los experimentos escapara a la cuarentena, pero el programa G.E.P.E.C estaba altamente clasificado y antes de la Caída la gran mayoría de la tripulación desconocía por completo su existencia.





# ENDURE THE STARS

## THE WORLD OF ENDURE THE STARS

### PSYCHIC

Los seres humanos tienen un cierto grado de capacidad psíquica latente, y aquellos de nosotros que se mostraron prometedores a una edad temprana fueron reclutados en programas para maximizar su potencial. Los psíquicos pueden leer los estados emocionales de las criaturas vivientes excepcionalmente bien, por lo que fueron reclutados como consultores en el programa G.E.P.E.C.

La mayoría de los psíquicos también poseen un cierto grado de habilidades telequinéticas, algunas incluso capaces de generar suficiente fuerza para mover objetos grandes.



### ENGINEER

Después de haberse encargado del mantenimiento general y las reparaciones de la nave, los ingenieros tienen un conocimiento complejo de todas las cosas mecánicas. Con el barco en tal estado de deterioro, los ingenieros han demostrado ser vitales para la supervivencia continua del personal.



### MEDIC

La ciencia médica ha avanzado enormemente, pero en su mayor parte, los métodos clásicos aún tienen algo que decir. Médicos y enfermeras aún se envían en expediciones espaciales para llevar a cabo tratamientos en pacientes y como medida de precaución en caso de que la tecnología falle.





# ENDURE THE STARS

## THE WORLD OF ENDURE THE STARS

### SCOUT

Hay persona que no tenían cualidades especiales antes de la Caída, los Scouts han aprendido a prosperar en el nuevo entorno hostil en el que se encuentran. Como expertos en sigilo, las habilidades de los Scouts para moverse por la nave de manera discreta han demostrado ser de incalculable valor una y otra vez.



### TECHNICIAN

Estas inteligencias artificiales poseen un nivel de sensibilidad a la par de humanidad, el Technician es considerado un miembro valioso de cualquier tripulación espacial. Dada la reciente naturaleza impredecible de la nave, su capacidad para comunicarse con los sistemas en un nivel avanzado e increíblemente eficiente es un recurso invaluable que ha salvado muchas vidas.



# ENDURE THE STARS

## GEPs

### THE GEPs

Producto de meses de experimentación genética, los G.E.P.E.C. (Candidatos exploradores planetarios genéticamente modificados, o GEP para abreviar) fueron criados para ayudar en la exploración masiva, el estudio y la eventual colonización del planeta alrededor del cual la Hikari orbita. Actualmente hay seis tipos conocidos de GEP.

### SWARMER

Diseñados originalmente para la excavación masiva y la construcción de túneles en la superficie del planetaria, los Swarmers son débiles individualmente, pero debido a su naturaleza casi siempre van en grupo. Es el más rápido de los GEP, estas criaturas deben ser exterminadas lo más rápidamente posible o correr el riesgo de ser invadidos rápidamente.



### ICARUS

Diseñado como una opción de reconocimiento alternativa al Jaeger. Dada su capacidad de vuelo, se desplegaría en la atmósfera superior y es capaz de cubrir mucho más terreno que los Jaegers. Sin embargo, se desarrolló una mutación imprevista en el Ícaro que les permitió crear un proyectil ácido. Después de varias muertes del equipo de investigación, el proyecto fue marcado para su exterminio. Los GEP fueron liberados antes de que se terminara el Ícaro y ahora acechan la nave junto con las otras creaciones monstruosas.



### JAEGER

Criados para el reconocimiento de largo alcance, los Jaegers son criaturas fuertes y duraderas con garras grandes y poderosas. Los Jaegers debían ser enviados al planeta durante meses para realizar un reconocimiento de la zona y cartografiarla posteriormente ya pueden pasar largos periodos de tiempo sin comer. Esto se descubrió al principio cuando un grupo de sobrevivientes intentó matar de hambre a un Jaeger capturado. Después de verlo durante un mes sin ningún signo de desnutrición o debilitamiento, dejaron a la criatura.





