

# SIN TEMPORE



LUDUS MAGNUS  
STUDIO





## CONTENIDO

COMPONENTES DE JUEGO .....	3	PERILIUM .....	26
INTRODUCCIÓN .....	4	ACTIVACIÓN DE FICHAS Y GRUPOS DE ENEMIGOS ....	27
OBJETIVO DEL JUEGO.....	4	DIFERENTES ENEMIGOS, MISMAS MINIATURAS .....	27
CREDITOS .....	5	INTELIGENCIA ARTIFICIAL ( AI ).....	28
CONTENIDO .....	6	ATAQUE A LOS HÉROES.....	28
MINIATURAS DE COLONIZADORES.....	8	EFFECTOS ACTIVADOS POR EL ENEMIGO .....	28
MINIATURAS DE ENEMIGOS .....	9	COMBATE .....	29
REGLAS.....	10	DETALLES DEL ATAQUE.....	30
REGLA DE ORO.....	10	HABILIDADES DE ATAQUE.....	30
COLONIZADORES, ENEMIGOS Y PERSONAJES.....	10	MODELOS ADJACENTES .....	30
ADVERSARIOS Y ALIADOS .....	10	DAÑOS COLATERALES .....	30
LANZAR & RELANZAR .....	10	HEROES ENFRENTADOS .....	30
DATAPAD DE HEROE.....	11	DEFENDIÉNDOSE DEL ENEMIGO .....	31
TEST .....	11	ATAQUE EN CADENA.....	31
ENEMIGOS.....	12	FLUJO DE ATAQUE Y FLUJO DE DEFENSA.....	31
EQUIPO .....	13	OBJETIVOS VÁLIDOS.....	32
RANURAS DE EQUIPO.....	14	NO ZONA .....	32
ELEMENTOS .....	14	TAMAÑOS DE MODELO .....	33
ACTUALIZACIÓN DE EQUIPOS .....	14	ELEMENTOS ESCÉNICOS.....	33
CARTAS DE MISIÓN .....	15	CONTENEDORES Y EDIFICIOS .....	33
CARTAS DE EVENTO.....	15	OBJETOS MÓVILES .....	33
CARTAS DE ESCENOGRAFÍA.....	16	CÓMO USAR CÉLULAS DE ENERGÍA.....	34
CARTAS DE RECURSOS .....	16	ÁREAS DE EFECTO .....	34
DATAPAD DE HABILIDADES.....	17	AURAS Y ONDAS.....	35
ARBOL DE HABILIDADES.....	17	MODELOS KNOCKED OUT (KO).....	35
EL DADO .....	18	DADO DE PENALIZACIÓN.....	35
PREPARANDO UNA MISIÓN DE EXPLORACIÓN.....	19	CARTA DE HERIDAS GRAVES .....	35
MISIONES NARRATIVAS.....	19	ESCALADA .....	36
LISTA DE CONTENIDO .....	19	LÍNEA DE VISIÓN DESDE/HACIA UN CONTENEDOR....	36
SECUENCIA DE JUEGO.....	21	PSÍQUICOS .....	37
PUNTOS DE ACCIÓN (AP) .....	21	PODERES PSÍQUICOS .....	37
MOMENTUM .....	21	PUNTOS Y FICHAS DE OLVIDO .....	38
GLIFOS.....	21	CARTAS DE OLVIDO.....	38
ACTIVACIÓN .....	22	EQUIPO Y PODERES PSÍQUICOS.....	38
ORDEN DE ACTIVACIÓN DEL ENEMIGO.....	22	FICHAS DE ESTADO .....	39
ACTIVACIÓN DE HÉROE.....	22	ESTADOS NEGATIVOS.....	40
CAMBIO DE HORA .....	23	FICHAS DE HERIDAS .....	40
ACTIVACIÓN DE ENEMIGOS.....	23	OTRAS FICHAS.....	40
REACCIÓN .....	23	ESTADOS POSITIVOS .....	41
ENEMIGOS EN COMBATE Y ENEMIGOS EN ESPERA....	24	HABILIDADES GENERICAS.....	41
FASE DE FICHAS.....	24	HABILIDADES DE LOS ENEMIGOS .....	42
ACCIONES .....	24	HABILIDADES DE LA ESCENOGRAFÍA .....	42
CARTAS DE ORIENTACIÓN .....	25	REGLAS ESPECIALES DE LOSETA .....	42
JUGANDO CON LOS ENEMIGOS .....	26	DIAGRAMA DE FLUJO DEL ENEMIGO .....	44
VALOR DE AMENAZA (TV).....	26	HOJA DE COLONIZACIÓN .....	45





Me encantaba despertar al calor del sol antes de que fuera reemplazado a la fuerza por el frío y artificial resplandor de esas horribles luces de neón. Me appena recordar el aire fresco de las laderas cubiertas de nieve. No soporto esta mezcla de oxígeno y otros gases expulsados a través de las rejillas de ventilación de los refugios que llamamos ciudades. Sin duda, si no fuera por el progreso científico que condujo a estas soluciones improvisadas, todos estaríamos condenados. Por supuesto que no me refiero sólo a nosotros los humanos, sino también a todos los demás habitantes de las estrellas que viven en esta roca ahora estéril que estamos obligados a llamar hogar. Desafortunadamente, cuanto más subimos, más dura es la caída. Ahora es demasiado tarde para nuestro planeta, pero si no corregimos nuestros errores, ni siquiera el futuro de nuestros hijos estará a salvo.

Por eso se enviaron naves espaciales de tetra-titanio, conocidas como Arcas, al espacio infinito, mientras que a nosotros, los capitanes, se nos asignaron las misiones más arduas y relevantes de todas, encontrar un nuevo planeta capaz de acoger a las generaciones futuras; nuestras esperanzas. Nuestras naves transportan fundamentalmente miles de cilindros criogénicos que contienen el genoma de especies animales y vegetales que nos permitirán cumplir con nuestra sagrada tarea. Nuestra tripulación fue seleccionada entre los más brillantes científicos e ingenieros respaldados por la élite de los pilotos y las fuerzas especiales. No sé lo que encontraremos allí, pero estamos preparados para cada situación y confiamos en que estaremos listos para hacerlo. Espero que nuestras oraciones sean respondidas.

Tras largos meses de navegación, hemos encontrado un planeta que parece satisfacer nuestras necesidades. No puedo esperar a poner un pie en tierra firme y respirar aire puro. Andrómeda 2.0 ha iniciado el procedimiento de aterrizaje, aún me quedan unos minutos para enrollar mis cigarros y completar esta tediosa grabación.

Grabado por T.J. Achab, capitán del Arca Génesis.

## COMPONENTES DE JUEGO

### Libros y Accesorios

- Libro de Reglas
- Libro de Campaña
- Mapa de la Génesis y de Primaevus V
- 4 Datapads de Héroe
- 4 Datapads de Habilidades
- 4 Perilium
- Momentum

### 4 Miniaturas de Héroes

- Capitán: Achab
- Seguridad: Andrómeda 2.0
- Psíquico: Jukas
- Médico: Alexandra

### Cartas, Fichas y Paneles

- Fichas
- 72 Cartas de Equipo
- 20 Cartas de Recursos
- 21 Cartas de Enemigos
- 19 Mazo de Enemigos
- 12 Cartas de Misión
- 22 Cartas de Escenografía
- 10 Cartas de evento
- 10 Cartas de Olvido
- 10. Cartas Herida Grave
- Carta de orientación
- 10 Dados de 6 caras
- 4 Paneles de Juego
- 7 Conectores de Mapa
- 22 Bases Coloreadas

### 36 Miniaturas Enemigas

- 4 Witches
- 5 Hunters
- 5 Mowers
- 10 Spriggans
- 10 Kids
- 1 Fato
- 1 Bull-y

### Escenografía 3D

- 1 Antena
- 2 Containers
- 2 Amanitas
- 2 Setas
- 4 Arbustos



## INTRODUCCIÓN

Tu planeta natal está muriendo, la última esperanza de tu civilización depende de una flota de naves terraformadoras en misión para encontrar un nuevo hogar.

En Sine Tempore, asumirás el papel de la tripulación de la nave espacial Génesis. Durante tu viaje, te encontrarás con muchas especies alienígenas; algunas amigables,

otras no tanto. Algunas verán a tu tripulación como invasores. Otros pueden ayudar en tu causa uniéndose a tu tripulación. El Génesis ahora está entrando en la órbita de un próspero planeta, Primaevus V...

¿Lograrás sobrevivir a sus peligros y encontrar un nuevo hogar?

## OBJETIVO DEL JUEGO

En Sine Tempore, tendrás que hacer frente a los peligros ocultos de un mundo alienígena. Te encontrarás luchando contra los Primaevi, una especie alienígena que busca obstaculizar vuestros esfuerzos por colonizar un planeta situado en su sector, el Primaevus V. Los Primaevi viven en armonía con la naturaleza, tolerando la tecnología solo cuando ésta ayuda a preservarla. Este planeta en particular es una de sus reservas de caza.

Sine Tempore es un juego para 1 a 4 jugadores. Cada misión avanzará la campaña principal para terraformar Primaevus V por parte de la tripulación del Génesis. La campaña evolucionará y cambiará en función de sus acciones y decisiones. Tu viaje empieza con el escenario introductorio que os guiará a través de la configuración

del juego y las reglas para jugarlo. Los Primaevi actuarán mediante reglas de IA que pondrán a prueba tus habilidades, así que elige a tu tripulación sabiamente.

Los jugadores deben usar el tablero omentum durante las misiones para activar a sus héroes y gastar P para utilizar habilidades con las que eliminar la amenaza Primaevi. Ten en cuenta que tanto el éxito como el fracaso durante las misiones afectarán el curso de su campaña.

El objetivo principal de Sine Tempore es divertirse explorando el planeta, así que siéntete libre de adaptar las reglas a las necesidades de tu grupo.





## CREDITOS

**Project Director:** Luca Bernardini

**Game Design:** Andrea Colletti

**Development Team:** Luca Bernardini, Marco Presentino, Diego Fonseca

**Editorial and Writing Managers:** Louis Angelli, Frank Calcagno

**Lead Graphic Design:** Diego Fonseca

**Graphic Design:** Paolo Scippo, José Alejandro Lupico Barca, Valeria Bucci

**Art Director:** Andrea Colletti

**Lead Concept Artist:** Giovanni Pirrotta

**Illustration and Concept Artist:** Antonio De Luca, Simone de Paolis

**Lead 3D Sculptor:** Fernando Armentano

**3D Sculptors:** Tommaso Incecchi

**Web Editors:** Marco Presentino, Luca Bernardini, Vincenzo Piscitelli, Roberto Piscitelli

**Kickstarter Manager:** Andrea Colletti

**Translations:** Silvia Franci, Luisa Marzullo, Flavia Frazuel

**Production, Advertising and Fulfillment:** Vincenzo Piscitelli

**Playtesters:** Alessandro Lanzuisi, Giulio "Gad" D'Avella, Mattia Di Sangro, José Alejandro Lupico Barca, Davide e Alessio Schiavone, Simona Moauro, Michele "Lisk" Milizio, Gabriele "Mambo" Luccioni, Giulio Giannoccolo, Carlo Di Felice, Andreina Masi, Nancy De Simone, Giuliana Sampugnaro, Alessandro Caporelli, Eleonora Mostarda, Simone Massimi, Valentina, Lavinia Porzi, Vincenzo Curzola, Angelo Paolillo, Diego Fonseca, Danilo Guidi, Lucca Games, Macro Games Night

**Ludus Magnus Store:** [shop.ludusmagnusstudio.com](http://shop.ludusmagnusstudio.com)





## CONTENIDO

### 1- Libro de Reglas

El libro que sostiene contiene todas las reglas para jugar Sine Tempore.

### 2 - Libro de Campaña

En este libro encontrará las reglas para administrar una campaña en Primaevus V con la descripción de sus misiones de exploración.

### 3 - Miniaturas

Estos representan a los colonos y sus adversarios, los Primaevi, los intimidantes custodios de Primaevus V.

### 4 - Bases Enemigas Coloreadas

En Sine Tempore hay ciertos Enemigos que tienen diferentes cartas de Enemigo pero están representados por las mismas miniaturas. Para distinguirlos usaremos estas bases de colores especiales.

### 5 - Momentum

Esta herramienta se utiliza para determinar la activación de los actores durante una Misión. Saber gestionar su uso es una de las claves de la victoria.

### 6 - Mapa de Primaevus/Génesis

Esta hoja de doble cara muestra el mapa del planeta Primaevus V en un lado, indicando los lugares que deben ser conquistados por los colonos. Por el otro lado, muestra el mapa de la nave espacial Génesis, indicando los diversos sectores que se pueden visitar durante la Fase de Colonia.

### 7 - Dados de acción (blanco) y dados de penalización (rojo)

Los héroes usan los dados para determinar el éxito o el fracaso de una acción.

### 8 - DataPad de Heroe

Cada colono tiene su propia panel con sus estadísticas y habilidades especiales (ver página 11).

### 9 - Datapad de Habilidades

Cada héroe tiene su propia hoja de habilidades ligada a su clase. El panel es de doble cara, mostrando el árbol de habilidades por un lado y una descripción de todas las habilidades del héroe por el otro (ver página 17).

### 10 - Perilium

Este elemento se utiliza para medir el valor de amenaza (TV) alcanzado por el héroe y es esencial para gestionar la inteligencia artificial (IA) de los enemigos (ver página 26).

### 11 - Cartas de Enemigo

Cada tipo de enemigo tiene su propia carta, con sus estadísticas y habilidades.

### 11B - Mazo de Enemigos

Cuando es necesario seleccionar un enemigo al azar, las cartas se mezclan para formar el mazo de so (ver el Libro de Campaña, página 14).

### 12 - Cartas de Evento

Estas cartas se roban antes al empezar una Misión aportando variedad a estas (ver página 15).

### 13 - Cartas de Elementos de Escenografía

La superficie de Primaevus V cuenta con una gran variedad de entornos y objetos para explorar. Estas tarjetas contienen sus estadísticas. Cuando un elemento del terreno necesita ser seleccionado al azar, estas cartas se mezclan para formar el Mazo de Terreno (ver página 16).

### 14 - Cartas de Recursos

Representan valiosos recursos desechables que los colonos pueden recuperar de los enemigos eliminados durante una misión. ¡Pero ten cuidado, el botín también puede incluir trampas! (ver página 16).



### 15 - Cartas de Equipo

Cada elemento del equipo tiene 3 cartas que representan sus 3 etapas de poder. Hay equipo utilizable por cualquier persona, mientras que otros elementos solo pueden ser utilizados por una clase específica o héroe (ver página 13).

### 16 - Cartas de Misión

Cada misión de exploración tiene su propia carta, cuando estas cartas se mezclan forman el mazo de misiones. Un detalle clave en la carta de Misión es el nivel Defcon.

### 17 - Cartas de Olvido

Estas cartas infligen penalizaciones a los héroes psiónicos que abusan de sus poderes (ver página 38).

### 18 - Cartas de Heridas Graves

Cuando un héroe es noqueado durante una misión, se arriesga a robar una de estas cartas, lo que inflige penalizadores al desafortunado colono (ver página 35).

### 19 - Losetas de Mapa

Grandes secciones del mapa que componen los campos de batalla de Sine Tempore.

### 20 - Conectores de Mapa

Secciones menores del mapa que normalmente conectan Losetas.

### 21 - Targeta de Orientación

Durante el juego, esta carta se usa para varias funciones, la más común es determinar la dirección de movimiento aleatorio de un actor.

### 22 - Elementos Escenicos

Incluyen elementos 2D y 3D que representan cofres, arbustos o los extraños hongos de Primaevus V.

### 23 - Containers

Estos elementos escénicos en 3D se utilizan para mejorar los campos de batalla de muchas misiones. A diferencia de otros elementos escénicos, los contenedores se pueden usar para alcanzar posiciones más altas y más ventajosas (ver página 33).

### 24 - Fichas de Activación

Estas fichas se colocan en el Momentum para determinar el orden de activación de los actores en juego. Cada grupo de enemigos está representado por una sola ficha.

### 25 - Fichas de Habilidad

Cada habilidad que pueden aprender los héroes tiene su propia ficha. Estas fichas se insertan en el Panel del héroe para indicar qué habilidades están disponibles para el héroe en la misión actual.

### 26 - Fichas de Enemigos

Estas fichas se usan como modelos enemigos, y se usarán en lugar de los modelos no incluidos en este core.

### 27 - Fichas de Estado

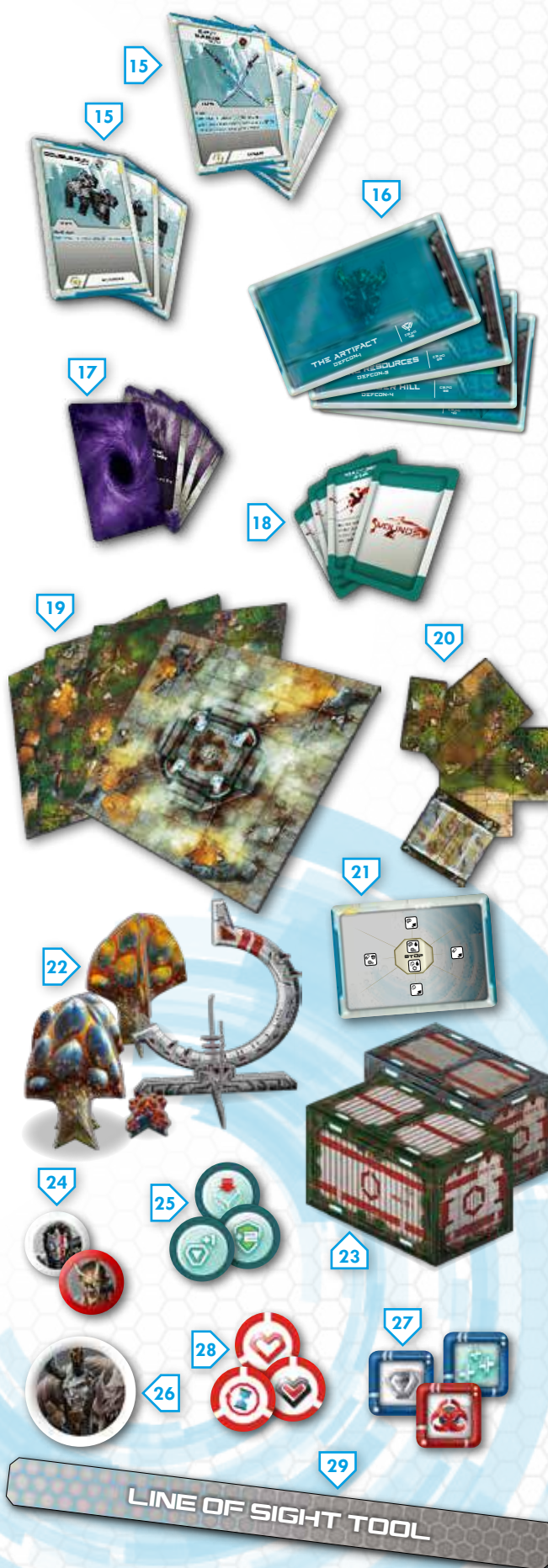
Se utilizan para indicar si un modelo se ve afectado por un determinado estado. Las fichas con un borde rojo indican un estado negativo, aquellos con un borde azul indican un estado positivo.

