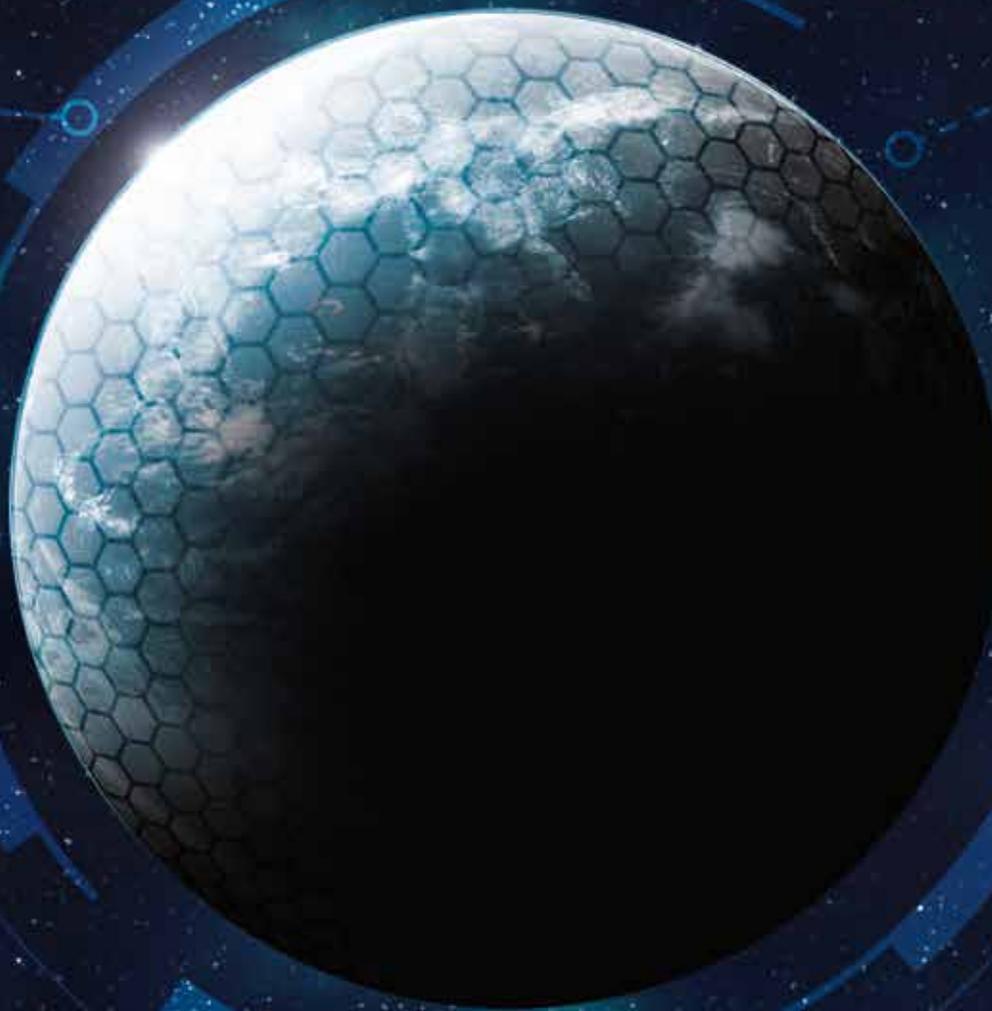


SINTEMPORE



CAMPAIGN BOOK



LUDUS MAGNUS
STUDIO

SINE TEMPORE

RESUMEN

INTRODUCCIÓN	3
PRIMAEVUS V	6
ÁREAS DE PRIMAEVUS V.....	6
EMPEZAR UNA CAMPAÑA.....	6
EXPERIENCIA Y EQUIPO INICIAL	6
AVANZANDO LA CAMPAÑA	6
MISIONES NARRATIVAS.....	6
MISIONES DE EXPLORACIÓN.....	7
CONQUISTANDO UN ÁREA	7
ELEGIR UN ÁREA.....	8
SELECCIONAR UNA MISIÓN DE EXPLORACIÓN	8
PREPARAR UNA MISIÓN DE EXPLORACIÓN.....	8
INFORME DE LA MISIÓN DE EXPLORACIÓN	9
CARTAS DE MISIÓN DE EXPLORACIÓN	9
FASE DE COLONIA.....	10
EXPERIENCIA Y AVANCE	11
ADQUIRIR UNA NUEVA HABILIDAD.....	11
HABILIDADES ACTIVAS Y PASIVAS.....	11
CREACIÓN Y ACTUALIZACIÓN DE EQUIPOS	11
SECTORES DEL GÉNESIS.....	12
VICTORIA Y CONDICIONES DE DERROTA.....	14
NORMAS ESPECIALES PARA MISIONES	14
SIGILO.....	14
PATRULLA	14
PUNTO DE APARICIÓN	14
SELECCIÓN DE ENEMIGOS.....	14
MAZOS Y PILAS DE DESCARTE	14
MISIONES NARRATIVAS.....	15
MISIONES DE EXPLORACIÓN.....	16
LEYENDA DEL MAPA.....	17