# ENDURE THE STARS

## THE WORLD OF ENDURE THE STARS

### SOLOMON

El programa de Solomon fue un intento de crear un "Supervisor" que podría ayudar a coordinar pequeños grupos de GEPs en el planeta. La tarea se le daría a Salomón y, a su vez, delegaría a otros para completar su objetivo. Los resultados iniciales fueron prometedores, hasta que comenzaron las pruebas en vivo. Cuando se presentó a otros candidatos, el Solomon parecía inducir al resto de GEPs a un estado hiper agresivo. Esto solo se vio como un pequeño contra tiempo, pero "La caída" ocurrió antes de poder solucionar el problema.

### THE PRIMUS (BOSS)

Es un hecho poco conocido que el primer GEP nació en la Tierra, antes de que el Hikari emprendiera su viaje. Conocido como el Primus, actuó como el código genético inicial para todos los G.E.P.E.C. Se mantuvo en un estado constante de inconsciencia y nunca se tuvo la intención de despertarlo, pero los constantes fallos de energía desde "La Caída" han roto su estasis y ahora se desconoce completamente su paradero.

### THE TITAN (BOSS)

Creado principalmente para la extracción y el transporte de muestras de investigación del planeta, el Titan es, con mucho, una de las criaturas más temibles a bordo del Hikari. Fue un Titán que trajo el programa G.E.P.E.C. quien causó todos los eventos que desencadenaron "La Caída". Ocho meses más tarde de incluirlo en el programa, un Titán escapó de la contención y masacró a 37 civiles. Los disturbios y amotinamientos civiles resultantes culminaron en una redada en los laboratorios que liberaron a todos los GEP.



# ENDURE

## THE STARS

### ROBOTIC SENTRIES

#### SIP & ARTEMIS

Para combatir las situaciones potencialmente peligrosas que pudieran surgir de la creación de nuevas formas de vida mediante ingeniería genética y su impredecible comportamiento se diseñaron e instalaron en el Hikari los sistemas robóticos de defensa Centinela Artemis y Sip. Si alguno de los experimentos hubiera escapado de la contención, los Centinelas se activarían y pacificarían a los sujetos, capturándolos vivos para poder continuar con las pruebas lo más rápidamente posible. Pero el planeta que el Hikari tenía la tarea de colonizar emitió una interferencia electromagnética de nivel anormal, que causó, entre

otros muchos fallos, errores de funcionamiento en los Centinelas. La alternativa más segura era desactivar a los Centinelas y confiar en los equipos de contención compuestos exclusivamente por personal militar humano para actuar como perros guardianes contra los sujetos de prueba descarriados.



#### THE OLYMPIAN (BOSS)

Algunos de los experimentos más peligrosos habrían sido demasiado para que los Centinelas Artemis y Sip puedan manejar, por lo que se desarrolló un Centinela más grande para manejar específicamente cualquier caso extremo que pueda surgir. El Olympian Sentry es un enorme droide de inmenso poder, armado con numerosas armas, tanto letales como no letales, que pueden derribar casi cualquier cosa que se le arroje.