### 28 - Otras fichas y fichas de herida

Incluye todas las fichas utilizadas para jugar Misiones, fichas de botín y las fichas de Herida.

### 29 - Herramienta LOST

Esta útil herramienta te ayudará a establecer la Línea de visión (LoS) entre dos modelos (consulte la página 32).





## MODELOS COLONIZADORES



### ACHAB

Cada ocasión se siente como la primera, no importa cuántos planetas haya visitado ... el suspense de un nuevo descubrimiento y el miedo a lo desconocido son una fuente constante de emoción. Ahab instintivamente pasa los dedos por su rostro, acariciando una vieja cicatriz ... había bajado la guardia ese día. Se dice a sí mismo que no volverá a suceder. No son cazadores, pero tampoco deben ser la presa.



### ANDROMEDA

La suspensión servo-regulada emite un ligero zumbido cuando Andrómeda se levanta ágilmente. Los rodamientos y los cables cambian las características de su cara, imitando las expresiones que cualquier humano haría después de despertarse de un largo sueño. El aterrizaje seguro de la tripulación en ese planeta remoto no es el final de su misión, sino solo el comienzo.



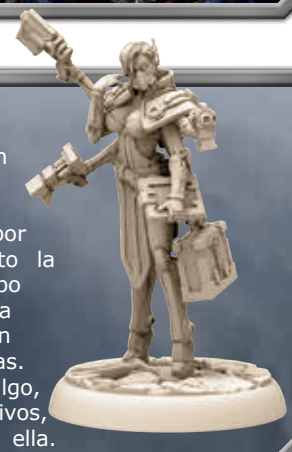
### JUKAS

Esperando, su mente comienza a deambular por los recuerdos de un mundo de llamas púrpuras experimentadas a través de un cuerpo celestial intangible. Los "otros" confían en sus propios sentidos limitados, por lo que es poco probable que alcancen el mismo nivel de conocimiento. Jukas ha poseído este "regalo" durante años, pero para aquellos como él no es más que una maldición. Una maldición que lo condena al ostracismo, convirtiéndolo en una herramienta útil pero no confiable.



### ALEXANDRA

Alexandra abandonó su vida como maestra cuando su pareja murió en sus brazos, derrotada por una enfermedad desconocida. En ese momento, desarrolló una obsesión por el estudio de las enfermedades, esto la llevó a ser voluntaria para el equipo de Ahab, inscribiéndose para ser la doctora del Génesis esperanzada con encontrar respuestas a sus preguntas. Esto le ha llevado a comprender algo, el fallecido puede esperar ... los vivos, por otro lado, no pueden vivir sin ella.





# MODELOS ENEMIGOS



**BULL-Y**



**FATO**



**MOWERS X5**



**HUNTERS X5**



**SPRIGGANS X10**



**KIDS X10**



**WITCHES X4**



## REGLAS

Este libro de reglas contiene las instrucciones para jugar a Sine Tempore.

En el Libro de campaña encontrará todas las reglas para jugar una campaña de Sine Tempore. En comparación a jugar misiones individuales, este modo ofrece un nivel más profundo de inmersión, lo que permite que los colonos evolucionen adquiriendo nuevas habilidades y equipos mientras exploran Primaevus V. Otras expansiones del juego desbloquearán nuevos planetas letales para descubrir.

### REGLA DE ORO

Si las reglas que aparecen en las cartas de Equipo o en los Paneles de Datos de Habilidad contradicen ciertas partes de este libro de reglas, las indicaciones de las cartas siempre tendrán prioridad.

### COLONIZADORES, ENEMIGOS Y PERSONAJES

Las descripciones de este libro de reglas siempre se referirán a los Personajes Jugadores como los Colonizadores / Héroes. El término Enemigos se usará genéricamente para indicar cualquier adversario de los Colonos, y el término Personaje / Modelo para indicar cualquiera de los Modelos en el juego. Las expansiones o reglas adicionales pueden referirse a categorías adicionales como Némesis o Mascotas. En este caso, encontrarás su definición en las reglas complementarias.

### ADVERSARIOS Y ALIADOS

El término Aliados indica que los Modelos forman parte de la misma alianza, por ejemplo, los Colonos son una alianza, mientras que sus Enemigos forman otra alianza. En muy pocos casos, puede haber múltiples grupos de Enemigos en la misma Misión, en cuyo caso cada grupo Enemigo es una alianza independiente. Los modelos que pertenecen a diferentes alianzas se definen como adversarios.

Diversas reglas opcionales se insertarán en cuadros como este, siéntete libre de usarlas si lo desea.

Se insertarán consejos en cuadros como este; esto te ayudará a gestionar mejor las diferentes partes del juego.

Las reglas que funcionan de diferente manera en los enemigos se insertarán en cuadros como este.

### LANZAR Y RELANZAR

En este libro de reglas, el término lanzamiento indica cualquier tipo de tirada de dado. Ciertas reglas te darán la posibilidad de volver a lanzar uno o más dados después de una tirada. En este caso, se usará el término relanzamiento. A menos que se indique específicamente por una regla, no es posible volver a tirar un dado más de una vez. Si has utilizado un relanzamiento, debes aceptar el nuevo resultado.



Pueden surgir situaciones en las que se deban aplicar varias repeticiones a la misma tirada. La situación más común es cuando un Enemigo tiene la posibilidad de hacer que un Héroe vuelva a tirar sus éxitos al mismo tiempo el Héroe puede volver a tirar todos los dados que obtuvieron un fracaso. En estos casos, las repeticiones impuestas por los enemigos deben hacerse primero. Una vez que se han hecho estos relanzamientos "negativos", el Héroe puede utilizar sus habilidades para relanzar nuevamente.

Ex: Alexandra intenta golpear a Suicide Kid con su Pistola Doble. Ella lanza los dados obteniendo el resultado A y obteniendo 3 éxitos.

La habilidad "Dodge" del Suicide Kid obliga a Alexandra a volver a lanzar uno de sus dados de éxito. Después del relanzamiento, obtiene el resultado B.

Ahora Alexandra puede activar la habilidad de Pistola Doble que le permite volver a tirar los dados que obtuvieron el símbolo **Mente**, incluido el que ya ha vuelto a tirar por la habilidad del enemigo. Una vez que se han llevado a cabo estas repeticiones, obtiene el resultado C. Ahora puede infligir una cantidad de Heridas igual a los éxitos, es decir 2.



**Dodge:** when attacked, the attacker must reroll one success.

#### Multi shot

3AP RNG: 1-5 ATB: 1 DMG: 2 RE-ROLL: 1



# HERO DATA

**1 - Tamaño:** Este diagrama ilustra el tamaño del héroe. En Sine Tempore hay 3 tamaños diferentes: Pequeño, Normal y Grande. Según el tamaño, se otorgarán ciertas bonificaciones y penalizaciones en diversas situaciones de juego (ver página 33).



## ENEMIGOS

Esta categoría incluye a todos los adversarios que pueden encontrar los Colonos durante sus Misiones.



**A** - El nombre indica el tipo de enemigo. Algunas cartas se refieren a un solo enemigo, mientras que otras se refieren a un grupo. En el último caso, los enemigos se activan todos juntos por la misma ficha en el Momentum. Debajo del nombre encontramos los rasgos de cada enemigo. Los rasgos representan la base y los elementos distintivos de cada enemigo. El icono a la izquierda del nombre representa su **Rango** (Tropa, Élite, Jefe, Líder o Monstruo).

**B** - **Velocidad (RA - ⚡)**: Indica la velocidad del enemigo y determina su orden de activación, así como la cantidad de puntos de acción (AP) disponibles durante su activación.

**C** - **Control Area (CA - 📏)**: Este número representa el alcance en el campo de batalla. Los enemigos siempre están al tanto de todo lo que sucede dentro de esta área. Los héroes que actúen dentro de este rango pueden desencadenar las reacciones de IA del enemigo dependiendo del valor de amenaza (TV) actual del héroe (ver página 23).

**D** - **Defensa Física (PD - 🛡️)**: Indica el valor de defensa física del enemigo. Este valor se resta de cualquier daño causado por ataques físicos o a distancia.

**E** - **Defensa Mental (MD - 🧠)**: Indica el valor de defensa mental del enemigo. Este valor se resta de cualquier Herida infligida por ataques Psíquicos.

**F** - **Salud (HE - ❤️)**: Indica la capacidad de cada modelo para sobrevivir. Cuando el número de fichas de Herida infligidas alcanza el valor de esta estadística, el Enemigo es derrotado y retirado del campo de batalla.

**G** - El color del borde de la carta representa el grupo al que pertenece el enemigo. En el Core Box encontrará el grupo Primaevi, identificado por el color rojo.

**H** - **Habilidades Activas**: Estas son habilidades que requieren un gasto de AP para activarse. Esta categoría también incluye todos los detalles de las **Attack Skills**, como el alcance y el tipo de daño infligido.

**I** - **Habilidades Pasivas**: Esta sección enumera todas las habilidades pasivas únicas que posee el enemigo. Las habilidades pasivas siempre están activas y sus efectos se aplican sin gastar ningún punto de acción (AP). En ciertos casos, algunas Habilidades pueden proporcionar resistencia o inmunidad a uno o más iconos de los dados de ataque. Las resistencias obligan a un Héroe a volver a tirar los dados con ese icono una vez, las inmunidades cancelan todo el daño causado por el tipo de dado indicado.

**J** - **Habilidades Genéricas**: Este cuadro enumera las habilidades genéricas del enemigo. Estas habilidades (tanto activas como pasivas) son comunes a múltiples tipos de enemigos y se explican en este manual a partir de la página 41.

Los enemigos con el rasgo **Jefe** o **Monstruo** son inmunes a muchos efectos negativos (que se muestran en sus cartas). Además, este tipo de enemigos son inmunes al estado de aturdimiento, así como a todas las habilidades y equipos que permiten a los héroes mover modelos enemigos.





## EQUIPO

El equipo juega un papel fundamental en el desarrollo de tus héroes. Cada tarjeta de equipo se divide en diferentes secciones, tal i como se describe a continuación.



**A** - El nombre identifica cada equipo.

**B** - Tipo de equipo: Cada equipo pertenece a una categoría, por ejemplo, arma, armadura, herramienta, etc. Esta categoría a veces permitirá que el equipo interactúe con otras cartas o habilidades de equipo.

**C** - La imagen del equipo.

**D** - El efecto del Equipo, o las estadísticas de ataque si las tiene.

**E** - Algunos artículos del equipo tienen ranuras que indican qué células de energía puede utilizar.

**F** - Todos los artículos del equipo se pueden actualizar hasta el nivel 3. Al actualizar, reemplaza la carta actual con la carta mejorada. Cada elemento del equipo comienza con un nivel de actualización igual a 1.

**G** - Esta banda describe las estadísticas del arma como el

rango, velocidad de disparo o bonificación de ataque que se sumara a la estadística correspondiente del colono (por ejemplo, en el caso de las armas de fuego la bonificación se agrega a la estadística ). Algunos ataques tienen un símbolo de "CADENA" , que indica la posibilidad de usar ataques en cadena (ver página 31).

**H** - Limitaciones: Algunos equipos están restringidos a un héroe o clase específicos y se mencionan en esta sección. De lo contrario, todo el mundo puede utilizarlo.

**I** - Ranura de equipo: Cada objeto ocupa una ranura específica entre las disponibles para un héroe. Para obtener más información, consulta el párrafo sobre Ranuras para equipos en la página 14.

**J** - Símbolo de clase.

**K** - Los efectos de potenciados al usar células de energía.

**L** - Este marco muestra los elementos necesarios para fabricar el equipo.



\*: Estas clases de héroes están disponibles en las expansiones del juego.



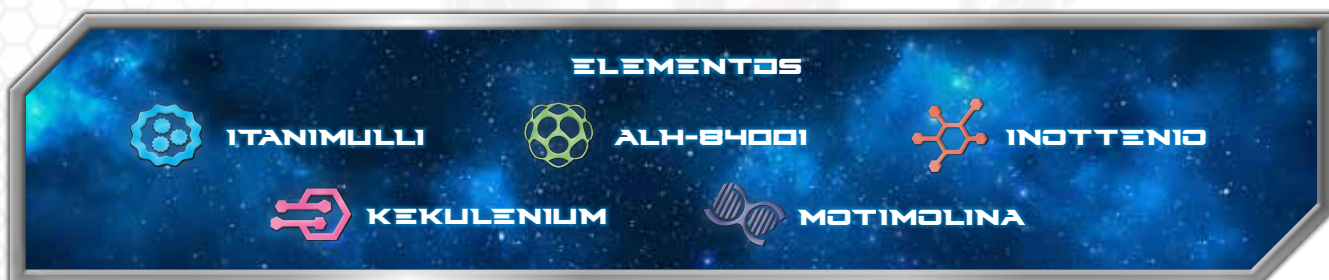


### ACTUALIZACIÓN DE EQUIPO

Cada elemento del equipo tiene 3 versiones de tarjeta, una para cada nivel de actualización. Una vez que se han obtenido los recursos necesarios para actualizar, la tarjeta existente puede descartarse (junto con los recursos necesarios) y reemplazarse con la tarjeta mejorada. No es posible actualizar un elemento de Equipo directamente del nivel 1 al nivel 3, sin primero subirlo al nivel 2.

### ELEMENTOS

A continuación puedes ver la lista completa de Elementos presentes en el juego. Puede usarlos para mejorar las características del Equipo y la Génesis.



### RANURAS DE EQUIPO

Cada héroe tiene 7 ranuras de equipo divididas en 4 categorías. Antes de cada misión, pueden equiparse con objetos que ocuparan los siguientes espacios:

- Casco (1 ranura)
- Armadura (1 ranura)
- Accesorios (3 ranuras)
- Manos (2 ranuras): El número de símbolos en la tarjeta de Equipo corresponde al número de ranuras de Mano que ocupa el elemento del Equipo.

Un símbolo de guión "-" indica que un elemento de Equipo no es engorroso y, por lo tanto, no ocupa ningún espacio. Cualquier exceso de equipo permanece en el arsenal de la Génesis. Entre misiones, cada Héroe puede cambiar su Equipo.





## CARTA DE MISIÓN

Cada misión de exploración tiene su propio mapa con algunas indicación sobre ella y la referencia a la página que contiene toda la información necesaria para prepararla y jugarla.

### A - Título de la Misión

**B - Nivel Defcon:** Indica el nivel de dificultad de la misión. Hay 4 niveles de Defcon: 1, 2, 3 y 4. El Nivel de Defcon se usa para crear el mazo de Misión del cual se extrae la Misión de Exploración.

### C - Imagen de la Misión.

**D - Símbolo del planeta:** Cada Misión de exploración puede ser genérica y, por lo tanto, utilizable en cualquier planeta, o puede ser específica de un planeta (por ejemplo, Primaevus o Silicio). Cuando construyes un mazo de misión, agregas todas las cartas con el símbolo genérico y todas las cartas con el símbolo del planeta en el que estás.

**E - Manual de Referencia:** El manual y la página donde encontrarás las reglas de la Misión.



Para ver las reglas completas sobre la preparación de Misiones de exploración, consulta el Libro de campaña, página 7.

MISSION CARD

## CARTAS DE EVENTO

Estas cartas se roban al comienzo de una misión y, a menos que se especifique lo contrario, sus efectos se aplican durante toda la misión.



**A - Título del Evento.**

**B - Esta sección describe las reglas del evento. Algunos eventos se resuelven al comienzo de la misión, con la aplicación inmediata de sus efectos. Otros eventos tienen un efecto continuo durante toda la misión.**



## CARTAS DE ESCENOGRAFÍA

Estas cartas describen los diferentes elementos escénicos (tanto vivos como inertes) que podemos encontrar en la superficie de un planeta. Cada uno de estos Elementos Escénicos tiene una carta para describir sus detalles y estas cartas forman el mazo de Escenografías. Roba cartas del mazo cuando sea necesario elegir al azar uno de estos elementos.



**A** - Nombre del elemento escénico.

**B** - Imagen.

**C** - En esta sección encontrará las instrucciones sobre cómo colocar el elemento escénico. Cuando un elemento escénico se extrae del mazo, se puede colocar en cualquier lugar del tablero de juego al que pertenece, siguiendo estas instrucciones.

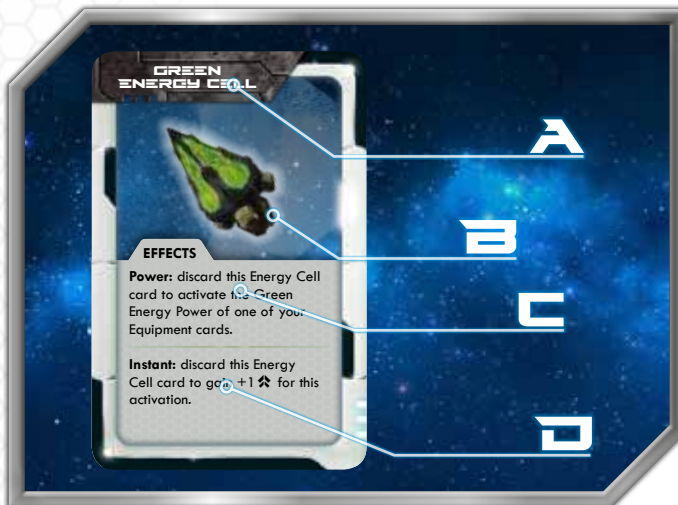
**D** - Los efectos del elemento escénico se activan cuando un modelo entra en el cuadrado que ocupa el elemento o en los cuadrados indicados por las reglas.