CAMPAIGN MISSIONS

01 - UNA CÁLIDA BIENVENIDA	18
02 - BIENVENIDO A LA SELVA	19
03 - INCURSIÓN AL TEMPLO.....	20
04 - A LA CAZA DE ESTUPIDAS ROCAS	22
05 - MAQUINACIONES DE MUERTE.....	24
06 - EL CULTO HONORABLE.....	26
07 - INICIACIÓN TRIBAL.....	28
08 - MALDAD INTERIOR.....	30
09 - LA ÚLTIMA ESPERANZA.....	32
10 - RECUPERA TU DESTINO	34

EXPLORATION MISSIONS

D4 - LA FUGA	36
D4 - EL PUENTE	37
D4 - LA COLINA DE LAS HAMBURGUESAS	38
D3 - LLUVIA DE RECURSOS	39
D3 - DESTROZAR AL BULL-Y.....	40
D3 - ÁREA DE OCUPACIÓN	41
D2 - PRUEBA DE CRISTAL.....	42
D2 - MATAR LA MORAL	43
D2 - DEFENDIENDO LA AVANZADA.....	44
D1 - EL ARTEFACTO.....	45
D1 - APUNTAR AL GRANDE	46
D1 - BLOQUEAR EL TELETRANSPORTE.....	47

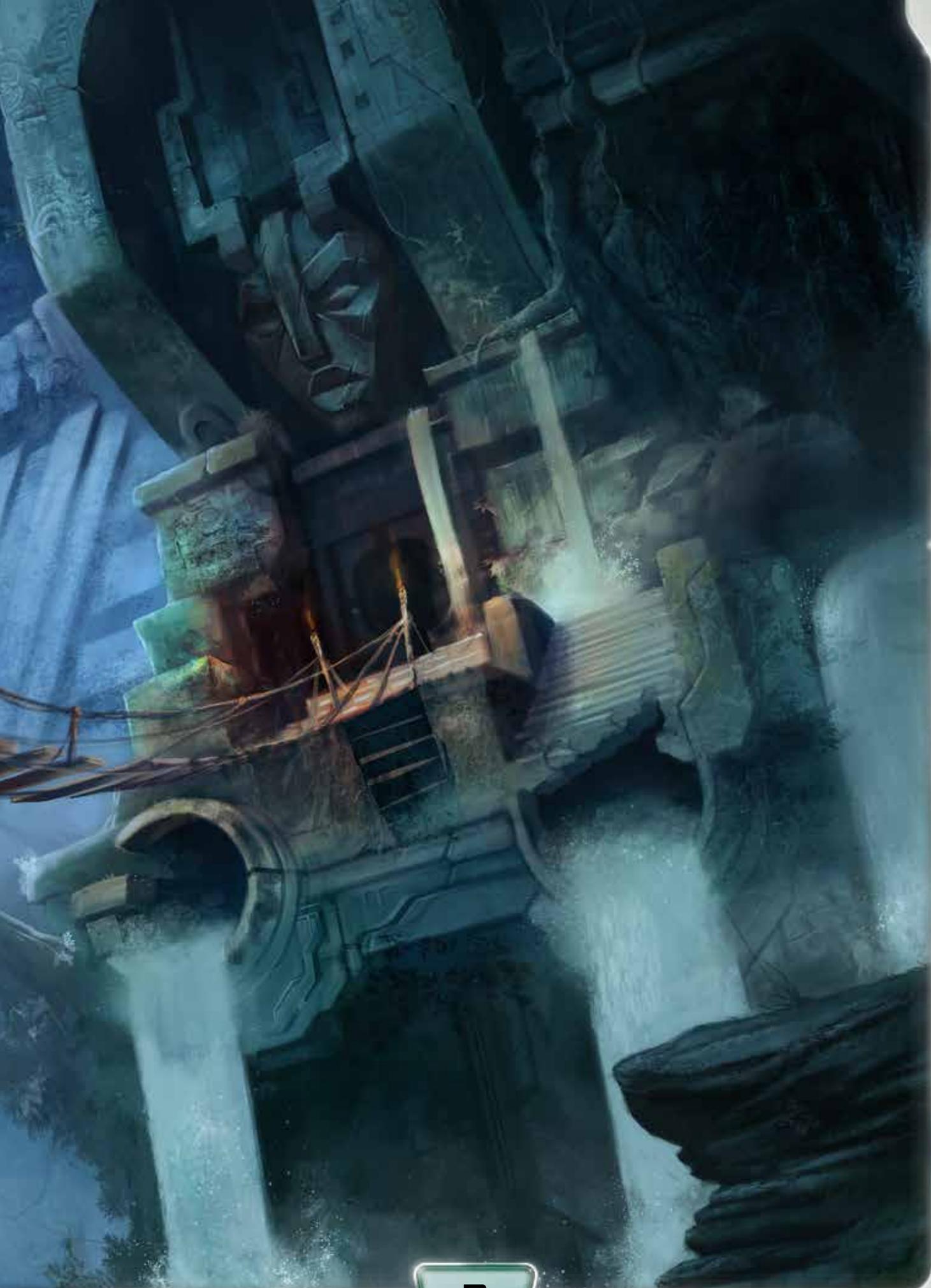


INTRODUCCIÓN

En este libro encontrarás todas las reglas necesarias para jugar la primera Campaña de Sine Tempore, que tiene lugar en Primaevus V. La primera parte del Libro de Campaña consiste en las reglas para administrar la Campaña, el avance de los Colonizadores, y lo más importante, la Fase de la Colonia. En la segunda parte del libro, encontrarás las reglas para jugar Misiones. Las misiones narrativas son fundamentales para continuar la historia del equipo de la Génesis. Las misiones de exploración no están directamente vinculadas a la trama de la campaña, pero son fundamentales para aumentar el poder de la colonia.