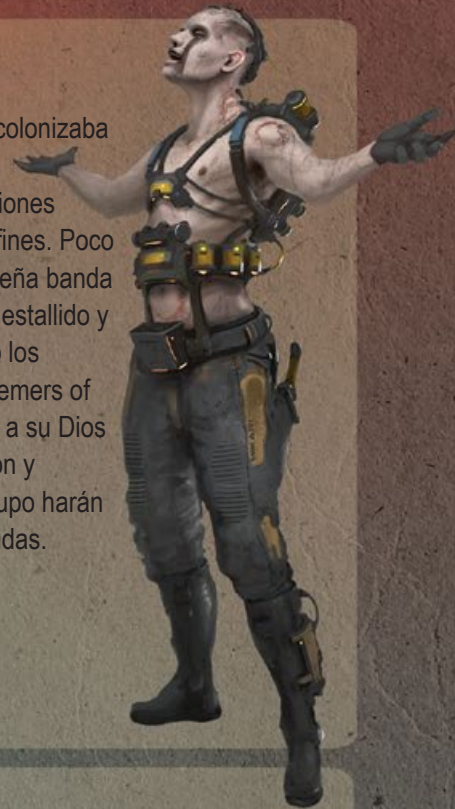


# ENDURE™ THE STARS

## REDEEMERS OF PURPOSE

### ZEALOT & FANATIC

No todos se sentían cómodos con la forma en que la raza humana colonizaba las estrellas. Algunos miembros de la tripulación encontraron inquietante la experimentación genética, pero mantuvieron sus opiniones en secreto, compartiéndolas únicamente entre personas de ideas afines. Poco después de los eventos que llevaron a la situación actual, una pequeña banda de escépticos se ha convertido en un culto fanático que cree que el estallido y la posterior matanza fue un acto de una deidad enojada, castigando los intentos humanos de interpretar a Dios. Conocidos como The Redeemers of Purpose, su único objetivo es matar a todos aquellos que no siguen a su Dios loco, con la esperanza de que los sacrificios demuestren su devoción y restablezcan la paz en sus vidas. Los zelotes y fanáticos de este grupo harán cualquier cosa para lograr este objetivo y valorarán muy poco sus vidas.



### THE PREACHER (BOSS)

Los instigadores de este loco grupo son los Predicadores que gritan su retórica a cualquiera lo suficientemente cerca como para escucharlos. Instan constantemente a los demás a no detenerse ante nada y dar todo para restaurar lo que creen que es el equilibrio del universo, que generalmente termina en que alguien sacrifique su vida. No tan dispuestos a entrar en la batalla tan poco preparados como sus hermanos y hermanas, los Predicadores están vestidos con las armaduras más pesadas y portan armas extremadamente poderosas, lo que los hace increíblemente peligrosos y difíciles de silenciar para siempre.





# ENDURE

## THE STARS

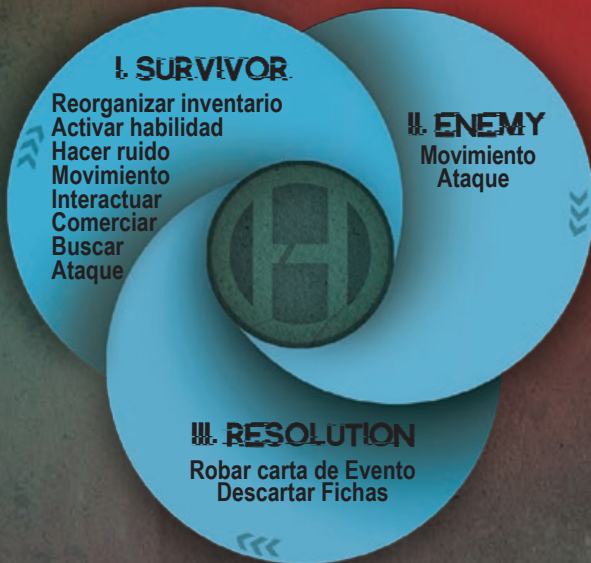
### ENEMIES SUMMARY

	Health	Range	Actions	Damage	Special conditions	
GEPS						
Swarmer	1	0	3	---	Frenesí: Los ataques de los Enjambres infligen daño igual al número de acciones que les quedan al realizar el ataque. Esto se considera un solo ataque	
Jaeger	2	0	2	2	Golpe: Cuando un Jaeger hace daño a un Superviviente, tira el dado direccional y muévelo 1 zona en esa dirección. Si se mueve a una pared, el Superviviente queda aturrido.	
Icarus	2	0-1	2	2	Bilis corrosiva: No se pueden realizar salvación de armadura contra los ataques de Ícaro	
Solomon	2	---	3	---	Hiper Agresión: Los ataques realizados por los GEP en una zona que contiene un Solomon infligen +1 de daño	Mentalidad de rebaño: Solomon no puede hacer ningún ataque y, si está solo, siempre se moverá hacia la zona más cercana que contenga GEP
ROBOTIC SENTRIES						
Artemis	1	0	3	1	Blindaje reforzado: Los ataques realizados contra centinelas tienen +1 para golpear	Inorgánico: Los centinelas no pueden ser dañados por el evento de fallo de soporte vital
Sip	2	0	2	2	Blindaje reforzado: Los ataques realizados contra centinelas tienen +1 para golpear	Inorgánico: Los centinelas no pueden ser dañados por el evento de fallo de soporte vital
REDEEMERS OF PURPOSE						
Zealot	2	0-1	2	2	Hack & Slash: Los ataques de Zelote causan 1 daño a cada Superviviente en una zona	
Fanatic	1	0	3	1-3	Pacto suicida: Siempre que un fanático ataque o sea asesinado, tira un dado. Un resultado de 5-6 detona su chaleco, matándolos e infligiendo 3 daños a todo en la zona. Luego se coloca una ficha Blaze en la zona.	