**E** - Salud.

**F** - Aquí encontrará las reglas especiales del elemento escénico. En particular si bloquea o no la línea de visión y / o el movimiento.

**G** - **Objeto móvil:** Este símbolo indica si un elemento se puede mover (consulta página 33).

- **3D:** Algunos elementos escénicos se muestran con un símbolo 3D. Esto significa que el elemento escénico debe ensamblarse antes de colocarse en el tablero de juego. Un símbolo también indica el número de cuadrados que ocupa.



## CARTAS DE RECURSOS

Estas cartas se recogen durante las Misiones y pueden representar Células de energía, objetos consumibles o Medipacks. Durante una misión, un héroe puede tener cualquier cantidad de cartas de recursos, pero solo puede guardar una de ellas de una misión a otra.

**A** - Nombre del Recurso.

**B** - Imagen.

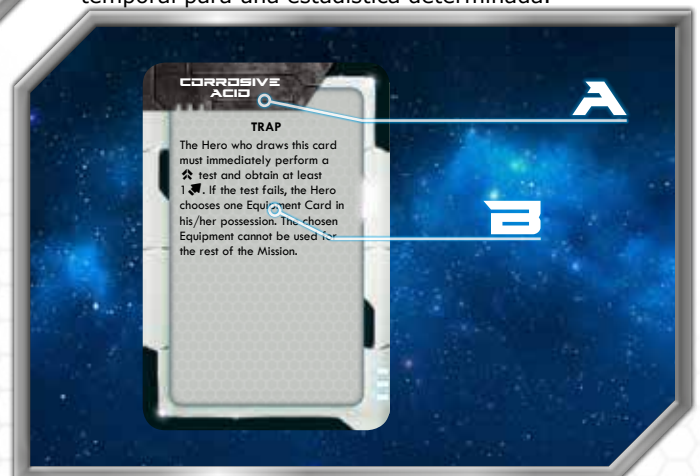
**C** - **Efecto de poder:** Un héroe puede descartar una carta de célula de energía para activar un poder en sus cartas de equipo.

**D** - **Efecto instantáneo:** Un héroe puede descartar una célula de energía para obtener una bonificación temporal para una estadística determinada.

Algunas cartas de Recursos pueden representar Trampas esperando a los Colonizadores. Cuando se extrae una del mazo de recursos, resuelve inmediatamente sus efectos.

**A** - Nombre de la trampa.

**B** - Efecto de la Trampa..





## DATAPAD DE HABILIDADES

Esta hoja te ayudará a administrar las habilidades de tu héroe. Cada colonizador cuenta con una de estas hojas según su clase. El Datapad es de doble cara; en un lado encontrarás una descripción de todas las Habilidades de clase y los íconos respectivos. En el otro lado, encontrarás el árbol de progresión, que usarás cada vez que necesites seleccionar una nueva Habilidad.

## ÁRBOL DE HABILIDADES

**A** - El héroe que usa este Datapad/Árbol de habilidades.

**B** - Símbolo que identifica la Habilidad y sus fichas. Cuando se selecciona una Habilidad para una Misión, la ficha se inserta en el Datapad del Héroe para indicar que la selecciono.

**C** - Cada clase tiene dos especializaciones. Estos no tienen impacto en la selección de habilidades, pero indican el campo de competencia al que pertenecen.

**D** - Las habilidades básicas están disponibles de inmediato para aprender.

**E** - Estas son habilidades avanzadas. Para desbloquearlas, un héroe primero debe aprender la habilidad básica a la que está vinculado. Hay dos tipos de habilidades avanzadas (evolucionadas o derivadas). Una habilidad evolucionada reemplaza la habilidad base en la que se basa. Una habilidad

derivada no reemplaza a su habilidad base, en cambio, representa una nueva Habilidad que solo puede seleccionarse si el Héroe ha elegido primero su Habilidad Base.

**F** - **Enlaces entre habilidades:** La línea continua indica que la habilidad avanzada es una **evolución** de la habilidad anterior, que por lo tanto reemplaza.

La línea punteada indica que la habilidad avanzada es una versión **derivada** de la habilidad anterior, que por lo tanto no reemplaza. Simplemente se agrega a tus habilidades disponibles.

**G** - Icono de Habilidad que coincide con el que encontraras en la parte delantera del Datapad.

**H** - Descripción de la habilidad, el tipo (**Base, Evolucionada o Derivada**) y el coste de experiencia para obtenerla.



SKILL DATAPAD





## DADOS

En Sine Tempore, se usan dos tipos de dados: Dados de acción (blanco) y Dados de penalización (rojo). Los dados de acción se utilizan para todas las pruebas de estadísticas. Cada lado de un dado de acción tiene una combinación de símbolos de acción que determinan el nivel de éxito, en función de la acción realizada. El dado de penalización elimina de la tirada un dado que haya obtenido el mismo resultado. Un héroe herido debe agregar este dado a cualquier tirada que haga en función de su lesión.

**Ex:** Jukas, está intentando atacar a un Spriggan con un ataque cuerpo a cuerpo. El número de dados de acción que lanza se calcula por su estadística PH (♥) en este caso (3) y la bonificación ATB de su arma (2), por lo tanto, puede tirar 5 dados de acción en total. Cada dado que muestre un resultado con el símbolo ♡ infligirá una Herida en el Enemigo.

Los símbolos en las caras del dado de acción se interpretan en función del elemento de acción, habilidad o equipo que requiere la tirada. Cuando se va a utilizar Equipo o una Habilidad, verifica si hay alguna regla en particular relacionada con los símbolos, y después de tirar los dados aplícalos, ya sean negativos o positivos. Un símbolo de acción solo puede activar un efecto. En el raro caso en que un símbolo de acción puede activar más efectos, el jugador decide qué efecto activar.

**Ex:** Jukas ha lanzado los dados para golpear a su adversario con su arma, obteniendo ♡ y ♡♡. La regla especial de su arma le permite cambiar el tipo de ataque de uno físico a uno mental cuando se obtiene ♡♡. En este caso, Jukas logra ignorar la defensa física del adversario.

1	 <b>EMPUJAR</b> 3 faces	 <b>BALA</b> 2 faces	 <b>MENTE</b> 2 faces	 <b>PUÑO</b> 2 faces
	 <b>ENGRANAJE</b> 2 faces	 <b>SANGRE</b> 2 faces	 <b>EXPLOSIÓN</b> 1 face	 <b>DEFENSA</b> 1 face

S





## PREPARANDO UNA MISIÓN DE EXPLORACIÓN

**1** - Construye la baraja de misión usando las cartas de misión genéricas y las cartas de misión específicas del planeta en el que estás. Todas las cartas de misión deben tener el nivel de Defcon en función del color del área (ver el mapa de Primaevus V y el libro de campaña, página 6). Baraja el mazo y roba una carta. Lee el texto de la tarjeta y consulta las páginas relacionadas del Libro de campaña para obtener instrucciones sobre cómo configurar el campo de batalla y las reglas especiales de la Misión.

**2** - Coloca los modelos enemigos (predeterminados y / o generados aleatoriamente) y después los elementos escénicos especificados por la misión. Si el mapa incluye escenografía aleatoria, mezcla las cartas de escenografía (excepto las cartas de elementos ya especificados por la misión) y extrae el número solicitado para cada panel de juego. Coloca los elementos de acuerdo con las reglas. Si robas una carta que muestra un elemento escénico que no puede ser desplegado (por cualquier motivo), ignora esa carta y roba una nueva.

**3** - Prepara el Momentum, colocando la manecilla de Fase (minutos), la de Ciclo (horas) y todas las fichas de Activación como se indica en la hoja de Misión.

**4** - Roba 1 carta de Evento del mazo de Eventos y aplica cualquier efecto. Si la carta tiene un efecto continuo, colócala cerca del tablero de juego como recordatorio.

**5** - Selecciona los 4 héroes que participarán en la misión entre los disponibles. Reúne el Datapad del Héroe, prepara las respectivas tarjetas de Equipo, el Datapad de Habilidad y todas las fichas de Habilidad seleccionables.

**6** - Cada héroe selecciona sus habilidades, eligiendo un máximo de 5 entre las aprendidas. Para seleccionar una Habilidad, coloca la ficha correspondiente en una de las ranuras de Habilidad en el Datapad del Héroe.

**7** - Organiza las fichas, dados y cartas de Recursos de tal manera que todos los jugadores puedan alcanzarlas.

**8** - Lee el texto introductorio y las reglas de la Misión sobre cómo administrar los Enemigos (o Enemigos Especiales si están incluidos) y los Eventos. Presta especial atención a la hora en que ocurren los eventos.

### MISIONES NARRATIVAS

Las principales misiones narrativas en Sine Tempore se preparan exactamente de la misma manera que las misiones de exploración, excepto por la configuración de la escena (ver punto 1). Las misiones narrativas se describen en detalle en el libro de campaña.



### LIST OF CONTENTS

- |  |                                     |
|--|-------------------------------------|
| <b>A</b> - Datapad de Héroe                        | <b>I</b> - Cartas de Misión         |
| <b>B</b> - Datapad de Habilidades                  | <b>L</b> - Momentum                 |
| <b>C</b> - Cartas de Equipo                        | <b>M</b> - Dados                    |
| <b>D</b> - Fichas (habilidades, heridas y efectos) | <b>N</b> - Miniaturas de los Heroes |
| <b>E</b> - Cartas de Enemigos                      | <b>O</b> - Miniaturas de Enemigos   |
| <b>F</b> - Cartas de Evento                        | <b>P</b> - Escenografía 3D          |
| <b>G</b> - Cartas de Escenografía                  | <b>Q</b> - Escenografía 2D          |
| <b>H</b> - Cartas de Recursos                      |                                     |









## SECUENCIA DE JUEGO





### PUNTOS DE ACCIÓN

Uno de los conceptos básicos en Sine Tempore es el tiempo. Al igual que en la vida real, cada acción realizada por los Personajes requiere un cierto período de tiempo para llevarse a cabo. Por esta razón, todas las acciones tienen un coste en términos de tiempo; este coste se llama "Puntos de acción" (AP). La estadística  determina la cantidad de AP disponibles para los personajes cada vez que se activan.

*Ex: El Capitán Achab tiene , por lo tanto, puede usar un máximo de 6 Puntos de Acción durante su activación.*

### MOMENTUM

The Momentum es la base del sistema de juego Sine Tempore. Lo usará para determinar el orden de activación de cada miniatura en el campo de batalla, para determinar el inicio y el final de una Misión, y para establecer cuándo tienen lugar los Eventos. ¡Los jugadores deben aprender a manejarlo y usarlo para su ventaja para ganar!

El Momentum se compone de cuatro elementos: el dial () , la manecilla de fase () , los glifos () , y la manecilla de ciclo () . El funcionamiento del Momentum es similar al de un reloj analógico tradicional con las manecillas moviéndose alrededor del dial.

Las fichas de Activación de todos los Personajes que participan en una Misión se colocan en el Momentum. El posicionamiento de estas fichas en los sectores de fase indica el orden de activación. Cuando la manecilla de Fase alcanza un sector ocupado por al menos una ficha de Activación, se detiene y ese sector se convierte en el sector activo. Todos los personajes con una ficha de activación en un sector activo deben actuar. Cuando se hayan activado todos los Personajes y el sector esté vacío, mueve la manecilla de Fase al siguiente sector ocupado por una o más fichas de Activación, y así sucesivamente hasta que se complete la Misión.

Los jugadores deben administrar el Momentum realizando las siguientes tareas cuando sea necesario:

- Mover la ficha de Activación de héroe hacia adelante en el dial una cantidad de sectores igual al número de AP gastados para realizar la acción deseada. En el caso de Enemigos que pertenecen a un grupo, mover la ficha de Activación después de que todos los Modelos hayan realizado las acciones correspondientes.
- Comprobar si el sector activo (señalado por la manecilla de Fase) está vacío o no. Si está ocupado, ejecutar acciones para estos Personajes. Si está vacío, mover la manecilla de Fase al siguiente sector ocupado.
- Cada vez que la manecilla de fase llega al sector "Fase 12", mueve la manecilla de ciclo hacia adelante una vez.
- Prestar atención a las horas de los Eventos indicados por las cartas de Misión.

*Ex: Alexandra gasta 2AP y mueve su ficha de activación hacia adelante 2 sectores. Después de resolver su activación, la manecilla de Fase avanza hasta llegar al siguiente sector ocupado.*



### GLIFOS

Dentro de algunos Sectores del Momentum, hay 3 símbolos en diferentes colores. Estos se utilizan para activar varios poderes especiales de los enemigos y héroes. Cuando un Enemigo o un Colonizador empieza su activación en un sector con un icono igual al que se muestra en una de sus Habilidades, se puede activar su poder especial. En algunos casos, el poder puede tener un coste adicional en AP.



Si lo desea, puede elegir uno de los jugadores y comisionarlo para manejar el Momentum por completo.

Las Misiones incluyen un tiempo de inicio y finalización expresado por la fórmula "Número de Ciclo/Número de fase". Al comenzar una misión, las dos manecillas del Momentum deben colocarse en los números indicados. Por ejemplo, si la Misión indica la hora de inicio como "2.6", coloca la manecilla de Ciclo en el "2" y la manecilla de Fase en el "6". El mismo procedimiento se aplica cuando las dos manecillas alcanzan un tiempo fijo para un Evento o el final de una Misión.



## ACTIVACIÓN

En Sine Tempore, los Personajes no actúan de acuerdo con una estricta serie de turnos, sino con una secuencia dinámica de activaciones que tienen en cuenta el paso del tiempo. Se debe activar un personaje con una ficha de Activación en un "sector activo" del Momentum. Si hay varias fichas en el mismo sector, el orden de activación está determinado por la estadística RA (♠) de los caracteres, de mayor a menor. Si enemigos y héroes tienen el mismo ♠ valor, los enemigos siempre tendrán prioridad.

Si dos o más Héroes tienen el mismo valor ♠ los jugadores son libres de decidir el orden de activación.

## ORDEN DE ACTIVACIÓN ENEMIGA

En algunos casos, puede haber múltiples enemigos con el mismo ♠ en el mismo sector activo. En este caso, los jugadores son libres de decidir el orden de activación. Cuando se ha activado una ficha de Enemigo, todos los Enemigos de ese grupo deben actuar antes de poder activar una nueva ficha.



Ex: Como puedes ver, cualquier sector puede contener múltiples fichas de activación. En este ejemplo tenemos a Alexandra (♠5), Achab (♠6) el Hunter (♠5) y la Witch (♠5). Achab es el primero en activarse y gasta 2 AP. Por regla general, los enemigos tienen prioridad sobre los héroes con el mismo valor de ♠, por lo que el siguiente en activarse es el cazador o la bruja (en cualquier orden que le dé ventaja a los enemigos). Inmediatamente después, Alexandra actuará.



## ACTIVACIÓN DE HÉROES

Cuando se activa un héroe, tiene el mismo número de AP que su ♠. Cada vez que un Héroe declara una acción, gasta una cierta cantidad de AP y su ficha de Activación se mueve en el sentido de las agujas del reloj en el Momentum, en una cantidad de sectores igual al coste de la acción declarada. Después de mover la ficha de Activación, el Colonizador realiza la acción. Si el Héroe todavía tiene AP disponible, puede declarar otras acciones, siempre que el coste no exceda el valor total del AP restante. La activación de un Colonizador finaliza inmediatamente después de realizar la acción que consumió el último AP disponible, o cuando un jugador decide finalizar su activación.

Para simplificar esta parte del juego, consulta el cuadro resumen que encontraras en esta misma pagina.




## ACTIVACIÓN DE HÉROES

- 1-** Fase de fichas: el Héroe reúne cualquier ficha que pueda usar de sus Habilidades o Equipo. Además, aplica los efectos de cualquier ficha de estado que afecte al héroe. Resuelve estos efectos en el orden que prefieras y, a menos que se especifique lo contrario, descarta la ficha.
- 2-** Cada vez que un Héroe declara una acción, gasta una cierta cantidad de AP y su ficha de Activación se mueve en el sentido de las agujas del reloj en el Momentum una cantidad de sectores igual al coste de la acción declarada.
- 3-** Realizar la acción declarada.
- 4-** Si queda algún AP y deseas utilizarlos repetir el paso 2. De lo contrario, finalizar la activación.

Los AP se regeneran automáticamente al comienzo de cada nueva activación. Como se dijo anteriormente, los Héroes no están obligados a gastar todos los AP asignados por la Característica **Velocidad**, a menos que se aplique la regla de Cambio de Hora (ver página siguiente). Cualquier AP no gastado se pierde al final de la activación.



## CAMBIO DE HORA

Cuando se activa un héroe, siempre se requiere que gaste una cantidad de AP (hasta su ) que le permite alcanzar (o pasar) el primer sector del Momentum que ocupe una ficha de Activación enemiga. Si al final de la activación del Héroe, su ficha no ha alcanzado o superado un sector que contenga una ficha de Activación enemiga, el Héroe debe gastar cualquier AP restante necesario para alcanzarlo. Si el Héroe no tiene suficientes AP para alcanzar (o pasar) el primer sector ocupado por un Enemigo, debe gastar todos sus AP y mover su ficha de Activación lo más lejos posible.