Una antigua creencia de los chamanes afirmaba que la gracia militar y la cruel belleza del entrenamiento, impuestas a una tierna edad, eran regalos de Gea. No es difícil imaginar que estar rodeados por los portadores de tales creencias llevaba a prestar mucha atención a los jóvenes. Las Madres observaban estas cualidades especiales en los jóvenes faunos que bailaban, mientras avivaban las fogatas del Kummat. Usando espadas ornamentales, realizaban rutinas de baile mostrando su gracia letal ante la tribu. A menudo, estas actuaciones terminarían con la muerte de una vestal. Los venerables, los guías espirituales de los Primaevi, no apreciaban que los dones de Gea se desperdiciaran únicamente en entretenimiento. Entonces, a medida que crecían los faunos, el Culto de las Madres los tomaba como sus formidables guardianes.

La cara de Shyn estaba enterrada en el polvo de la arena de entrenamiento. Las duras líneas de su rostro se contrajeron en una mueca de ira y humillación. Cuando la joven se puso de pie, clavando sus espadas en el suelo, una gota de sangre goteó de la esquina de su boca. Se secó rápidamente la sangre con el dorso de la mano mientras se recomponía. Apretando los dientes contra su adversaria, madre y mentor, Garuda. Garuda, levantando su largo cabello negro azabache, revelando su tatuaje tribal y miró con desprecio. Para el líder de la guardia del templo, el fracaso no era una opción. Incluso la sangre de su sangre no recibiría ningún tratamiento especial.



SINE TEMPORE

PRIMAEVUS V

ÁREAS DE PRIMAEVUS V

Primaevus V consta de 25 áreas que los colonos tendrán que conquistar. Esto les permitirá obtener acceso a las misiones narrativas, así como a los elementos necesarios para actualizar su equipo. El color clasifica estas áreas: cada color representa el nivel de dificultad de conquista y, por lo tanto, el nivel Defcon de misiones exploratorias que se pueden jugar en cada área específica (como se indica en la imagen a continuación). Además, cada área específica el tipo y la cantidad de los elementos que proporcionará una vez que sea conquistada.



EMPEZAR UNA CAMPAÑA

Una **Cálida Bienvenida** es el título de la primera Misión de la Campaña ubicada en Primaevus V, y se desarrolla en el Área del centro del mapa, llamada **Zona de Aterrizaje**.

Antes de preparar la primera Misión, elige 4 Colonos que participarán en ella y prepara todos sus artículos relacionados: Datapad de Héroe y Datapad de Habilidades, las 3 cartas de Equipo inicial y llena el formulario de la colonia con sus nombres. Sigue los pasos explicados en la página 15 para preparar una misión de campaña.

EXPERIENCIA Y EQUIPO INICIAL

Cada colono comienza la campaña con 0 puntos de experiencia. La única habilidad con la que comienzan es su habilidad especial, especificada en el Datapad del héroe.

Además, cada héroe comienza con un conjunto de 3 elementos de equipamiento de nivel 1. Las cartas de Equipo inicial de cada Héroe muestran su símbolo de clase en la esquina inferior izquierda. Ver ejemplos a continuación.

AVANZANDO LA CAMPAÑA

Después de completar la primera Misión y hacer la Fase de Colonia (ver página 10), la tripulación no podrá participar en la siguiente Misión Narrativa de inmediato. En su lugar, deberán conquistar el número de Áreas requeridas para continuar. La hoja de información de la Misión narrativa mostrará los requisitos necesarios para jugarla (ver página 15). Una vez que los Colonos hayan conquistado el número requerido de Áreas podrán acceder a la próxima Misión Narrativa.

MISIONES NARRATIVAS

Las misiones narrativas permiten a los jugadores avanzar en la historia de Sine Tempore. Son más complicadas que las misiones de exploración. Cada misión narrativa tiene requisitos que deben cumplirse antes de poder jugarlas, esta información se encuentra en la hoja de información de la misión. Cuando se cumplen estos requisitos, puede empezar la Misión narrativa. Una vez que la completan, la sección de información expone los requisitos necesarios para jugar la próxima misión narrativa. Además, en la sección "Informe" de la hoja de Misión, encontrarás el número de la próxima Misión Narrativa que tendrás que jugar para avanzar en la historia (vea la página 15). A medida que avanza la historia, la trama general avanzará hasta llegar a uno de los dos enfrentamientos finales.

Para configurar una Misión narrativa, organiza el campo de batalla como se muestra en el mapa de la hoja de Misión y sigue las instrucciones que se encuentran en la sección Configuración.





MISIONES DE EXPLORACIÓN

Estas misiones te permitirán potenciar a los colonos y al Génesis pero no son necesarias para el desarrollo de la trama. Cada misión de exploración tiene una tarjeta de misión asociada que contiene información básica. Encontrarás la información completa y las reglas para jugar la Misión en las hojas de información respectivas en este manual. A diferencia de las misiones narrativas, las misiones de exploración se pueden volver a jugar y su configuración no es fija. Es posible que la misma Misión de exploración, incluso si se juega varias veces, nunca sea la misma.