# Rules Summary

## 1. The phases of each round



## 2. Pruebas de Resolución

Realizar una prueba de resolución cuando:

- Un nuevo tipo de enemigo entra en tu línea de visión.
- Lo pide una tarjeta de Evento / Jefe.

Tira 2 dados y si el resultado es igual o mayor que tu Resolución actual, o 2 dados obtienen el mismo resultado, pierde 1 Resolución. Si un Superviviente no tiene Resolución, recibe 1 daño cada vez que realice una prueba de Resolución.

Si un Superviviente desea abandonar una zona que está ocupada por enemigos, debe realizar una verificación de Resolución. Las comprobaciones de resolución son como las pruebas de resolución, la única diferencia es que un fallo no causa una pérdida de resolución. Si la verificación falla, entonces el Superviviente no puede abandonar su zona actual sin el uso de elementos o Bóveda. Hacer una comprobación de resolución no consume ninguna acción.

Un Superviviente que muere causa una pérdida automática de 2 Resoluciones a todos los Supervivientes en su línea de visión.

## 3. Lesiones

Tira el dado de Lesiones por cada ataque que dañe a un Superviviente.



= No pasa nada.



= El rango de combate se reduce en 1 zona (no puede caer por debajo de 0).



= Al comienzo del turno Superviviente tira un dado:  
1-3 Pierde 1 de salud.  
4-6 No pasa nada.



= Rango de movimiento máximo restringido a 2 zonas por turno (duplicado durante una falla de gravedad artificial).

## 4. Cargador Exo

- 1 acción para entrar / salir del cargador. Entrar en el cargador consume cualquier acción restante.
- 1 celda de potencia = 2 turnos en el cargador.

Mientras se pilota el cargador:

- 4 acciones por turno
- Ataca con las siguientes estadísticas:



- Los supervivientes tienen una salvación por armadura de 2+, pero solo si el Cargador tiene energía.
- Los supervivientes no pueden buscar.
- No se realizan controles de resolución.

## 5. Dado de Obstrucción de Arma

Lanzalo simultáneamente con cualquier dado utilizado para realizar una acción de ataque:



– No pasa nada



– El arma a distancia se atasca y la carta se gira 180 grados. Destruirla cuesta una acción. Sin efecto en las armas cuerpo a cuerpo.



– El arma se rompe y se descarta de inmediato.

## 6. Orden de activación enemiga

1. Supervivientes enemigos (utilizados en ciertas misiones)
2. Bosses
3. Icarus GEPs
4. Jaeger GEPs, Centinelas Sip o Zelotes
5. Swarmer GEPs, Centinelas Artemis Sentries or Fanatics
6. Radar tokens
7. Solomon GEPs

## 7. Control de Boss

- Los Bosses pasivos se controlan exactamente igual que todos los demás enemigos.
- Cuando se revela un Boss, roba una carta de estado de ánimo y ataque y juega ambos de inmediato. Todos los supervivientes en la línea de visión pierden 1 resolución.
- Los Bosses activos roban una carta cuando se activan y usan sus acciones para intentar realizar ese ataque.
- Cualquier reacción se realiza de inmediato cuando se activan.