*Ex: Jukas está en el sector 12, la primera ficha de Activación Enemiga está en el sector 5. Jukas declara que moverá 3 casillas para refugiarse. Por lo tanto, gastará 3 AP. Después de mover su ficha de Activación al sector 3, y después de realizar el movimiento, se encuentra a dos sectores de la siguiente ficha de Enemigo. Debido a esto, Jukas debe gastar sus 2 AP restantes para mover su ficha hasta el sector de su adversario. Por lo tanto, declara que realizará una acción de Espera (ver página 24) para no perder su posición en el campo de batalla y gastará sus 2 AP restantes para mover su ficha de activación al sector 5.*

*N.b.: Si en el ejemplo anterior la ficha de Activación Enemiga hubiera estado en el sector 6, Jukas se habría movido al sector 5, dado que el Cambio de Hora no puede exceder los AP máximos de un Héroe.*




## ACTIVACIÓN ENEMIGA

Los enemigos con el mismo modelo (ver página 27) se activan como grupo; cada grupo está representado en el Momentum por una sola ficha de Activación, que siempre se moverá un número de sectores igual al de AP disponibles para ese grupo. Las acciones enemigas siempre deben tener en cuenta sus AP totales, que de manera similar a los Héroes, nunca pueden exceder. La activación del enemigo se divide en 5 fases:


**1 - Fase de fichas:** Es la primera fase durante la activación de un enemigo. En esta fase, recibirán todas las fichas de bonificación otorgadas por sus Habilidades y Equipo, que correspondan.

**2 -** En el caso de un Grupo de Enemigos, establece un orden de activación que beneficie a los Enemigos tanto como sea posible.

**3 - Comprobar objetivos:** Comprobar si hay héroes en la CA  del enemigo activo. Si los hay, verificar si la TV indicada en el Perilium de cada Héroe es igual o mayor que la TV asignada al objetivo del Modelo de Enemigo (consulte la página 28 de Inteligencia Artificial).

**4 -** Utiliza el enemigo activo.

**5 -** Repite desde el punto 3 para cada Modelo en el grupo Enemigo activo.

**6 -** Cuando todos los Modelos del grupo activo han hecho sus acciones, mueve su ficha de Activación un número de sectores igual a su estadística .



### REACCIÓN

Cuando una ficha de Activación de Héroe se mueve sobre el Momentum, puede adelantar a un sector que contenga fichas de Activación Enemiga. Si esto sucede, verifica si la miniatura de ese Héroe está dentro de la CA de uno o más Modelos del grupo Enemigo superado. Si esto ocurre, esos modelos enemigos se activan de inmediato (esto se llama reacción). La reacción ocurre antes de que el Héroe realice la acción que intenta realizar. Solo se activarán los modelos enemigos que pueden interactuar con el héroe (según CA y TV, ver más abajo). Es posible que los enemigos con diferentes fichas de activación reaccionen al mismo tiempo. En este caso, los jugadores deciden qué grupo se activará primero. Cuando un enemigo reacciona de esta manera, coloca una ficha "Activado" cerca de su miniatura. En su próxima activación grupal, cualquier Modelo Enemigo con una ficha de "Activado" descartará esta ficha y no actuará.

**Importante -** No muevas la ficha de Activación de un grupo Enemigo activado por esta regla.





**ENEMIGOS EN COMBATE Y ENEMIGOS EN ESPERA**

Los modelos enemigos en el campo de batalla no son conscientes de la presencia de los héroes de manera automática y hasta que estos no entran en combate permanecen en estado de espera (o usan la regla de patrulla si así lo indica la misión). Cuando un grupo de Enemigos está esperando, todavía tendrán la ficha de Activación en el Momentum. Durante su activación, muévela un número de sectores igual a su como de costumbre, pero sin ejecutar ninguna acción, a menos que estén siguiendo las reglas de la Patrulla (ver página 14 del Libro de Campaña). Un enemigo entra en combate si se cumple alguna de las siguientes condiciones:

- Un héroe entra en una ficha (o conector) donde se encuentra un modelo enemigo.
- Un héroe entra en la e de un modelo enemigo.
- Un héroe interactúa con un modelo enemigo de cualquier manera (por ejemplo, atacando o usando una habilidad que apunta al modelo).

Tan pronto como se produce una de estas condiciones, el grupo de enemigos entra en combate. Cuando un enemigo que pertenece a un grupo entra en combate, todos los enemigos de ese grupo entran en combate.

Los enemigos en combate comenzarán a activarse normalmente y nunca volverán a su estado de espera.

**FASE DE FICHAS**

Esta fase ocurre al comienzo de la activación de un personaje. El personaje recibe todas las fichas asignadas por Habilidades y Equipo. Además, ciertos estados negativos resuelven sus efectos en esta fase.

**ACCIONES**

Durante su activación, un personaje puede realizar diferentes acciones o la misma acción varias veces. Los enemigos pueden usar las mismas acciones que los héroes al mismo coste, excepto las acciones marcadas solo para héroes. Sin embargo, otras acciones son exclusivas de ciertos personajes y normalmente se deben al uso de una Habilidad o Equipo. A continuación se incluye una descripción de todas las acciones básicas que se pueden realizar durante la activación de un personaje y su coste relativo en AP.

**MOVIMIENTO [1AP/CUADRADO]**

Esta acción permite que un Personaje (Héroe o Enemigo) se mueva una casilla en cualquier dirección al coste de 1AP. Solo se permiten movimientos horizontales o verticales. No es posible moverse en dirección diagonal a menos que se use una Habilidad o Equipo que lo permita.

Un héroe debe declarar el número de casillas por las cuales tiene la intención de moverse con esta acción. Después de mover su ficha de Activación en el Momentum realizara la acción en el campo de batalla. Un modelo puede cruzar un cuadrado ocupado por un modelo aliado sin penalización, mientras que no puede cruzar un cuadrado ocupado por un modelo enemigo. Recuerda que un cuadrado no puede ser ocupado por más de un modelo.

**ATAQUE [ X AP ]**

La acción de ataque se usa cuando un personaje desea atacar con una de sus armas. El coste de un ataque y sus limitaciones se describen en el arma utilizada (ver página 29).

**USAR HABILIDADES [ X AP ]**

Un Modelo puede usar una de sus Habilidades. El Datapad de Habilidad del Héroe contiene las reglas para todas sus Habilidades, su coste en AP y cualquier regla específica de clase. Los enemigos también pueden gastar AP para activar sus habilidades. Las reglas sobre cómo usar las habilidades enemigas se describen en sus respectivas cartas.

**USAR EQUIPO [ X AP ]**

Un héroe puede usar uno de sus artículos de equipamiento. El coste en AP y cualquier regla especial se describen en sus respectivas cartas.

**TRABARSE EN COMBATE CON UN HÉROE [ 1 AP ]**

Un enemigo puede gastar 1 AP para trabarse a un héroe en combate cuerpo a cuerpo. Esta acción solo la pueden realizar los enemigos. Las reglas detalladas sobre enfrentamientos se explican en la página 30.

Un enemigo siempre escogerá el camino hacia su objetivo que menos coste en AP tenga.



### DESTABARSE [ 1 AP ]

Un Héroe trabado en combate (con la ficha trabado en su Panel de Datos) puede alejarse 1 casilla de cualquier Enemigo adyacente realizando una acción de Destabado. Cada enemigo del que se aleje el héroe recibirá un ataque gratuito contra este. Después de resolver todos estos ataques enemigos, descarta la ficha trabado del héroe.

### ESPERA [ X AP ]

Un personaje puede decidir esperar el mejor momento para actuar. Es posible gastar AP hasta el máximo disponible. Mueve la ficha de activación en Momentum tantos sectores como AP gastados, pero sin realizar ninguna acción en el campo de batalla.

Cuando llevas a cabo esta acción, debes tener en cuenta la regla de **Cambio de Hora** (ver página 23), por lo que siempre debes gastar suficientes AP para llegar al primer sector ocupado por una ficha de activación Enemiga.

### FOCO [ 1 AP ]

Cada Colonizador puede gastar 1 AP para enfocarse antes de realizar cualquier ataque. Si un Héroe está enfocado, puede elegir no usar uno de los dados de Acción lanzados (ver página 18) y guardarlo para un ataque posterior. Los símbolos del dado seleccionado no se contarán de ninguna manera al determinar el resultado del ataque original, ni siquiera para activar efectos especiales de Equipo o Enemigos. El dado de Acción seleccionado se colocará en la carta del arma utilizada para el ataque y deberá mantener el resultado obtenido. No es posible modificar o volver a tirar este dado usando Habilidades o Equipo, a menos que se indique específicamente. En cualquier carta de Equipo individual no puede haber más de un dado obtenido de Focus. En su próximo ataque, el personaje tirará su número estándar de dados para el ataque y podrá elegir si desea agregar el dado de enfoque al resultados. Cada Colono puede usar esta acción solo una vez por activación.

*Ex: Jukas tira 5 dados para realizar un ataque cuerpo a cuerpo con su Blade y decide gastar 1 AP para enfocarse. Después de tirar los dados, decide guardar uno de los dados de acción y lo coloca en su carta de arma. Por lo tanto, el dado seleccionado no se cuenta al determinar el resultado del ataque y sus símbolos no activan ningún efecto especial o habilidad. Durante su próximo ataque, Jukas lanza sus 5 dados nuevamente. Después de tirar estos dados, el jugador puede decidir si agrega el dado de Foco guardado o si lo guarda para otro ataque.*

### RECORDER [ 1 AP ]

Cada personaje puede gastar 1 AP para recoger objetos que se encuentren en su casilla o una adyacente y estén libres de adversarios. Los objetos que se pueden recoger son fichas de botín u objetos especiales vinculados a la misión que se está jugando.

### INTERACTUAR CON OBJETOS [ X AP ]

Un personaje puede interactuar con un objeto especial que se encuentra en un cuadrado libre de adversarios adyacente al suyo. Estos objetos pueden ser terminales, tótems y otros artefactos alienígenas. Estos suelen ser objetivos específicos de la Misión que se está jugando. Sus reglas especiales y el coste en AP para su uso se especificarán en la hoja de Misión.

### INTERCAMBIAR OBJETOS [ 0 AP ]

Los héroes puede intercambiar cartas de recursos si están adyacentes. Esta acción no cuesta AP pero requiere la aprobación del Héroe que recibe la carta.

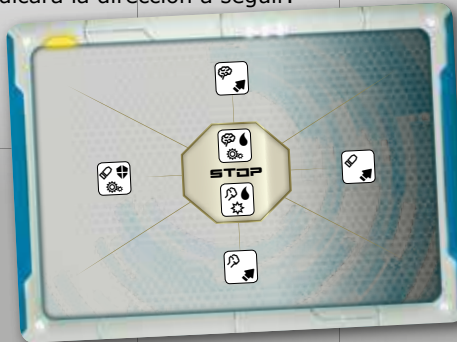
### MEDITACIÓN [ 3 AP ]

Los Psíquicos pueden meditar para eliminar sus fichas de Oblivion (ver página 38).



### TARJETA DE ORIENTACIÓN

Esta tarjeta cumple varias funciones, la más común de las cuales es determinar la dirección de un movimiento aleatorio. Coloca esta carta al lado del campo de batalla al comienzo de la Misión, la orientación que elijas no es importante, pero se recomienda que la dejes igual hasta el final de la Misión. Cuando un evento te indique que uses la carta de orientación, tira un dado de acción y compara el resultado con los símbolos de la carta. El símbolo indicará la dirección a seguir.





## JUGANDO CON LOS ENEMIGOS

Sine Tempore es un juego completamente cooperativo. Por lo tanto, los jugadores también deben realizar las acciones de sus adversarios. El sistema de juego Sine Tempore hace que los enemigos sean autónomos. Por lo tanto, en la mayoría de los casos, los jugadores solo necesitarán seguir las instrucciones proporcionadas por su Inteligencia Artificial (IA) y mover las miniaturas enemigas en el campo de batalla. Sin embargo, durante algunas sesiones, pueden surgir situaciones en las que los jugadores deban tomar decisiones en nombre de los enemigos. Cuando esto sucede, sigue estas reglas:

**1 - Inteligencia artificial:** Los objetivos enemigos establecidos por la misión tienen prioridad sobre todo lo demás. Por lo tanto, cuando necesites tomar una decisión en nombre de un Enemigo, elige la que más los ayude a alcanzar sus objetivos de Misión.

**2 - Sé malo !:** Ninguna historia épica lo sería si sus Enemigos no pudieran enfrentarse a los Héroes, complicarles las cosas y mantenerse un paso por delante. Sine Tempore no es una excepción a esta regla, por lo que si necesita tomar una decisión en nombre de los enemigos, hazlo siempre en su beneficio. **Esta regla debe aplicarse en todas las situaciones dudosas.** ¡Así se escriben las leyendas!



### VALOR DE AMENAZA [TV]

Los objetivos de la misión, los héroes y algunos elementos del juego tienen un valor de amenaza (en adelante, TV). El TV indica la prioridad asignada a un objetivo por los enemigos, cuanto mayor sea el valor de TV, mayor será la prioridad. La Inteligencia Artificial Sine Tempore usa este valor para determinar qué acciones realizan los Enemigos durante su activación.

El TV puede ser fijo o variable: los objetivos con un valor fijo se indican en la hoja de Misión, aquellos con un valor variable (normalmente el de Héroes) se actualiza mediante el "Perilium". Si hay reglas de acción especiales que influyen en la TV de un héroe, se describirán en la Misión.

### PERILIUM

Al comienzo de la partida, cada héroe recibe un Perilium. Este dial se usará durante la misión para realizar un seguimiento del valor de amenaza (TV) de un héroe. Cada vez que un Héroe realiza una acción que eleva su TV, mueve la manecilla del dial hacia adelante una cantidad de clics igual a la TV de la acción. Si se realiza una acción que baja la TV, mueve la manecilla del dial en la dirección opuesta.

Listado de acciones que influyen en el Perilium:

**Herir un Enemigo (no pequeño):** +1 TV

**Matar un Enemigo (no pequeño):** +1 TV

**Curar un Héroe:** +1 TV

**Héroe fuera de acción:** -2 TV

Otras acciones (descritas en el texto de la Misión) o Habilidades, pueden influir en la TV.

Normalmente los héroes empiezan una nueva misión con un TV igual a 1.



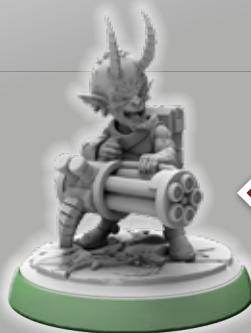


## FICHAS DE ACTIVACIÓN Y GRUPOS ENEMIGOS

Un Enemigo solo puede ser representado en el Momentum por una ficha de Activación, o como parte de un Grupo (por ejemplo, los Spriggans), o un Modelo solitario (por ejemplo, Bull-y). Esto es válido para todas las versiones de un tipo Enemigo. Por ejemplo, si en el campo de batalla hay Cazadores y Cazadores Sangrientos, como ambos están representados por el mismo modelo, solo tendrán una ficha de activación en el Momentum, pueden ser diferentes pero siguen siendo un grupo.

## ENEMIGOS DIFERENTES PERO MISMAS MINIATURAS

Muchos Enemigos en la caja básica de Sine Tempore tienen dos (o más) versiones, tal i como se muestra en las cartas de ejemplo. Sin embargo, estas versiones están representadas por las mismas miniaturas. Podemos encontrar cazadores y cazadores sangrientos. En el campo de batalla, los Enemigos con el mismo Rasgo en el nombre se representan con la misma miniatura y se activan con la misma ficha de Activación. Para distinguir los diferentes tipos de Enemigos podemos usar las bases de Enemigos coloreadas. Por ejemplo, si en el campo de batalla tienes Spriggan y Frag Spriggan al mismo tiempo, puedes colocar las bases verdes debajo de las miniaturas de Frag Spriggan para distinguirlas de las de Spriggan.





## ARTIFICIAL INTELLIGENCE [ AI ]

En Sine Tempore, los enemigos son manejados por un sistema de Inteligencia Artificial, que determina sus acciones durante su activación. En ciertas misiones (normalmente de campaña) se asigna un objetivo a cada grupo de enemigos. Cada enemigo debe perseguir su objetivo hasta que un héroe haya acumulado un valor de TV en su Perilium que sea igual o mayor que el TV del objetivo de los enemigos, entonces ese héroe se convertirá en un objetivo prioritario. Cada Enemigo también tiene una **Área de Control** 5. Esta estadística se usa para comprobar si un enemigo considera que un héroe puede interferir con sus objetivos. Durante la verificación de los objetivos enemigos, primero verifica si hay héroes dentro del 5. Si hay al menos un héroe dentro de 5, compara la TV de su objetivo con la TV indicada en el Perilium del Héroe. Si la TV del héroe es más baja que la TV de la misión, el enemigo ignora al héroe. Si el valor es igual o superior, el enemigo considera que el héroe es una amenaza y lo atacará. El enemigo, por lo tanto, abandonará temporalmente su misión para eliminar la amenaza representada por el héroe. Si hay más de un Héroe con un TV más alto que el Objetivo de los Enemigos en su 5, ten en cuenta el siguiente orden de prioridades para determinar su objetivo.

- 1 - Héroe con la TV más alta
- 2 - Héroe más cercano
- 3 - Elección de los jugadores

Si un enemigo no tiene un objetivo de misión y no hay héroes dentro de su CA, atacará al héroe más cercano o si hay dos héroes a la misma distancia del enemigo al que tenga la TV más alta.

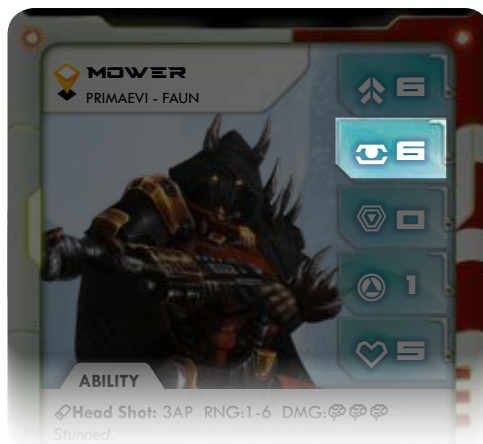


## ATACAR A LOS HÉROES

Cuando los Enemigos no tienen un objetivo específico, o cuando tiene un Héroe en su 5 con la misma TV o más alta que su objetivo principal, seguirán la regla general de Atacar a los Héroes. Cuando un enemigo atacará a un héroe, se moverá la distancia mínima necesaria para atacar o trabarse en combate con él. Si esto no es posible, el enemigo se moverá lo más cerca posible del héroe.



Ex: En esta imagen, el enemigo (5) debe hacer su movimiento y atacar si tiene suficiente AP. La Inteligencia Artificial apuntará al Héroe con la TV más alta. Andromeda tiene TV3 y Jukas tiene TV8, por lo tanto, incluso si Andromeda está más cerca, el enemigo atacará a Jukas.