CONQUISTANDO UN ÁREA

El proceso para conquistar un área se puede resumir en los siguientes 5 puntos:

- 1 - Elija un área
- 2 - Dibuja una misión de exploración
- 3 - Configurar la misión de exploración
- 4 - Juega la misión de exploración
- 5 - Informe





ELEGIR UN ÁREA

Los Colonos usarán el Mapa de Primaevus V para seleccionar su próxima Área de conquistar. Para elegir estratégicamente, deberá tener en cuenta varios factores:

- El área deberá ser de un color accesible.
- La última misión narrativa completada te otorgará acceso a un nuevo tipo de área además de aquellas a las que ya podías acceder.

Ex: La sección "Informe" de la Misión 1 te otorga acceso a las áreas azules.

Ex: La misión 4 te otorga acceso a las áreas amarillas. Por lo tanto, en este punto, puede conquistar las áreas azules, verdes y amarillas.

Además del color, los colonos también deberán tener en cuenta los vínculos entre las diferentes áreas. No pueden intentar conquistar un Área que no está vinculada a una que ya controlan.



Ex: Para conquistar el área de "Madera muerta", los colonos necesitarán tener bajo control el área de "La fortaleza" o "Las hojas que caen".

Excepto por estas limitaciones, los Colonos no tienen ninguna otra restricción para elegir un Área que deseen conquistar.

SELECCIONAR UNA MISIÓN DE EXPLORACIÓN

El color de un área muestra qué misiones de exploración puedes empezar. La siguiente tabla muestra el nivel de Defcon para Misiones, basado en el color del Área elegida.



Según el color, baraja todas las cartas de Misión de niveles Defcon iguales para construir un mazo de Misión. Luego roba una carta al azar. Esa carta te mostrará qué misión necesitas completar.

Regla opcional: si lo prefiere, puede descartar una misión que ya jugaste y robar otra carta de misión.

PREPARAR UNA MISIÓN DE EXPLORACIÓN

La configuración de una misión de exploración no es fija; en cambio, los Jugadores deberán seguir algunos preparativos para organizar la Misión de la manera correcta.

1 - Prepara el mapa: Organiza el campo de batalla siguiendo el diseño de la carta de misión. Si un segmento del mapa está representado por una cuadrícula en lugar de un panel específico, usa paneles y conectores a tu elección, que coincidan con los tamaños especificados por el mapa. Sugerimos que uses paneles y conectores con ambientación similar entre ellos y la trama de la misión.

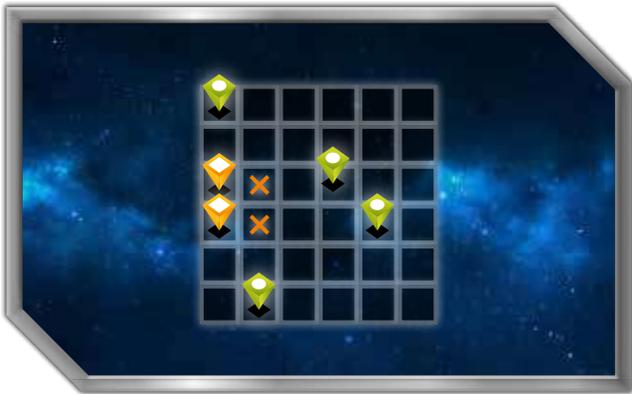
2 - Coloca los enemigos que se muestran en el mapa: Si los enemigos no están preseleccionados se especificarán mediante un icono de unidad. Construye un mazo enemigo usando cartas con los símbolos de rango correspondientes (tropa, élite, etc.). Para cada uno de los paneles del mapa o conectores con enemigos no especificados, extrae tantas cartas como sean necesarias. Por ejemplo, si necesitas desplegar uno o más enemigos de élite en un panel del mapas, baraja todas las cartas de élite a tu disposición y roba una carta al azar. La carta robada determinará el tipo de Enemigo que necesitas colocar.

MAPA DEL MUNDO

- A - Área de inicio: ...
- B - Nombre del área y color Defcon: ...
- C - Conexión de áreas: ...
- D - Elementos en el área: ...



En las misiones de exploración, los enemigos siempre pertenecen a su facción planetaria; así, en Primaevus V, siempre serán de tipo Primaevus.



Ex: En esta misión, los enemigos deben desplegarse en este panel. Tienes que desplegar Tropas (punteros verdes) y Elites (punteros amarillos). Después de llevar a cabo una preparación de Enemigos para las tropas, robas la Tarjeta Spriggan, por lo que las posiciones de las 4 Tropas en este panel serán ocupadas por los modelos Spriggan. El mismo método se aplica a los enemigos de élite.

Algunas misiones pueden tener limitaciones en la creación del mazo de enemigos, por ejemplo, pueden decirte que no uses una carta de enemigo específica o que te den una lista exacta de las cartas que debes usar en la creación de dicho mazo.

Nota: La habilidad de "Holovisor" de Ahab no se puede usar mientras se realiza este despliegue Enemigo.

3 - El mazo de Escenografía: Construye un mazo de cartas con todas las cartas de "Elementos Escénicos" a tu disposición y roba una carta por cada Elemento Escénico requerido en los paneles de mapa tal y como se muestra en la hoja de información de la Misión. Dentro de cada panel, puedes organizar la escenografía como desees, respetando las restricciones que figuran en su tarjeta. Si se roba una carta de la cual no hay más piezas disponibles debe robarse una nueva carta.!

4 - Evento: Roba una carta de evento y aplica su efecto. Si una carta de Evento otorga una bonificación a un tipo de Enemigo específico no presente durante la Misión, deséchala y roba de nuevo del mazo de Eventos.

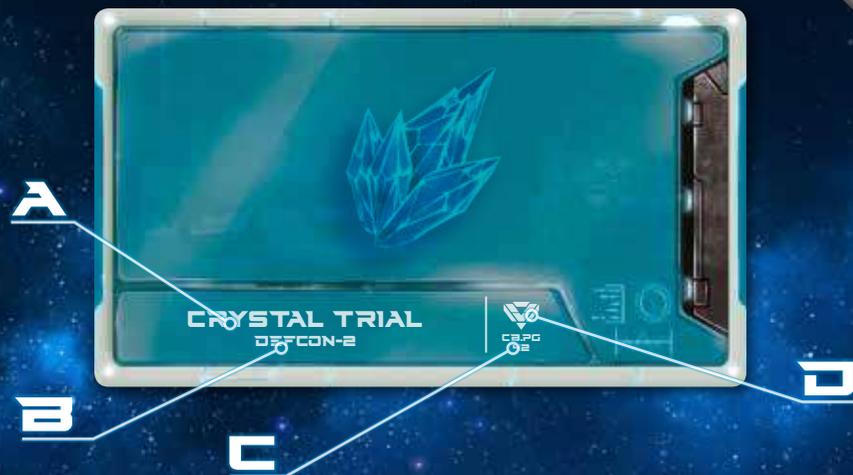
Después de seguir estos pasos, procede con normalidad eligiendo los Colonos que se desplegarán, sus Habilidades y Equipo (consulte la página 6).

INFORME DE LA MISIÓN DE EXPLORACIÓN

Dependiendo del resultado de la Misión, obtendrás algunas recompensas en forma de Recursos, Elementos o Equipo Especial. Además, obtener una victoria te permitirá conquistar el Área objetivo, y también recibirás de inmediato la cantidad de Elementos especificada en el mapa.

CARTAS DE MISIÓN DE EXPLORACIÓN

- A - Nombre de la misión
- B - Nivel Defcon
- C - Página de Referencia
- D - Símbolo del Mundo



FASE DE COLONIA

Esta fase ocurre después del final de una misión. Los Colonos regresan a la Génesis para llevar a cabo una serie de actividades que aumentarán sus habilidades y mejorarán los niveles tecnológicos de la propia Génesis.

Cada héroe que participo en la última misión puede realizar las siguientes acciones en cualquier orden y tantas veces como desee:

Gastar los puntos de experiencia ganados para aprender una nueva habilidad de las disponibles para su clase

Gasta los elementos necesarios para mejorar uno de los sectores o agregar un nuevo sector a la Génesis.

Además de estas acciones, cada miembro de la tripulación que participó en la última misión jugada puede visitar un solo sector de la nave espacial Génesis:

Arsenal
Sala de control
Enfermería
Laboratorio
Sala de meditación
Habitación de entrenamiento
Almacén
Taller

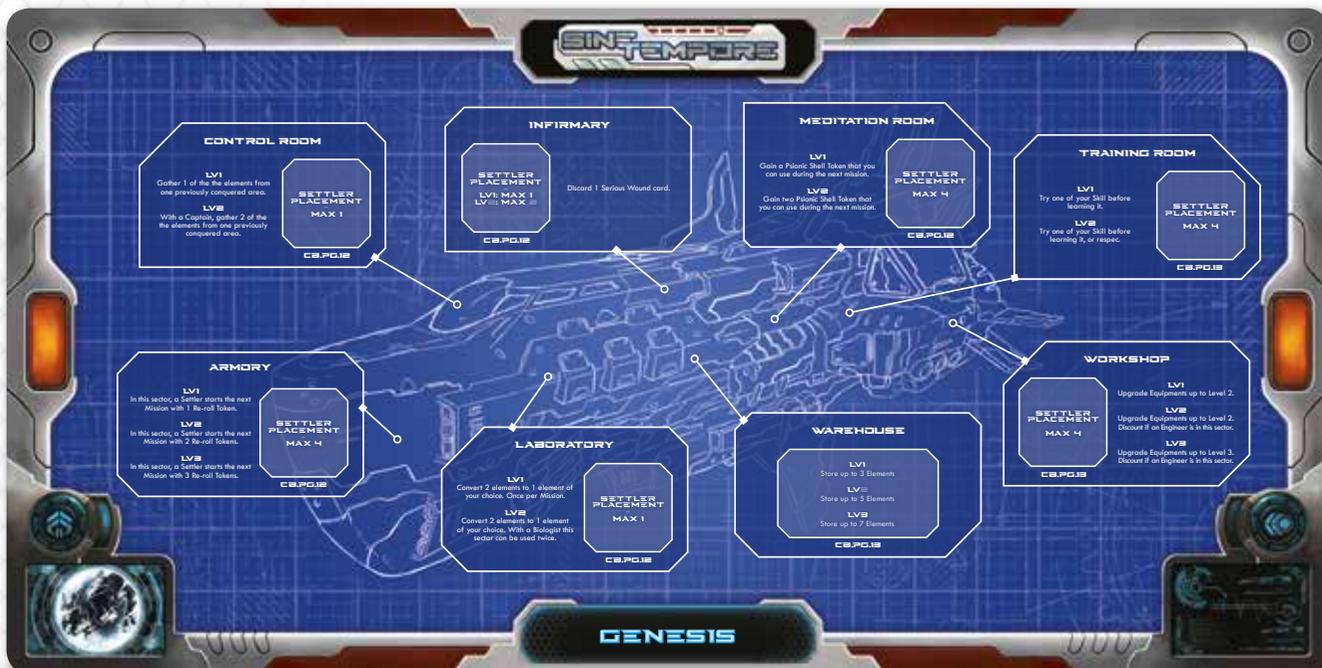
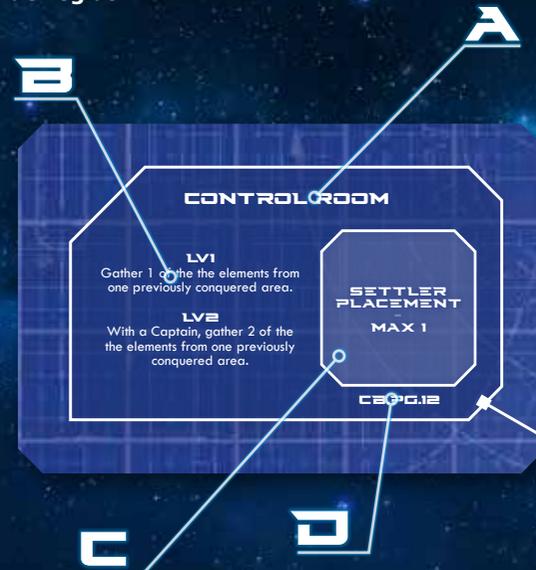
Por lo general, cuando un héroe visita uno de los sectores, puede realizar todas las acciones disponibles en cualquier orden.