The Mower has 6.

## EFFECTOS DESENCADENADOS ENEMIGOS

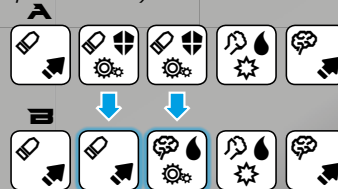
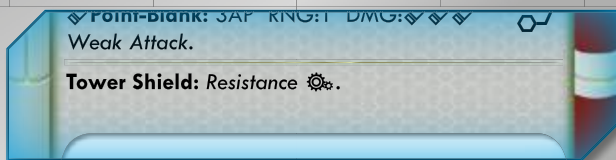
Algunos enemigos tienen la capacidad específica de obligar a los héroes a tirar los dados de nuevo o cancelar el resultado de un dado. Todas las habilidades de los Enemigos que influyen en las tiradas del jugador deben aplicarse antes de que los Héroes puedan activar las suyas. Todos los efectos de relanzamiento se aplican antes de usar los Símbolos de Acción obtenidos para activar efectos como infligir Heridas o usar relanzamientos. Una vez que los héroes han activado sus propios efectos, los enemigos ya no pueden activar los suyos.

P.ej. Andromeda 2.0 está intentando golpear a un Bloody Hunter con su arma Mors Pretiosa. Ambos modelos tienen efectos que se disparan con los símbolos de Engranaje.

Andromeda tira 5 dados y obtiene el resultado A, obteniendo 2 resultados con el símbolo de Engranaje. La habilidad "Resistencia" del Escudo de Torre del Bloody Hunter obliga a Andromeda a volver a tirar los dos dados con símbolo Engranaje que obtuvo un éxito.

Después de relanzar Andromeda obtiene el resultado B.

Ahora puede activar la habilidad Mors Pretiosa, agregando tantos dados a su ataque como símbolos de Engranaje obtenidos y puede seguir haciéndolo si tiene la suerte de obtener más símbolos de Engranaje infligiendo una cantidad máxima de daños igual a la cantidad de dados arrojado al comienzo del ataque (ver Habilidad de ataque sostenido).










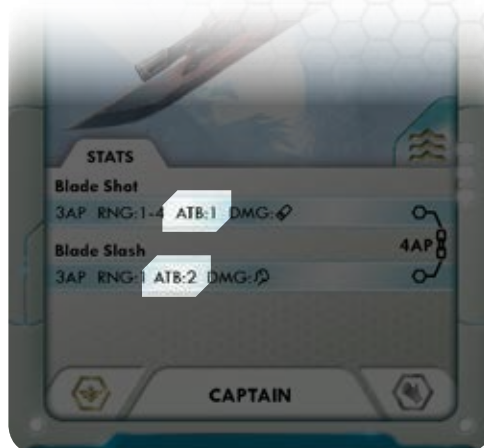


## COMBATE

Los modelos pueden atacar de diferentes maneras en Sine Tempore, utilizando armas de combate cuerpo a cuerpo, armas de fuego o poderes psíquicos. Cada tipo de ataque tiene sus propias especificaciones. Un ataque normalmente cuesta 3AP, pero muchas armas y habilidades pueden variar ese coste. El coste en AP de cada ataque se indica en su carta. Cuando un héroe se enfrenta a un enemigo, se puede dar una de estas dos situaciones: el héroe ataca o se defiende de sus adversarios. Los jugadores deben seguir las instrucciones de "Atacar con los colonizadores" o "Defenderse del enemigos" que encontraras a continuación. Los enemigos se guían siempre mediante la Inteligencia Artificial (IA).

### COMBATE CUERPO A CUERPO, A DISTANCIA Y PSÍQUICOS

Para establecer si un ataque se considera combate cuerpo a cuerpo o a distancia, consulta los símbolos necesarios para tener éxito en el ataque. Si el ataque requiere al menos 1  y su rango (RNG) es 1, se considera combate cuerpo a cuerpo y se lleva a cabo con una prueba de PH (). Si el ataque requiere al menos 1 , se considera a distancia y se lleva a cabo con una prueba de PR (). Los ataques enemigos se consideran combate cuerpo a cuerpo si la cadena está precedida por un , a distancia si está precedida por un  o un ataque psiónico si está precedido por un .



### ATACANDO CON LOS COLONDS

Los héroes atacan realizando una prueba con la estadística especificada para ese tipo de ataque y agregando la bonificación de ataque del arma (ATB) a esa estadística. Los resultados deben compararse con las estadísticas de Daño de arma (DMG) para establecer cuántos dados han obtenido éxito.

Ciertos SÍMBOLOS DE ACCIÓN pueden desencadenar efectos secundarios. Estos vienen explicados en la descripción de las Armas del atacante, o en algunos casos en las Habilidades de las cartas de Enemigo (ver página 12 y 13). Después de aplicar todos los efectos activos, todos los exitos obtenidos se convierten en Heridas para el objetivo.

#### ATAQUE BASE


Algunas reglas hacen referencia a los "ataques base" de un héroe. El ataque base implica un ataque realizado con una de las armas del Colonizador sin la ayuda de bonos adicionales derivados de Habilidades u otro Equipo.

#### ATAQUE CON MANOS DESNUDAS


















Si un héroe pierde sus armas o no puede usarlas por cualquier motivo, puede atacar con sus propias manos usando su característica O con las estadísticas de ataque que se describen a continuación:

**Bare-handed attack:** 3AP RNG:1 DMG:   
Weak Attack



Ex: Jukas se mueve hacia el Kid y ataca con su Arma de energía. Esta arma tiene un ATB de 2 y hiere con , Jukas tiene un valor físico de 3, por lo tanto, ataca con un total de 5 dados.



Ex: Jukas ataca obteniendo                    



## DETALLES DE ATAQUE

Los ataques realizados con Equipo o Habilidades siempre tienen los mismos atributos:

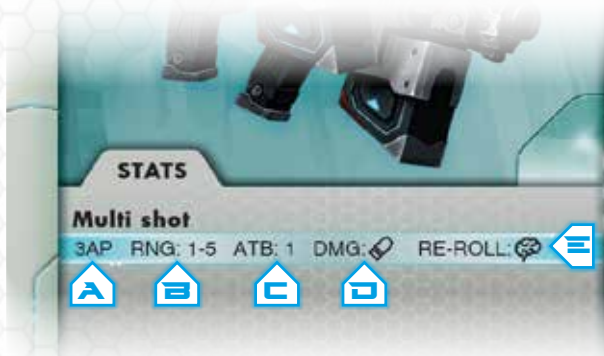
**A - Coste en AP:** Puntos de acción para ejecutar el ataque.

**B - Rango (RNG):** El número de casillas dentro de las cuales se puede realizar el ataque. Algunos ataques pueden tener un rango mínimo y máximo. En este caso, el objetivo debe estar dentro del ese rango.

**C - Bonificación de ataque (ATB):** La cantidad de dados que se agregan a la estadística utilizada para el ataque.

**D - Daño (DMG):** El símbolo de acción que debe obtenerse para infligir una herida en el objetivo. Cada símbolo obtenido en la tirada de ataque causa una Herida. El símbolo también indica el tipo de ataque: (☞) ataque a distancia, (☞) ataque de combate cuerpo a cuerpo.

**E - Reglas especiales:** Algunos ataques tienen reglas especiales, como estados adicionales o repeticiones.



Los enemigos tienen ataques con atributos ligeramente diferentes.

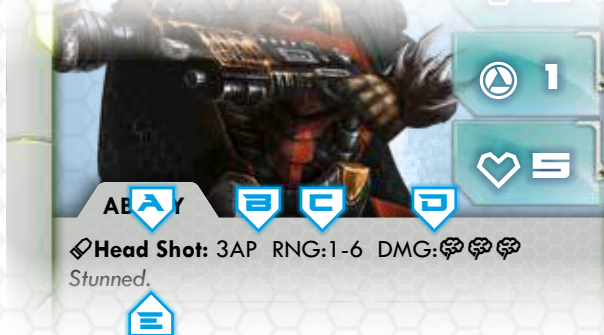
**A - Tipo de Ataque:** (☞) ataque a distancia, (☞) combate cuerpo a cuerpo (☞) ataque psíquico.

**B - Coste en AP**

**C - Rango (RNG):** El número de casillas dentro de las cuales se puede realizar el ataque. Algunos ataques pueden tener una distancia mínima y máxima. En este caso, el objetivo debe estar dentro de ese rango.

**D - Daño (DMG):** El símbolo necesario para defenderse de las heridas causadas por el ataque. Cada símbolo obtenido defenderá al héroe de una herida.

**E - Reglas Especiales:** Algunos ataques tienen reglas que pueden desencadenar efectos especiales, como aplicar una ficha de estado o requerir que el Héroe haga un relanzamiento.



## HABILIDADES DE ATAQUE

Algunas habilidades de héroe tienen la palabra clave "Ataque". Estas tienen sus propias estadísticas y se consideran armas para todos los efectos (por ejemplo, el Head Butt de Andromeda 2.0 o algunos poderes psíquicos de Jukas). Cuando una de estas Habilidades se usa para atacar a un Enemigo, no agregues bonificaciones o Habilidades proporcionadas por sus armas.

## MODELOS ADYACENTES

Dos modelos se consideran adyacentes cuando comparten un lado común de los cuadrados que ocupan. Las diagonales en contacto no se consideran adyacentes.

## DAÑOS COLATERALES

En algunas situaciones, los Héroes pueden tener que defenderse de daños provenientes de una fuente distinta de los ataques enemigos. Por ejemplo, un Héroe podría tener que defenderse del ataque de otro Héroe o tal vez encontrarse en un área de efecto causada por un modelo aliado. En estos casos, el héroe realiza una prueba normal de la estadística requerida ☞ o ☞ (con las bonificaciones normales). Cada resultado de ☞ obtenido en la tirada de defensa cancela una Herida. En el caso de que un enemigo sea golpeado por otro enemigo, las heridas no se pueden cancelar, resta la defensa como de costumbre.

## HÉROES TRABADOS

Cuando un enemigo ataca a un héroe adyacente, se trava automáticamente (sin gastar ningún otro AP). Del mismo modo, un Héroe se trava cuando ataca a un Enemigo adyacente. Coloca una ficha de trabado en el Datapad del héroe.

Una vez trabado, el Héroe conserva la ficha si tiene un Modelo de Enemigo adyacente. Si el Héroe no tiene Enemigos adyacentes, el Héroe descarta la ficha trabado de inmediato.

Un héroe trabado solo puede moverse usando la acción Destrabarse.

Un Héroe trabado sufre un ataque de cada Enemigo adyacente cuando realiza una acción de Destrabado (ver página 25).






**Los enemigos nunca se consideran trabados.**









Ex: El Mower A ataca a Achab y coloca al héroe una ficha de trabado. Achab se mueve hacia Spriggan B usando la acción Destrabar; Mower A y Spriggan C y D lo atacan. Después de los ataques, Achab descarta la ficha trabado y hace su movimiento. Achab llega al Spriggan B y lo ataca ganando de nuevo una ficha Trabado. Recuerda que solo los héroes pueden tener fichas de trabado.



## DEFENSA CONTRA ENEMIGOS


Cada enemigo indican el tipo de ataque que realiza (psíquico, cuerpo a cuerpo o a distancia) (**imagen 1**). Si la habilidad de ataque de un enemigo va precedida por  o , los héroes se defienden usando su estadística . Si la habilidad está precedida por , el ataque se considera un ataque psíquico y los héroes deben defenderse usando su estadística . El equipo que proporciona dados de defensa adicionales especificará para qué tipo se puede usar (**imagen 2**). Los Colonizadores tiran un número de dados igual a la estadística apropiada, más cualquier bonificación otorgada por Habilidades y Equipo que pueda aplicarse a ataques de ese tipo. Después de la tirada de dados se debe aplicar todos los efectos activados por el enemigo y a continuación resolver cualquier efecto activado por Héroe. Finalmente, cada Símbolo de Acción obtenido que coincida con los del DMG de ataque Enemigo, cancela una Herida. El héroe sufre una herida por cada símbolo de acción que no se anule con la prueba de defensa. Por cada icono no cancelado, el Héroe recibe una Herida. Además, cada Símbolo de Acción que inflige una Herida puede activar un efecto secundario descrito en la carta de Enemigo. A menudo, estos infligirán fichas de estados negativos. Cada ataque debe ser defendido individualmente, cualquier resultado extra se perderá entre ataques.

Ex: La Armadura Myrmidon de Achab proporciona +2  para bloquear ataques físicos, este bono no se puede usar para defenderse de los ataques Psíquicos ().

Ex: The Hunter está atacando a Achab, que debe obtener al menos  con una prueba de  (Achab tiene 3) para defenderse del golpe. El Capitán tira 5 dados (PH 3 + 2 dado por su Armadura Myrmidon) y entre los símbolos útiles para defenderse solo obtiene , sufrirá 2 Heridas. El efecto secundario del cazador también infligiría una ficha de Hemorragia, pero la Armadura Myrmidon de Achab proporciona inmunidad a este estado negativo.

## ATAQUES ENCADENADOS





Hay equipo que permite a los héroes realizar ataques en cadena.

Estos equipos tienen dos ataques diferentes, separados por el símbolo de ataque en cadena , con un coste de AP en el medio.

Un héroe con este equipo puede elegir realizar uno de estos dos ataques o, si tiene suficientes AP, realizarlos ambos a un coste de AP igual a la cantidad indicada junto al icono de ataque en cadena.

A menos que se especifique lo contrario, los ataques deben dirigirse a un mismo objetivo y ese objetivo debe ser válido para ambos ataques.

### ESQUEMA DE ATAQUE

- 1 - Determinar el número de dados a lanzar (/ + ATB).
- 2 - Si se activan, utilizar las habilidades del enemigo objetivo.
- 3 - Si se activan, utilizar las habilidades del héroe. Los relanzamientos del Héroe (Fichas, Habilidades, etc...) se pueden usar en este paso, pero ningún dado se puede relanzar más de una vez.
- 4 - Compara los resultados con los símbolos de acción requeridos por el ataque. Cada símbolo obtenido es una herida potencial infligida al objetivo.
- 5 - Resta el valor / del objetivo del total de las Heridas infligidas.
- 6 - Inflige las heridas restantes al objetivo y aplica los posibles efectos del ataque sobre el objetivo (Sangrado, Envenenado, etc...).

### IMAGEN 1

#### ABILITY


 **Head Shot:** 3AP RNG:1-6 DMG:  
Stunned.

**Camouflage:** can't be attacked if the attacker is farther than 3 squares.

### IMAGEN 2

#### STATS



##### Heavy armor

Myrmidon provides +2Ph when the Captain rolls to parry  attacks. It also provides the Captain immunity against Bleeding Status.

Asegura que el enemigo sea visible y esté dentro del alcance de ambos ataques para maximizar el ataque en cadena!

Si un enemigo tiene el símbolo de ataque en cadena en su carta, puede atacar en cadena si tiene dos ataques diferentes. Un enemigo que ataque a un héroe siempre realizará un ataque en cadena si tiene suficientes AP, de lo contrario, atacará usando la primera estadística de ataque en su carta.

### ESQUEMA DE DEFENSA

- 1 - Determina el número de dados a tirar (/ + Habilidad / bonificación de equipo).
- 2 - Si se activa, utilizar la habilidad de ataque del enemigo.
- 3 - Si se activa, utilizar la habilidad del héroe objetivo. Los relanzamientos del héroe (Fichas, Habilidades, Cobertura, etc...) se puede usar en este paso, pero ningún dado se puede relanzar más de una vez.
- 4 - Compara los resultados con los símbolos de acción requeridos por el ataque utilizado por el enemigo. Elimina cada símbolo correspondiente.
- 5 - El héroe objetivo sufre una herida por cada símbolo que no se cancela. Aplica los posibles efectos del ataque sobre el objetivo (Sangrado, Envenenado, etc...).




## OBJETIVOS VÁLIDOS

Un objetivo se considera válido cuando cumplen dos requisitos: **distancia y línea de visión (LoS)**.

La distancia es el número de cuadrados que separan dos Modelos. Todas las armas y algunas habilidades tienen un valor de alcance (RNG), que debe compararse con la distancia que separa el modelo activo y el objetivo. La distancia solo se puede calcular en dirección horizontal y vertical (como si fuera el movimiento de un personaje).

La línea de visión se determina utilizando el centro de un lado del cuadrado ocupado por el Modelo activo y el centro del cuadrado ocupado por el Modelo objetivo. Para simplificar, cada lado de un cuadrado tiene un segmento vacío desde el cual trazar la línea imaginaria, ver imagen. Si la línea imaginaria que pasa entre las dos casillas no está bloqueada por una obstrucción que la bloquee (lea la Tarjeta de Elementos Escénicos para verificar si un Terreno tiene esta característica), por una casilla ocupada

por un Modelo Enemigo (ver Tamaños de Modelo) o por una No-Zona (ver descripción de No-Zonas), el atacante puede intentar golpear al objetivo.

Si la línea imaginaria pasa a través de un elemento escénico que da cobertura, el modelo objetivo se considera en cobertura si está adyacente a él. Un héroe en cobertura puede volver a tirar un dado de defensa . Un héroe que ataca a un enemigo en cobertura debe volver a tirar un dado con éxito (considéralo como un efecto activado por el enemigo). Los poderes psíquicos no están influenciados por la cobertura.



**Nota del diseñador:** Puedes usar la herramienta LoS para ayudarte a establecer la línea de visión entre dos modelos.

## LINE OF SIGHT TOOL

Las reglas para establecer la línea de visión han sido diseñadas pensando en recrear un tiroteo real y hacer que la lucha sea más atractiva. Un modelo adyacente a un obstáculo siempre podrá disparar a los Modelos enemigos mientras permanece protegido por la Escenografía. Sus oponentes tendrán que maniobrar alrededor del campo de batalla para contrarrestar esa ventaja.



*Ex: En este ejemplo, Spriggan A puede apuntar a Achab, pero por el contrario, el Capitán no puede apuntar a Spriggan A, ya que la Piedra (una Obstrucción) bloquea su línea de visión. Achab puede apuntar al Mower (y el Spriggan C, que, al estar adyacente al arbusto, está en cobertura). Achab no puede apuntar a Spriggan B ya que el Mower bloquea su línea de visión.*



*Ex: En este ejemplo, tanto Spriggan A como B no pueden apuntar a Achab porque sus líneas de visión pasan a través de una no zona. Achab solo puede apuntar a Spriggan A.*

## NON-ZONAS

Las no zonas son todas aquellas áreas fuera del tablero de juego; Si la línea de visión abandona el tablero de juego, se considera interrumpida. Además, los Modelos nunca pueden salir del tablero de juego a menos que sean eliminados o por efectos especiales.



## TAMAÑOS DE LAS MINIATURAS

En Sine Tempore, todos los modelos tienen uno de los tres tamaños enumerados a continuación, de menor a mayor (ver imagen). Cada Modelo obstruye la línea de visión de sus adversarios hacia otros Modelos del mismo tamaño o menor, pero no obstruye la línea de visión hacia Modelos de mayor tamaño.

Cuando intentes golpear a un enemigo Big Guy, puedes agregar un dado a tu prueba de ataque.

Los enemigos de tamaño normal no otorgan bonificaciones ni penalizaciones y el tamaño no figura en sus rasgos. Un modelo nunca obstruye la línea de visión de un aliado.



### ENEMIGOS TINY Y BIG GUY

Herir o eliminar a un Enemigo con el rasgo **Tiny** jamás elevará la TV de un Héroe. Además, un enemigo **Tiny** eliminado nunca dejará ficha de botín en el campo de batalla. Si eliminas a un enemigo **Big Guy** este dejará dos Fichas de botín.

## ESCENOGRAFÍA

En Sine Tempore, hay diferentes tipos de elementos escénicos:

**Light Cover** - La Cobertura Ligera protege a los que están detrás de ella al proporcionar protección. Se puede atacar y destruir, como un Modelo Enemigo normal, si sufre un total de Heridas igual a su Salud (♥).

**Solid Cover** - La Cobertura Pesada protege a los que están detrás de ella al proporcionar protección. Una Cobertura Solida no puede ser destruida.

**Light Obstruction** - Este es un elemento escénico que no se puede mover y bloquea completamente la línea de visión. Se puede atacar y destruir, como un Modelo Enemigo normal, si sufre un total de Heridas igual a su Salud (♥).

**Solid Obstruction** - Este es un elemento escénico que bloquea completamente la línea de visión. La Obstrucción Pesada no puede ser destruida.

Los enemigos que atacan a un Elemento Escénico infligen automáticamente una cantidad de Heridas igual al número de Símbolos de Acción en la estadística DMG de su ataque. Infligir daño a una estructura no aumenta la TV.




## CONTAINERS Y EDIFICIOS

Los campos de batalla de Sine Tempore pueden contener estos grandes elementos escénicos. Los Personajes pueden usarlos como refugio o trepar por ellos y alcanzar una mejor posición táctica. A efectos de reglas los edificios y contenedores se consideran lo mismo. Los contenedores normalmente están formados por un solo bloque y alcanzan solo un nivel de altura. Los edificios, por otro lado, pueden ser más altos y tener uno o más niveles.



### ARTÍCULOS MÓVILES

Algunos Elementos Escénicos o Fichas de Misión pueden ser movidas por habilidades o equipos. Cuando un elemento escénico tiene el símbolo , se puede mover por el campo de batalla. Las reglas para mover estos elementos se describen directamente en la Habilidad o en el Equipo. Las Fichas de botín se consideran elementos móviles.



#### RULES

**Placement:** the Mushroom occupies one square and can be placed anywhere on a Tile, except for the borders.

♥10

**LIGHT OBSTRUCTION  
IMPASSABLE**

3D



## CÓMO USAR LAS CÉLULAS ENERGÉTICAS

Las células de energía pueden descartarse para obtener uno de estos efectos:

**1 - Activar el efecto de poder en una carta de Equipo:** En este caso, debes descartar una Célula de Energía del color correspondiente requerido.

**2 - Activar el efecto instantáneo:** Descarta la célula de energía para recibir la bonificación indicada. Esta bonificación dura el resto de la activación.



## ÁREAS DE EFECTO

Ciertos ataques o habilidades pueden golpear a más de un modelo a la vez. En este caso se definen como Áreas de Efecto. Las Áreas de Efecto tienen su propio conjunto de reglas.

Cada área de ataque o habilidad se caracteriza por un símbolo que indica su forma. El símbolo muestra los cuadrados del mapa golpeados por el efecto.

El cuadrado con un punto dentro del símbolo indica el objetivo principal del Áreas de Efecto, que puede ser un Modelo o un cuadrado.

El Modelo objetivo o el cuadrado objetivo deben ser objetivos válidos.

Si el Áreas de Efecto es parte de un ataque, se realiza una tirada de ataque normal con el arma, independientemente de si se está atacando un enemigo o un cuadrado. Calcula los golpes en función de los símbolos obtenidos en la tirada de ataque pero aplica el daño a todos los Modelos en los cuadrados del Áreas de Efecto. Cada modelo (héroe o enemigo) se defenderá individualmente siguiendo sus propias reglas.

Un enemigo con ataques de Áreas de Efecto centrará el ataque en su objetivo, pero todos los modelos adversarios en el área deben hacer una tirada de defensa. Los enemigos son inmunes a las Áreas de Efecto de los modelos aliados.

Si una habilidad tiene una Áreas de Efecto, se explicará como funciona en su descripción.

Los tipos de Áreas de Efecto son:



**Explosion:** Golpea al objetivo principal y en las 8 casillas a su alrededor.



**Cross:** Golpea al objetivo principal y en los 4 cuadrados adyacentes (verticales y horizontales).



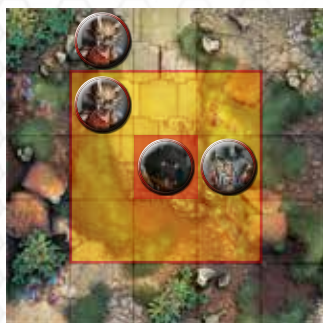
**Lance:** Golpea al objetivo principal y en los siguientes 3 cuadrados en línea recta. El cuadrado del objetivo principal siempre debe ser el objetivo más cercano, los objetivos adicionales deben estar más alejados.



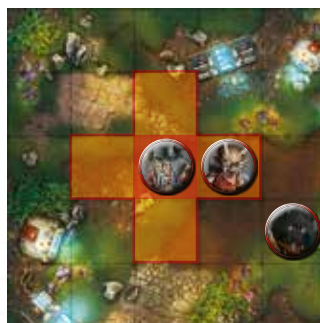
**Blow:** Golpea al objetivo principal y a los Modelos en los 3 cuadrados directamente después, formando una forma de "T". El cuadrado del objetivo principal debe ser el objetivo más cercano, los objetivos adicionales deben estar más alejados.



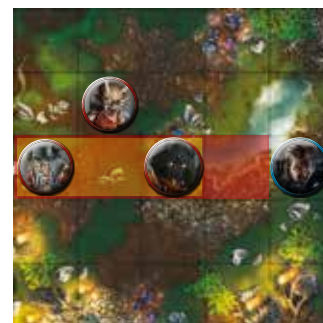
**Sweep:** Golpea al objetivo principal y a los Modelos en los 2 cuadrados adyacentes al objetivo en ambos lados en línea recta. El objetivo principal debe ser adyacente al modelo que usa esta Área de Efecto.



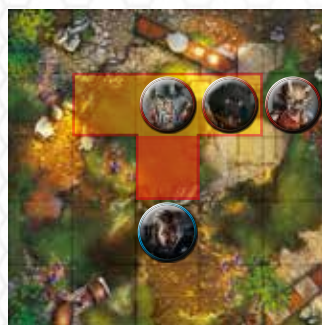
EXPLOSION



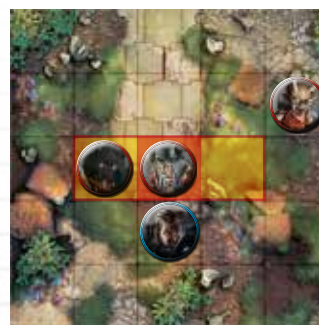
CROSS



LANCE



BLOW



SWEEP



## AURAS Y ONDAS

Las Auras y las Ondas son efectos de área especiales que tienen reglas ligeramente diferentes con respecto a las que acabamos de explicar. Tanto las auras como las Ondas siempre están centradas en la figura que las usa y sus símbolos siempre van acompañados de un número que indica el número de cuadrados dentro de los cuales el área tiene efecto.



**Onda X:** Cuando un Modelo usa esta efecto de área, todos los Modelos dentro de X espacios de él son golpeados. En el caso de un ataque, haz una tirada de ataque por cada Modelo golpeado. Si un enemigo ataca con una Onda, realiza una tirada de defensa para cada héroe dentro de X espacios.



**Aura X:** A diferencia de una Ola, que es un efecto instantáneo, un Aura es un efecto continuo en cada Modelo dentro de X espacios del Modelo que activa el efecto. Por lo tanto, si el Modelo que usa un poder de Aura se mueve, las auras se mueven con él, afectando a cada Modelo que entra en el área afectada. Un modelo deja de estar bajo su efecto al salir del Área de Efecto. Muchas habilidades pasivas son auras. Las auras nunca pueden ser ataques.



WAVE 2 / AURA 2

## HÉROES KNOCKED OUT (KO)

Cuando un Héroe acumula una cantidad de fichas de Herida igual a su valor  $\heartsuit$ , se considerará que está noqueado (**KO**). Un héroe noqueado coloca su miniatura boca abajo en su casilla. Cuando un héroe es KO, coloca su ficha de Activación en el borde exterior del sector Momentum en el que se encuentra. Si las manecillas de fase alcanzan el sector en el que se encuentra nuevamente la ficha de Activación, y el Héroe todavía está KO, ese Héroe roba una carta de Herida Grave. Esto sucede cada vez que la manecilla de fase llega al sector donde se encuentra la ficha de Activación del Héroe KO. Por lo tanto, es posible que un Héroe gane varias cartas de Herida grave.

Los héroes noqueados no pueden ser objetivo de los enemigos. Un héroe fuera de combate disminuye su valor de amenaza en el Perilium en 2 y descarta todos los estados negativos, excepto las ficha Oblivion y cualquier Herida grave.

Un héroe noqueado puede volver al juego si recupera una herida. Levanta el modelo de héroe revivido y en el Momentum, coloca su ficha de Activación en el siguiente sector de Fase al activo actual.

Los otros modelos pueden cruzar una casilla con un héroe KO, pero no detenerse en ella.

### CURANDO UN MODELO

Cuando un modelo se cura con el uso de una Habilidad o Equipo, retira tantas fichas de Herida como el valor de curación.

## DADO DE PENALIZACIÓN

Hay una penalización adicional para cualquier héroe que haya acumulado 3 o más heridas. Este deberá tirar un dado de penalización cada vez que realiza una prueba de estadísticas (de cualquier tipo). Este dado de penalización afectará esta prueba, como se describe a continuación. El dado de penalización eliminará los símbolos coincidentes del lanzamiento. De manera que ese resultado no podrá ser tenido en cuenta para esa prueba.

Si un Héroe se cura y descarta una ficha de Herida Grave reduciendo su total a dos o menos, ya no hay necesidad de lanzar el dado de Penalización. Este dado se puede ganar y perder varias veces durante el curso de una misión.

Los héroes pueden usar relanzamientos para lanzar el dado de penalización nuevamente. Tienen que aceptar el segundo resultado.

*Ex: Tras el último ataque, Alexandra ha recibido un total de 4 fichas de Herida. Por lo tanto, a partir de este momento, cada vez que tire debe agregar el dado de penalización a sus tiradas de dados.*

## CARTAS DE HERIDAS SERIAS

Las cartas de Heridas graves infligen fuertes penalizaciones a los Héroes y deben tratarse mediante el uso de Enfermería. Cuando un Héroe obtiene una carta de Herida grave, manténla cerca del Datapad del Héroe hasta descartarla.

Un héroe puede más de una de estas cartas y sus efectos son acumulativos.

**A** - Nombre

**B** - Efecto



## ENEMIGOS ELIMINADOS

Cuando un enemigo obtiene una cantidad de fichas de Heridas igual a su valor de oooo, el estará KO y se eliminan del juego. Los enemigos KO se eliminan del juego solo después de aplicar los efectos secundarios de sus Habilidades y Equipo.



## ESCALAR

Un modelo con la habilidad de **Escalar** puede subir un nivel de altura dependiendo de su rango. Por ejemplo, un Modelo con Escalada puede subir o bajar un nivel.

Hay Equipo y Habilidades que pueden permitir que un modelo sin la habilidad la use.

Los movimientos verticales realizados con la habilidad de escalada tienen un coste en AP igual a cualquier movimiento horizontal. Por lo tanto, subir un nivel costará 1 AP, mientras que subir dos niveles costará 2 AP.

Si la casilla objetivo en el nivel deseado está ocupada por otro Modelo, no es posible realizar el movimiento de escalada.

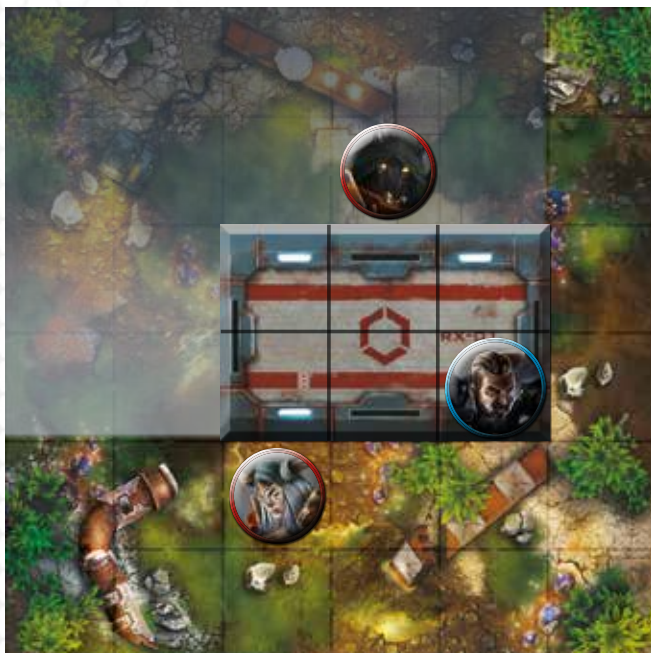
Todos los héroes tiene la habilidad de **Escarlar**.

## LÍNEA DE VISIÓN DESDE Y HACIA UN CONTAINER

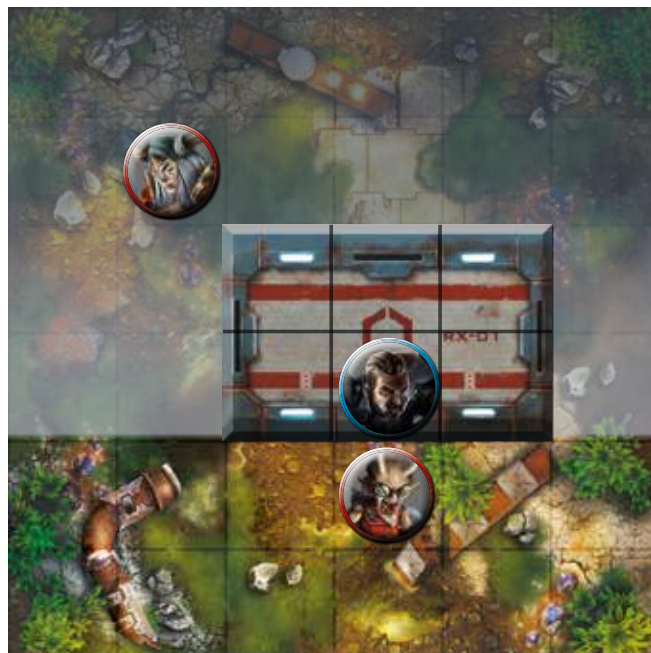
Un personaje puede golpear un objetivo en el suelo mientras él está en un contenedor, mirando desde sus bordes. Las líneas de visión de un personaje que se coloca en un contenedor están bloqueadas en todos los lados del contenedor al que el personaje no está adyacente.

Observa los diagramas a continuación para verificar las zonas de impacto. Un personaje no puede golpear a un objetivo en un nivel diferente en combate cuerpo a cuerpo.

Un personaje en un nivel superior puede apuntar a otro en un nivel inferior incluso si está cubierto por otros modelos. Un Modelo que usa un ataque a distancia desde un Contenedor (o desde una posición elevada) aumenta el RNG del ataque en 1.



Ex: Achab tiene una línea de visión libre hacia la Bruja, por lo tanto, puede atacar y ser atacado, ya que ambos usan armas a distancia. Mower está en un área sin visibilidad de Achab y viceversa, por lo tanto no puede atacar ni ser atacado.



Ex: Achab tiene una línea de visión libre hacia el Kid, por lo tanto, puede atacarlo pero no puede ser atacado, porque ataca con armas a distancia mientras que el Niño solo ataca con armas de combate cuerpo a cuerpo. La Bruja, a pesar de poder usar un ataque a distancia, está en un área sin visibilidad de Achab y viceversa, por lo tanto no puede atacar ni ser atacado.







## PSÍQUICOS





En Sine Tempore, hay ciertos Personajes capaces de ver y manejar corrientes de energía pura, visibles solo a sus ojos. Se llaman Psíquicos y su habilidad les permite modificar el estado de la materia y usarla a su gusto. Los Psíquicos son individuos muy temidos entre las tripulaciones de naves espaciales, ya que a menudo se vuelven locos por las enormes energías a las que están expuestos.