Una vez que todos los Colonos han llevado a cabo sus actividades, pueden elegir su próxima Misión: en este caso, pueden elegir abordar una Misión de Exploración o, si cumplen con los requisitos, avanzar en la trama de Sine Tempore, emprendiendo una Misión Narrativa.



LOS SECTORES DE LA GÉNESIS

- A - Nombre del sector
- B - Recordatorio de reglas
- C - Zona de colocación de colonos
- D - Referencia de la página de reglas



EXPERIENCIA Y AVANCE

Durante sus aventuras, los colonos ganarán puntos de experiencia (XP); el uso de estos puntos les permite adquirir nuevas habilidades de las disponibles. Hay dos formas en las que los héroes pueden ganar puntos de experiencia:

- 1 - Los colonos que participan en una Misión ganan la cantidad de XP especificada por la lista de recompensas de la Misión. Por lo general, todas las misiones narrativas otorgan un premio que consiste en puntos de experiencia.
- 2 - TODOS los miembros de la tripulación de la Génesis obtienen 1 XP cada vez que conquistan todas las Áreas del mismo color de un planeta.

Por ejemplo, después de que la última área azul de *Primaevus V* haya sido conquistada, todos tus colonos obtendrán 1 XP. Estos XP los obtienen todos los héroes que forman la tripulación del Génesis.

ADQUIRIR NUEVAS HABILIDADES

Siempre que un héroe gana puntos de experiencia, debe actualizar la Hoja de la colonia. Un héroe necesita gastar una cantidad de XP para desbloquear una habilidad. Cuando un héroe adquiere una nueva habilidad, restar esa cantidad de XP del total anotado en la Hoja de la Colonia.

El Datapad de habilidades contiene toda la información necesaria para gestionar el avance de tu héroe.

Las habilidades se dividen en tres categorías:

Habilidades básicas: Siempre están disponibles y se pueden adquirir de inmediato gastando 1 XP

Habilidades evolucionadas: Estas habilidades reemplazan a las habilidades de las que han evolucionado. Las habilidades evolucionadas están vinculadas mediante una línea continua a su habilidad de contraparte. Para aprender una habilidad Evolucionada, el Héroe debe haber aprendido la habilidad previa.

Habilidades derivadas: Las habilidades derivadas están vinculadas a su habilidad de contraparte con una línea de puntos. Para aprender una habilidad Evolucionada, el Héroe debe haber aprendido la habilidad conectada. A diferencia de las habilidades Evolucionadas, las habilidades Derivadas no reemplazan a otras habilidades.

HEROES SKILLS

Habilidad Derivada

Habilidad evolucionada

Evolved Connection

Derived Connection

Habilidad básica

- Concentration:** During his Token phase the Hero gains a Re-roll token.
Basic 1XP
- Focus On:** During his Token phase the Hero gains up to 3 Re-roll tokens.
Evolved 2XP
- Select the Point:** During his Token phase the Hero gains a Select the Point Token. He cannot own more than one Select the Point Token.
Derived 2XP

HABILIDADES ACTIVAS Y PASIVAS

Algunas habilidades requieren que el Héroe gaste AP para activar o mantenerlas. Otras habilidades no tienen coste en AP, estas se consideran habilidades pasivas. Las habilidades pasivas siempre están activas, los héroes no necesitan gastar ningún AP para activarlas.

CREACIÓN Y ACTUALIZACIÓN DE EQUIPOS

Al visitar el Taller durante la Fase de Colonia, los Héroes pueden actualizar sus Cartas de Equipo. La mayoría de los equipos tienen más de una variación, una para cada nivel de actualización disponible. Las cartas de equipo con un nivel de Mejora de 2 o superior tienen una lista de los Elementos necesarios para su creación en la parte posterior. Cuando un equipo alcanza un nivel superior, reemplaza su carta por la de su nuevo nivel mejorado.