### PODERES PSÍQUICOS

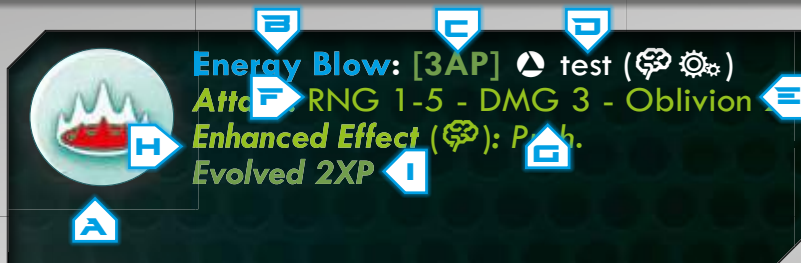
Cada Héroe Psíquico tiene acceso a los poderes Psíquicos. Al igual que otras Habilidades, deben ser aprendidas y para ser utilizadas durante una Misión, deben seleccionarse, insertando el token respectivo (ver Libro de Campañas, página 10).









Para usar un Poder Psíquico, el Héroe debe tener éxito en una prueba psíquica lanzando un número de dados igual a su  y obteniendo los símbolos requeridos. Esta prueba estadística se puede modificar con Equipo y otras habilidades, ya sean negativas o positivas. Paga el coste en AP, obtén la cantidad indicada de fichas de Oblivion y realiza la prueba. Aplica los efectos del Poder solo si la prueba tiene éxito.

Algunos poderes tienen la palabra clave **Ataque**, en este caso, se consideran ataques completos y, a menos que se especifique lo contrario, siguen las reglas normales de ataque para elegir objetivos (ver **Objetivos válidos** "página 32"). El Ataque Psíquico, además de cualquier efecto adicional desagradable, generalmente (pero no siempre) inflige daño fijo (Ex: 2 o 4, etc...) indicado en la casilla de **DMG** del Poder. Un enemigo golpeado por un Ataque Psíquico que inflige daño puede reducir el daño recibido en una cantidad igual a su estadística .

Ex: Jukas está atacando a Mower con su ataque psíquico "Energy Lash". Con su tirada de  obtiene los dos símbolos necesarios para lanzarlo ( + ) , él inflige 3 Heridas en su objetivo. Sin embargo, el Mower tiene una estadística de  igual a 1 que le permite reducir el daño causado por ataques psíquicos, por lo tanto, recibe solo 2 heridas.

Algunos Poderes Psíquicos pueden tener efectos mejorado, para activar este efecto se deben obtenerse símbolos adicionales en la prueba. Si, además de los símbolos necesarios, la prueba también obtiene los símbolos adicionales, el efecto mejorado también se aplicará.



**Energy Blow: [3AP]**  test ( )  
**Atta**  RNG 1-5 - **DMG 3** - Oblivion   
**Enhanced Effect** (): **Push**.   
**Evolved 2XP** 

**A** - Ficha de Habilidad de Poder Psíquico.

**B** - Nombre del Poder Psíquico (para distinguirlo de las habilidades normales es de color azul).

**C** - Coste en AP para usar el Poder Psíquico.

**D** - Prueba: La secuencia de símbolos que se debe obtener para usar con éxito el Poder Psíquico.

**E** - Puntos de Oblivion: El número de fichas de Oblivion que el héroe debe coger cuando usa este poder.

**F** - RNG. El número de cuadrados dentro de los cuales debe estar el objetivo del Poder.

**G** - DMG. El número de heridas infligidas.

**H** - Efecto mejorado.


**I** - Coste de puntos de experiencia (XP).







### PUNTOS Y FICHAS DE OBLIVION

Los Puntos de Oblivion indican la pérdida de salud mental que sufre un Psíquico si abusa de sus poderes. Cada vez que un héroe usa un Poder Psíquico, gana una Ficha de Oblivion por cada Punto de Oblivion indicado en el Poder. Cuando un Psíquico tiene al menos 1 Ficha de Oblivion en su Datapad de Héroe, debe realizar una prueba de Mente al comienzo de su activación, y obtener un número de  igual o mayor que el número de fichas de Oblivion que posee el Héroe. Si la prueba tiene éxito, no pasa nada. Si la Prueba falla, el Héroe Psíquico descarta todas las fichas de Oblivion en su posesión y roba una carta de Oblivion.



Coloca las Fichas de Oblivion en el Datapad de Héroe, para recordar la condición del Psíquico.

### CARTAS OBLIVION

Cuando un héroe roba una carta de Oblivion, el efecto debe aplicarse inmediatamente. Algunos efectos son instantáneos y se aplican solo cuando se obtiene. Otros efectos son temporales y duran un número específico de fases.

#### Descripción

**A** - Nombre de la carta de Oblivion

**B** - Efectos:  Instantáneo,  Temporal

**C** - Descripción y reglas de la carta Oblivion.

### EQUIPO Y PODERES PSÍQUICOS

Muchos elementos del Equipo ayudan al Psíquico a aumentar sus Puntos Mentales para acelerar su recuperación. Algunos incluso pueden almacenar fichas de Oblivion permitiendo al Psíquico colocar las fichas en la Cartas de Equipo tan pronto como las obtiene. Un jugador puede elegir libremente dónde colocar las Fichas de Oblivion, o entre sus diferentes Cartas de Equipo o en el Datapad del Héroe. Las fichas de Oblivion asignadas al Equipo no se pueden eliminar mediante Meditación a menos que se especifique lo contrario.

Oblivion  
Token





## FICHA DE ESTADO

Los personajes de Sine Tempore pueden tener diferentes tipos de estado, tanto positivos como negativos. Estos efectos se indican usando Fichas. Muchos equipos asignan fichas de estado a héroes y enemigos, por ejemplo, veneno, aturdido, volver a tirar, etc. A menos que se especifique lo contrario, un modelo gana las fichas en su fase de fichas al comienzo de su activación (ver página 24). Las fichas de estado adquiridas de Habilidades deben colocarse en el Datapad del héroe, mientras que las adquiridas del Equipo deben colocarse en la tarjeta de Equipo.

**Para determinar rápidamente si un estado es negativo o positivo, observa el color del borde: Una ficha de estado con borde rojo indica un estado negativo, mientras que un borde azul indica un estado positivo.**

**NEGATIVO**



**POSITIVO**

Cuando una ficha es asignada a un héroe, colócala en su Datapad. Si se asigna a una pieza de Equipo, colócala en su tarjeta.

A menos que se especifique lo contrario, un Estado solo puede ser asignado una vez a cada Modelo. Si un Modelo pierde o descarta una ficha de Estado, puede volver a ganarla durante el transcurso de la Misión.

Cuando un ataque con un estado negativo como regla especial (por ejemplo fuego) inflige al menos una herida, asigna su ficha de estado al objetivo del ataque.

Las fichas de estado negativo normalmente se descartan automáticamente después de aplicar su efecto, o en algunos casos, en la fase de fichas al comienzo de la activación de los Modelos (el momento en el que se deben descartar este tipo de fichas se explica en la descripción del estado en la página 40).

Ciertos estados, como el fuego, necesitan una tirada de dados para determinar si el efecto cesa. Otros seguirán siendo aplicables al Modelo hasta que sean cancelados por una Habilidad, por ejemplo Veneno. Puede encontrar más detalles sobre cada estado al final de este manual.



## ESTADOS NEGATIVOS



**Daño cerebral:** Un modelo con esta ficha se mueve un cuadrado en una dirección aleatoria. Resuelve este movimiento durante la fase de fichas del Modelo y descarta la ficha de Estado. La dirección de este movimiento aleatorio se establece mediante el uso de la Carta de Orientación.

Si al hacer este movimiento aleatorio, el Héroe se aleja de un Enemigo con el que estaban trabado, se considera una acción de destrabado y, por lo tanto, sufre un ataque gratuito por parte del Enemigo. Si un Modelo no puede realizar este movimiento porque el cuadro al que necesita moverse está ocupado, permanece quieto y sufre una Herida.



**Contagio:** Un personaje con esta ficha asigna una Ficha de Veneno a todos los modelos que se encuentren en una casilla adyacente. Descarta la ficha de Contagio en la siguiente fase de Fichas del Modelo y gana una Ficha de Veneno.



**Fuego:** Un modelo con esta ficha sufrirá 1 herida al final de su activación. Para descartar esta ficha, un héroe debe gastar 1 AP y lanzar un dado de acción. Con un resultado de 4+, el Héroe logra apagar el fuego y puede descartar esta ficha. Un Héroe puede intentar apagar el Fuego varias veces durante su activación mientras tenga AP disponible.

Un Enemigo con una ficha de Fuego sufre 1 Herida al final de su activación, después tira un Dado de Acción. Con un resultado de 4+ el enemigo descarta esta ficha, de lo contrario continúa con ella.



**Impedido:** Un modelo con esta ficha debe gastar 2 AP para moverse 1 casilla (usando acciones de movimiento o habilidades). Al final de su activación, descarta esta ficha.



**Clavado:** Un modelo con esta ficha no puede realizar ninguna acción de movimiento durante su próxima activación, si puede atacar o defender. Descarta esta ficha al final de la activación del modelo.



**Veneno:** Un héroe con una ficha de Veneno siempre lanza 1 dado menos para cualquier acción. Una ficha de Veneno solo puede ser descartada con una Habilidad o Equipo que la elimine.

Un héroe que ataca a un enemigo envenenado puede volver a tirar uno de sus dados de ataque.



**Enlentecer:** Un modelo con esta Ficha debe gastar 1 AP adicional por cada acción que realice durante su activación. Descarta esta ficha al final de la activación del modelo.



**Rompe alma:** Un enemigo con esta ficha la descarta en su fase de fichas y no se activa, en cambio, el Héroe que le dio al Enemigo la ficha puede moverlo un número de casillas igual a su RA(4). Durante esta activación especial, el Héroe también puede obligar al Enemigo a realizar el siguiente ataque una vez:

Attack: AP 3 - RNG 1 - 4 - DMG 4



**Aturdido:** Un Héroe aturdido mueve su ficha de Activación 2 sectores hacia adelante en el Momentum.

Un enemigo con ficha de aturdido la descarta en la fase de Ficha y pierde 2 AP durante el resto de su activación.



**Hemorragia:** Durante su fase de ficha, el Modelo gana 1 ficha de Sangrado. Este token solo puede ser descartado por una Habilidad o un Equipo que lo elimine.



## FICHAS DE HERIDAS



**Sangrado:** Un modelo con esta ficha recibe 1 Herida al final de su activación, después descarta esta ficha.



**1 Herida:** Un Modelo recibe una de estas fichas por cada Herida que sufra.



**3 Heridas:** Esta ficha se utiliza para realizar un seguimiento de las heridas de un personaje.



## OTRAS FICHAS

**Trabado:** Un Héroe recibe una de estas fichas cuando se traba en combate (consulta la página 30 del Libro de reglas).



**Botín:** Esta ficha se coloca en el suelo cuando se mata a un enemigo. Un héroe adyacente o en la misma casilla que esta ficha, puede gastar 1 AP para eliminarlo del campo de batalla y robar una carta de Recurso.



**Oblivion:** Un Héroe recibe una de estas fichas por cada Punto de Oblivion que recibe mientras usa Poderes Psíquicos (ver página 38).



**Afectado:** Durante su activación, un Modelo con esta ficha DEBE gastar todos sus AP para descartarla.



**Objetivo genérico:** Esta ficha se usa en varias misiones como objetivo para héroes o enemigos. Su función específica se explica en las Reglas Especiales de la Misión donde está presente.



**Relanzamiento:** Un héroe puede descartarse esta ficha al tirar un dado en cualquier prueba que acaba de realizar de nuevo. Un héroe nunca puede tener más de 3 fichas de repetición en su Datapad de héroe. Las fichas de repetición colocadas en las tarjetas de Equipo no cuentan para este límite.



## POSITIVE STATUSES




**1 AP:** Un modelo con esta ficha gana 1 AP gratis durante su activación. Descarta esta ficha al final de la activación del personaje.



**2 AP:** Un modelo con este token gana 2 AP gratis durante su activación. Descarta esta ficha al final de la activación del personaje.




**Caparazón Psíquico:** Un Héroe puede descartar esta ficha para ganar +2  en una tirada de defensa contra un ataque Psíquico. Un héroe no puede tener más de una ficha de Caparazón Psíquico al mismo tiempo.




**Acelerar:** Un modelo con esta ficha gasta 1 AP menos cuando ataca durante su próxima activación. Descarta esta ficha al final de la activación del modelo.




**Resistencia Mejorada:** Un héroe puede descartar esta ficha para ganar +2  en una tirada de defensa contra un ataque físico. Un héroe no puede tener más de una ficha de Resistencia Mejorada al mismo tiempo.



**Fuerza:** Un héroe puede descartar esta ficha para ganar +2  en una tirada de ataque cuerpo a cuerpo. Un héroe no puede tener más de una ficha de Fuerza al mismo tiempo.



**Resistencia:** Un héroe puede descartar esta ficha para ganar +1  en una tirada de defensa contra un ataque físico. Un héroe no puede tener más de una ficha de resistencia al mismo tiempo.




**Concentración:** Un Psíquico puede descartar esta ficha para volver a tirar un dado cuando realiza una Prueba de Oblivion




**Escoger la posición:** Un Héroe puede descartar esta ficha para seleccionar la cara deseada en un dado que acaba de lanzar. Un héroe nunca puede tener más de una ficha Escoger la posición.



**Resiliencia:** Durante su fase de Fichas, el Modelo recupera una Herida. Después de recuperar la herida, tira un dado: si el resultado es , descarta esta ficha.



## HABILIDADES GENÉRICAS


**Penetra Armaduras X:** Un ataque con esta habilidad ignora X puntos de  del enemigo.

**Escalar:** Un modelo con esta habilidad puede mover 1 nivel de altura con una acción de de movimiento (ver página 36).

**Volar:** Un modelo con esta habilidad puede moverse sobre casillas ocupadas por otros modelos o elementos escénicos, siempre que no se detengan encima. Además, pueden moverse sobre casillas en diferentes niveles sin gastar ningún AP adicional. Un modelo volador no puede ser trabado en combate o atacado cuerpo a cuerpo. Tampoco puede realizar ataques de combate cuerpo a cuerpo.

**Inmunidad X:** Un modelo con esta habilidad es inmune a un estado ( Aturdido, Veneno, etc...), a un tipo de ataque (Psíquico, etc...) o una herida específica (Sangrado, etc...). Esto significa que nunca pueden sufrir los efectos de un determinado ataque o ganar una determinada ficha de estado.

En algunos enemigos, esta habilidad puede ir seguida por un símbolo de acción, por ejemplo, Inmunidad  o Inmunidad . En este caso, si el símbolo especificado se obtiene en algún dado de la tirada de ataque, se debe eliminar ese dado de la tirada; no debe tenerse en cuenta al contar los símbolos para este ataque.

**Empujar:** Si un ataque con esta habilidad inflige al menos una Herida; mueve el objetivo un número de casillas igual a los símbolos () obtenidos en la prueba de ataque / defensa.

**Alcance X:** Un ataque de combate cuerpo a cuerpo con esta Habilidad puede golpear a Modelos dentro de X casillas, y no solo a aquellas en casillas adyacentes.

**Estado:** Un ataque con el nombre de una ficha de Estado en sus reglas especiales, si inflige al menos una Herida, también inflige la ficha de Estado correspondiente al objetivo.

**Ataque sostenido X:** Esta habilidad siempre va acompañada de un símbolo de acción. Cada vez que un dado da el símbolo requerido como resultado, tira un nuevo dado y agrega los Símbolos de Acción obtenidos al resultado final. Mientras obtengas el símbolo requerido en los dados adicionales, puede seguir tirando dados adicionales, para infligir un número máximo de Heridas igual al número de dados lanzados al comienzo del ataque.

**Ataque Débil:** Este Ataque inflige un máximo de 1 Herida, independientemente de los éxitos obtenidos al bloquearlo o lanzarlo.





## HABILIDADES DE LOS ENEMIGOS

**Arrastrar:** Un Modelo herido por un ataque con esta Habilidad se coloca adyacente al Enemigo que realizó el ataque o, si no es posible, en la casilla más cercana.

**Horda X:** Si durante el reclutamiento de Enemigos se roba una Carta de Enemigo con esta habilidad, coloca X Modelos en lugar de uno en el campo de batalla. Sigue las reglas normales de aparición para colocar los modelos enemigos. Si no es posible colocar todos los Modelos, coloca el máximo posible.

**Depredador:** Un enemigo con esta habilidad siempre se considera en combate (ver página 24) a menos que la misión use la regla de patrulla, en cuyo caso el modelo enemigo comenzará la misión en modo patrulla.

**Anomalía Psíquica:** Un héroe que realiza una prueba de  $\Psi$  (MI) para usar un Poder Psíquico dentro de 5 casillas de este enemigo debe volver a tirar todos los éxitos.

**Resistencia X:** Durante una prueba de ataque, un enemigo con esta habilidad obligará a un héroe a volver a tirar cada dado que obtenga un resultado que coincida con el símbolo indicado. Esta habilidad se aplica solo a los dados que han obtenido un éxito.

**Corredor:** El enemigo mueve 2 cuadrados por cada AP gastado en una acción de movimiento.

**Tirador:** Esta Habilidad se activa con dos situaciones diferentes

1 - Si al comienzo de su activación un Enemigo con esta Habilidad está adyacente a un Héroe, como primera acción, se moverá cubriendo la distancia máxima posible asegurándose de permanecer en el RNG de ataque, dejando suficiente AP para realizar un ataque.

2 - Después del paso Verificar el Objetivo para este enemigo (ver página 23), si el objetivo es atacar a un héroe el enemigo con esta habilidad, como primera acción, se moverá cubriendo la distancia máxima posible, asegurándose de permanecer en el RNG del ataque, dejando Suficiente AP para realizar un ataque.

En ambos casos, si al hacer este movimiento el Enemigo ya no tiene suficiente AP para atacar, gastará todos sus AP para alejarse.

**Tendencias suicidas:** Un enemigo con esta regla, que inflige al menos 1 herida usando una habilidad de ataque, se elimina del juego después de resolver el ataque.

**Golpe Cruel X:** Cuando un héroe se defiende contra un ataque enemigo con esta habilidad, debe volver a tirar todos los dados con éxito que muestren el símbolo de acción indicado.