Durante una Fase de Colonia, un Colono puede crear cualquier actualización que elija siempre y cuando gaste los Elementos requeridos y siga el orden de actualización. Por lo tanto, no es posible crear una carta de Nivel 3 sin crear primero una de Nivel 2 de actualización.

Algunas cartas de equipo con un nivel de actualización de 1 tienen una lista de elementos que se muestran en el reverso. Para usarlo primero se debe crear gastando los elementos necesarios. Una vez creado, se puede agregar al Equipo disponible para los Héroes. Este tipo de artículos generalmente se obtienen como recompensas por completar misiones específicas.

ACTUALIZACIONES

Para actualizar el Equipo, verifica el coste de actualización en la parte posterior de la tarjeta del equipo que deseas crear, usa el Taller durante la Fase de Colonia y gasta los Elementos indicados en la parte inferior de la tarjeta eliminándolos de los disponibles.

SECTORES DE LA GÉNESIS

La nave espacial Génesis tiene numerosos sectores que se pueden visitar durante la Fase de Colonia. Algunos sectores no estarán disponibles desde el principio; en su lugar, deberán activarse gastando los Elementos requeridos que figuran en su entrada de Coste de Activación. Se pueden reformar muchos sectores y mejorar su nivel, gastando los Elementos requeridos enumerados en su entrada de Coste de actualización. De manera similar al Equipo, las Mejoras sectoriales deben comprarse siguiendo una secuencia, pero si tienes suficientes recursos, puede mejorarlos más de una vez en una sola fase de Colonia.

Cualquier detalle etiquetado como Efecto aumentado describe un efecto adicional disponible solo si un Héroe de la clase requerida visita el sector durante la Fase de Colonia.

ARSENAL

LV1 - Activación



Este sector permite a un colono empezar la siguiente misión con 1 ficha de repetición.

LV2 - Actualización



Este sector permite a un colono empezar la siguiente misión con 2 ficha de repetición.

LV3 - Actualización



Este sector permite a un colono empezar la siguiente misión con 3 ficha de repetición.

SALA DE CONTROL

LV1 - Activa

Un Colono que visite este sector puede reunir uno de los Elementos de un Área previamente conquistada. No es posible reunir Elementos de un Área que fue conquistada en la última Misión de Exploración. Este sector solo se puede usar una vez por fase de colonia.

LV2 - Actualización



Un Colono que visite este sector puede reunir uno de los Elementos de un Área previamente conquistada. No es posible reunir Elementos de un Área que fue conquistada en la última Misión de Exploración. Este sector solo se puede usar una vez por fase de colonia.

Efecto Aumentado: Si un Capitán usa este sector puede reunir un Elemento adicional de los disponibles en el Área seleccionada.

ENFERMERIA

LV1 - Activo

Un colono en este sector puede descartar una de sus cartas de Herida grave. Solo un Héroe puede usar este sector a la vez durante la Fase de Colonia.

Efecto aumentado: Si un Médico decide pasar la Fase de Colonia visitando la Enfermería, otro Colono que visite este sector puede descartar todas sus cartas de Herida Grave, en lugar de una. Un médico jamás se cuenta al calcular los espacios disponibles de la enfermería, incluso si usa este sector para curarse.

LV2 - Actualización



Un colono en este sector puede descartar una de sus cartas de Herida grave. Dos héroes pueden usar este sector a la vez durante la fase de colonia.

Efecto aumentado: Si un Médico decide pasar la Fase de Colonia visitando la Enfermería, los otros Colonos que visiten este sector pueden descartar todas sus cartas de Heridas Graves, en lugar de solo una. Un médico jamás se cuenta al calcular los espacios disponibles de la enfermería, incluso si usan este sector para curarse.

LABORATORIO

LV1 - Activa

Un Colono que visite este sector puede descartar dos Elementos del Almacén de Génesis para crear un Elemento de su elección. Este sector solo se puede usar una vez por fase de colonia.

LV2 - Actualización



Un Colono que visite este sector puede descartar un Elemento del Almacén de la Génesis para crear un Elemento de su elección. Este sector solo se puede usar una vez por fase de colonia.

Efecto aumentado: Si un biólogo decide pasar la Fase de Colonia visitando el Laboratorio, este sector puede usarse dos veces por Fase.

SALA DE MEDITACIÓN

LV1 - Activación



En este sector un héroe puede meditar y aumentar sus defensas mentales para la próxima misión. Un Héroe que pase la Fase de Colonia en esta Sala gana una Ficha de Concha Psíquica que puede usar en la próxima Misión. Si el héroe es un Psíquico, también puede realizar una prueba (MI). Por cada resultado obtendrá una Ficha de Meditación.

(Ficha de meditación: Un Psíquico puede descartar esta ficha para relanzar un dado al realiza Pruebas de Oblivion)

LV2 - Actualización

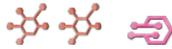


En este sector un héroe puede meditar y aumentar sus defensas mentales para la próxima misión. Un Héroe que pase la Fase de Colonia en esta Sala gana una Ficha de Concha Psíquica que puede usar en la próxima Misión. Si el héroe es un Psíquico, también puede realizar una prueba (MI). Por cada resultado obtendrá una Ficha de Meditación.