## HABILIDADES DE LA ESCENOGRAFIA

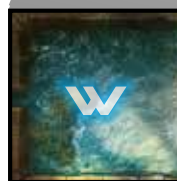
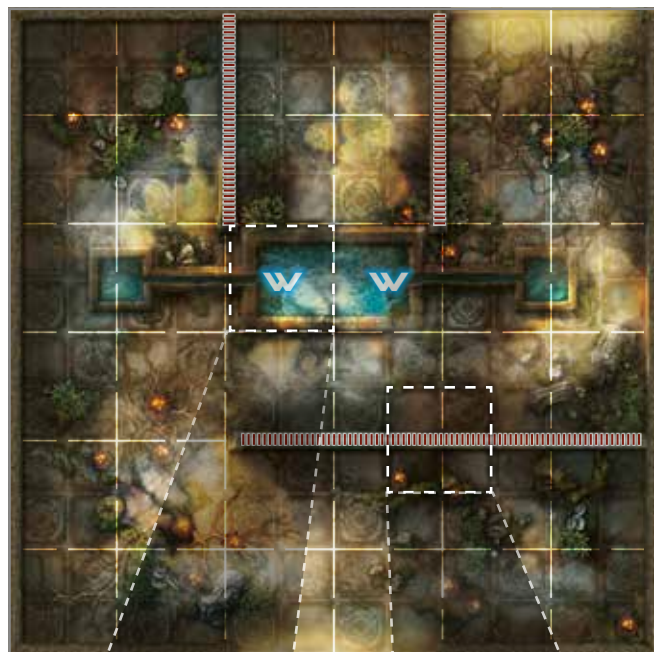
**Infranqueable:** Un cuadrado ocupado por un Elemento Escénico con esta regla no se puede cruzar y no es posible completar un movimiento sobre él.

**Terreno Difícil:** Entrar en un cuadrado de Rough Terrain requiere 2 AP.

## REGLAS ESPECIALES DE PANELES

**Agua:** Un modelo gasta 2 AP en lugar de 1 para dejar un cuadrado marcado con un símbolo de agua en las reglas de Misión.

**Muros:** Si 2 cuadrados adyacentes están separados por un Muro, no se considerarán adyacentes y no es posible que un modelo cruce la línea de separación entre los cuadrados. Las paredes bloquean la línea de visión.



WATER



WALL



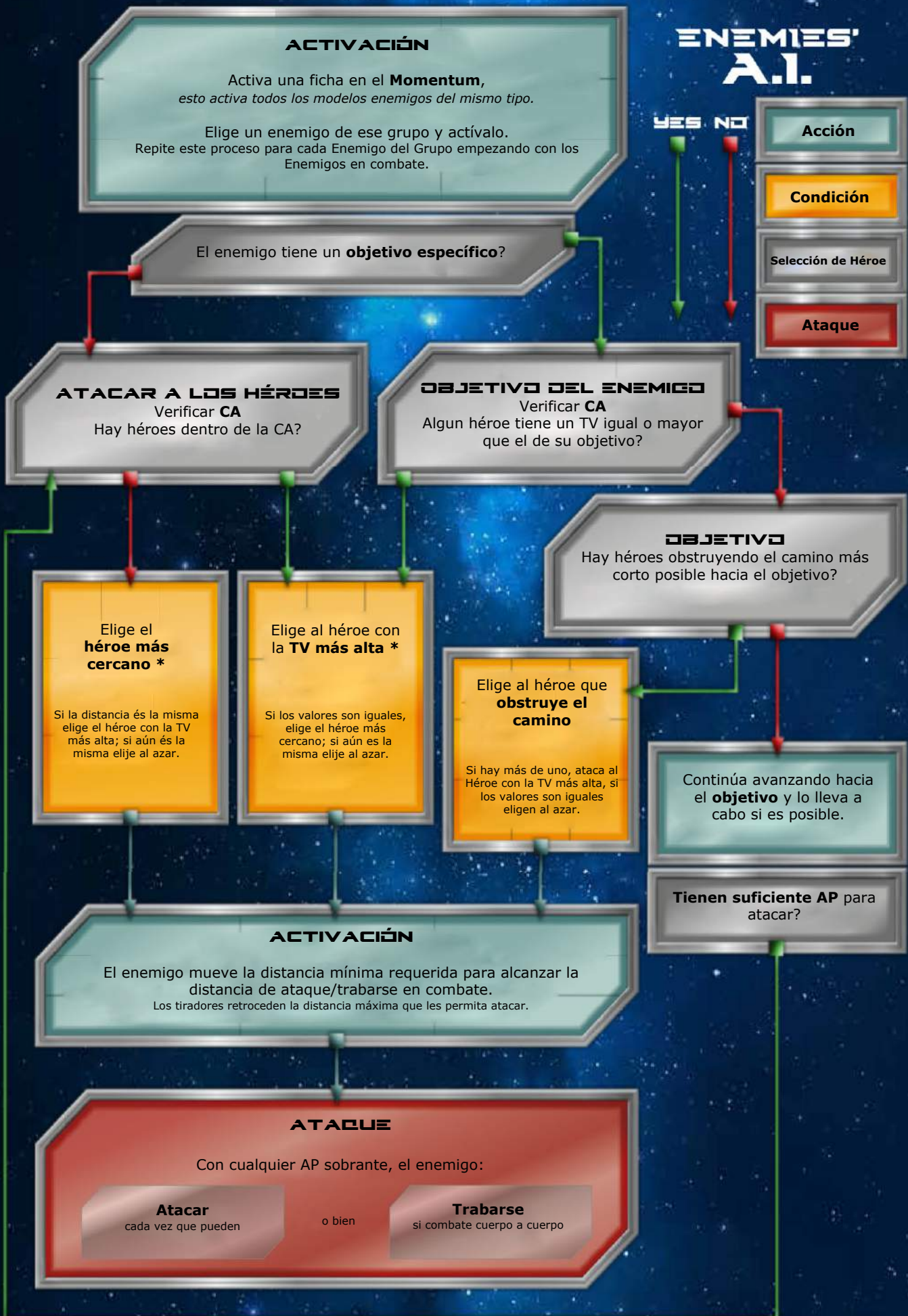




ENEMY SKILLS



# ENEMIGOS' A.I.



\* = El Enemigo debe poder interactuar con el Héroe, de lo contrario, ignorará al Héroe y pasará al siguiente objetivo.

(Por ejemplo, Andrómeda en el techo de un contenedor sin escalera no puede ser atacada por Enemigos en diferentes niveles de altura con ataques de combate cuerpo a cuerpo)



# COLONY SHEET

## CONTROL ROOM

- ▣ LV1
- ▣ LV2

## INFIRMARY

- ▣ LV1
- ▣ LV2

## LABORATORY

- ▣ LV1
- ▣ LV2

## MEDITATION ROOM

- ▣ LV1
- ▣ LV2

## WORKSHOP

- ▣ LV1
- ▣ LV2
- ▣ LV3

## ARMORY

- ▣ LV1
- ▣ LV2
- ▣ LV3

## WAREHOUSE

- ▣ LV1
- ▣ LV2
- ▣ LV3

## TRAINING ROOM

- ▣ LV1
- ▣ LV2

### ACHAB

TOTAL XP: \_\_\_\_\_  
REMAINING XP: \_\_\_\_\_

- ▣ Plan the Scheme
- ▣ Advanced Tactics
- ▣ Strategist
- ▣ Tactical Support
- ▣ Tactical Maneuver
- ▣ Holoprojector Bait
- ▣ Recon
- ▣ Infiltration
- ▣ Charge
- ▣ Furious Charge
- ▣ Reckless Charge
- ▣ Sweep
- ▣ Shock Wave
- ▣ Concentration
- ▣ Focus On
- ▣ Select the Point

### RESOURCE

- ▣ Blue Energy Cell
- ▣ Green Energy Cell
- ▣ Red Energy Cell
- ▣ Medikit

### ALEXANDRA

TOTAL XP: \_\_\_\_\_  
REMAINING XP: \_\_\_\_\_

- ▣ First Aid
- ▣ Resilience
- ▣ Reborn
- ▣ Clean Status
- ▣ Purify
- ▣ Censure
- ▣ Endurance
- ▣ Improved Endurance
- ▣ Strength
- ▣ Bleeding
- ▣ Hemorrhage
- ▣ Vampire Touch
- ▣ Neural Blast
- ▣ Brain Damage
- ▣ Mental Void
- ▣ Mental Storm

### RESOURCE

- ▣ Blue Energy Cell
- ▣ Green Energy Cell
- ▣ Red Energy Cell
- ▣ Medikit

### ANDROMEDA 2.0

TOTAL XP: \_\_\_\_\_  
REMAINING XP: \_\_\_\_\_

- ▣ Nail Down
- ▣ Nail Rain
- ▣ Barrage
- ▣ Shelter
- ▣ Vigorous Block
- ▣ Counterattack
- ▣ Shove
- ▣ Headbutt
- ▣ Concentration
- ▣ Focus On
- ▣ Select the Point
- ▣ Body Guard
- ▣ Safe Guard
- ▣ Split Fire
- ▣ Shot Down
- ▣ Heavy Fire

### RESOURCE

- ▣ Blue Energy Cell
- ▣ Green Energy Cell
- ▣ Red Energy Cell
- ▣ Medikit

### JUKAS

TOTAL XP: \_\_\_\_\_  
REMAINING XP: \_\_\_\_\_

- ▣ Energy Lash
- ▣ Energy Blow
- ▣ Mighty Energy Blow
- ▣ Energy Transformation
- ▣ Energy Transmutation
- ▣ Pyrokinesis
- ▣ Pyroblast
- ▣ Pyre
- ▣ Psychic Venom
- ▣ Flesh Corruption
- ▣ Contagion
- ▣ Telekinesis
- ▣ Kinetic Blow
- ▣ I Believe I Can Fly
- ▣ Time Master
- ▣ Slow
- ▣ Fast

### RESOURCE

- ▣ Blue Energy Cell
- ▣ Green Energy Cell
- ▣ Red Energy Cell
- ▣ Medikit

## WAREHOUSE



ITANIMULLI



ALH-84001



INOTTENIO



KEKKULENIUM



MOTILMOLINA



### NARRATIVE MISSIONS

- ▣ A Warm Welcome
- ▣ Welcome to the Jungle
- ▣ Temple Raid
- ▣ On Hunt of Stupid Rocks
- ▣ Machinations of Doom
- ▣ The Honorable Cult
- ▣ Tribal Initiation
- ▣ Evil Inside
- ▣ Take Back Your Destiny
- ▣ The Last Hope

## PRIMAEVLUS V AREAS

### DEFCON 4

- ▣ The Heaven
- ▣ The Rift
- ▣ Neptune Lake

### DEFCON 4-3

- ▣ Thunder Grave
- ▣ Butterfly Bites
- ▣ Acid Swamp
- ▣ Emerald River
- ▣ The Falling Leaves
- ▣ The Fortress

### DEFCON 3-2

- ▣ Agricola
- ▣ Sharp Rocks
- ▣ The Three Sisters
- ▣ Magma Pool
- ▣ Dead Wood
- ▣ Lonely Peak

### DEFCON 2-1

- ▣ Rapids of Blood
- ▣ Valley of the Temples
- ▣ Trident
- ▣ Howling Wild
- ▣ The Stone Garden

### DEFCON 1

- ▣ The Scythe
- ▣ Hot Spot
- ▣ Scilla





# COLONY SHEET

## CONTROL ROOM

- ☐ LV1
- ☐ LV2

## INFIRMARY

- ☐ LV1
- ☐ LV2

## LABORATORY

- ☐ LV1
- ☐ LV2

## MEDITATION ROOM

- ☐ LV1
- ☐ LV2

## WORKSHOP

- ☐ LV1
- ☐ LV2
- ☐ LV3

## ARMORY

- ☐ LV1
- ☐ LV2
- ☐ LV3

## WAREHOUSE

- ☐ LV1
- ☐ LV2
- ☐ LV3

## TRAINING ROOM

- ☐ LV1
- ☐ LV2

TOTAL XP: \_\_\_\_\_  
REMAINING XP: \_\_\_\_\_

- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_

### RESOURCE

- ☐ Blue Energy Cell
- ☐ Green Energy Cell
- ☐ Red Energy Cell
- ☐ Medikit

TOTAL XP: \_\_\_\_\_  
REMAINING XP: \_\_\_\_\_

- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_

### RESOURCE

- ☐ Blue Energy Cell
- ☐ Green Energy Cell
- ☐ Red Energy Cell
- ☐ Medikit

TOTAL XP: \_\_\_\_\_  
REMAINING XP: \_\_\_\_\_

- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_

### RESOURCE

- ☐ Blue Energy Cell
- ☐ Green Energy Cell
- ☐ Red Energy Cell
- ☐ Medikit

TOTAL XP: \_\_\_\_\_  
REMAINING XP: \_\_\_\_\_

- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_

### RESOURCE

- ☐ Blue Energy Cell
- ☐ Green Energy Cell
- ☐ Red Energy Cell
- ☐ Medikit

## WAREHOUSE



ITANIMULLI



ALH-84001



INOTTENIO



KEKKULENIUM



MOTILMOLINA



### NARRATIVE MISSIONS

- ☐ A Warm Welcome
- ☐ Welcome to the Jungle
- ☐ Temple Raid
- ☐ On Hunt of Stupid Rocks
- ☐ Machinations of Doom
- ☐ The Honorable Cult
- ☐ Tribal Initiation
- ☐ Evil Inside
- ☐ Take Back Your Destiny
- ☐ The Last Hope

## PRIMAEVUS V AREAS

### DEFCON 4

- ☐ The Heaven
- ☐ The Rift
- ☐ Neptune Lake

### DEFCON 4-3

- ☐ Thunder Grave
- ☐ Butterfly Bites
- ☐ Acid Swamp
- ☐ Emerald River
- ☐ The Falling Leaves
- ☐ The Fortress

### DEFCON 3-2

- ☐ Agricola
- ☐ Sharp Rocks
- ☐ The Three Sisters
- ☐ Magma Pool
- ☐ Dead Wood
- ☐ Lonely Peak

### DEFCON 2-1

- ☐ Rapids of Blood
- ☐ Valley of the Temples
- ☐ Trident
- ☐ Howling Wild
- ☐ The Stone Garden

### DEFCON 1

- ☐ The Scythe
- ☐ Hot Spot
- ☐ Scilla





# COLONY SHEET

## MEDITATION ROOM

- LV1
- LV2

## TRAINING ROOM

- LV1
- LV2

**TOTAL XP:** \_\_\_\_\_  
**REMAINING XP:** \_\_\_\_\_

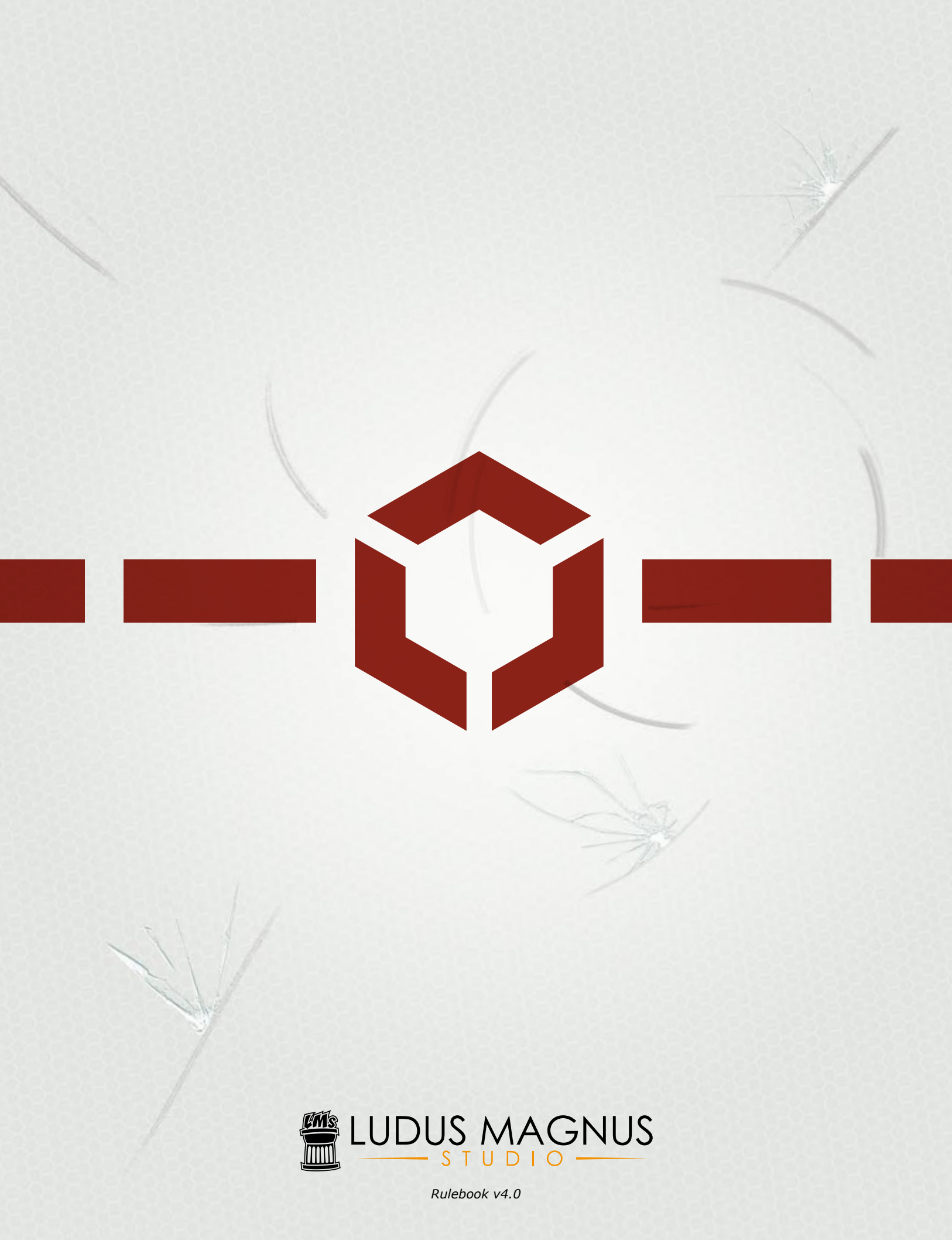
[illegible]

## RESOURCE

- ▣ Blue Energy Cell
- ▣ Green Energy Cell
- ▣ Red Energy Cell
- ▣ Medikit

[illegible]





LUDUS MAGNUS  
STUDIO

*Rulebook v4.0*