(Ficha de meditación: Un Psíquico puede descartar esta ficha para relanzar un dado al realiza Pruebas de Oblivion)

HABITACIÓN DE ENTRENAMIENTO

LV1 - Activación



Coste de uso



Un Colono que usa este sector puede aprender una de sus habilidades incluso si aún no ha obtenido suficientes puntos de experiencia. La Ficha para la habilidad seleccionada ahora estará disponible para usarse en las Misiones.

Se deben tener en cuenta estas restricciones:

- El coste de XP para la habilidad seleccionada se pagará en cuanto el Colono alcance la cantidad requerida.
- No se pueden entrenar otras habilidades hasta pagar el coste en XP de la habilidad aprendida.
- Una habilidad aprendida se colocará en la primera ranura de la hoja del Héroe y siempre se seleccionará para las misiones hasta que se pague su coste en XP.
- A través de este método se puede aprender una habilidad básica o una habilidad derivada/evolucionada de una habilidad básica ya conocida.

LV2 - Actualización



Coste de uso



Un Colono que usa este Sector de Nivel 2 puede:

- Igual que en nivel 1.
- Cambiar una especialización:

El Colono puede descartar todas las Habilidades aprendidas hasta ahora. Cuando lo hacen, recuperan todo el XP gastados para ello. El héroe puede gastar inmediatamente la XP recuperada para aprender nuevas habilidades.

ALMACÉN

El Almacén de Génesis está diseñado para guardar los preciosos Elementos recuperados de Primaevus V. Cuando almacenes Elementos en él, recuerda actualizar la Hoja de colonia.

LV1 - Activo

El almacén puede almacenar hasta 3 elementos.

LV2 - Actualización



El almacén puede almacenar hasta 5 elementos.

LV3 - Actualización



El almacén puede almacenar hasta 7 elementos.



TALLER

LV1 - Activo

Un Colono puede visitar este sector para actualizar el Equipo hasta el nivel 2.

LV2 - Actualización



Un Colono puede visitar este sector para actualizar el Equipo hasta el nivel 2. Cualquier colono puede ponerse a cargo de actualizar el equipo de otro héroe, de esta manera es posible tener un grupo de colonos encargados de actualizar equipo para todos.

LV3 - Actualización



Un Colono puede visitar este sector para actualizar el Equipo hasta nivel 3. Se permite cualquier cantidad de actualizaciones siempre que se pague la cantidad requerida de Elementos y se siga el orden de actualización. Cualquier colono puede ponerse a cargo de actualizar el equipo de otro héroe, de esta manera es posible tener un grupo de colonos encargados de actualizar equipo para todos.

Efecto aumentado: Si un ingeniero visita este sector, los héroes gastan un elemento menos (de su elección) para mejorar su equipo.



CONDICIONES DE VICTORIA Y DERROTA

Todas las misiones explican en su hoja las condiciones que deben cumplir los héroes para obtener una victoria. Cuando se han cumplido los objetivos de la Misión, la Misión termina de inmediato. Después de lo cual puedes leer la sección "Victoria" y reclamar la recompensa.

Las misiones también tienen dos condiciones de derrota estándar:

- No se cumplieron las condiciones de victoria.
- Tres de los héroes son noqueados.

Algunas misiones pueden tener condiciones de derrota adicionales.

Si se produce una solo de las condiciones de derrota, la Misión finaliza de inmediato. Lee el párrafo "Derrota" y continúa con la Campaña. Si los Héroes han cumplido las condiciones de victoria, pero ocurre una condición de derrota, el resultado de la Misión será una derrota. Muchas condiciones de victoria y derrota se basan en la duración de la Misión. Cuando las dos manecillas indican el valor de "fin", la misión finalizará después de haber realizado todas las activaciones (si las hubiera) del último sector activo. Después, verifica las condiciones de victoria y derrota para determinar el resultado de la Misión.

REGLAS ESPECIALES PARA MISIONES

SIGILO

Los colonos comienzan algunas misiones ocultos a los ojos del enemigo y pueden operar en las sombras hasta que ser expuestos o atacuen. Mientras están ocultos, los enemigos no pueden ser vistos ni atacados por los enemigos. Mientras estén en modo sigilo se debe hacer una prueba de ♠ al final de cada activación. Si la tirada da como resultado más de ♠ que ☉, el Héroe permanecerá invisible. En cambio, si el resultado produce una cantidad de ☉ igual o superior a ♠, los enemigos serán alertados. En este caso, coloca una ficha de alarma junto al modelo enemigo. Si fallan de nuevo, gira la ficha de alarma, los héroes habrán sido descubiertos y podrán ser atacados. Durante la prueba ♠ (RA), los héroes pueden gastar AP para volver a lanzar un dado por cada AP gastado de esta manera. Un colono pierde su estado de sigilo si su movimiento termina al lado de un modelo Enemigo (o viceversa). Finalmente, el sigilo se pierde si el Héroe interactúa con un modelo Enemigo de alguna manera.

PATRULLA

Esta acción es exclusiva de los enemigos y solo si encuentras la palabra "patrullar" entre las reglas especiales de la Misión. En estas Misiones, los Enemigos solo usarán esta acción (y ninguna otra) hasta que los Héroes activen una alarma (ver el Movimiento de Sigilo arriba). Al comienzo de la activación de un Enemigo, tira un dado y compara el resultado de la tirada con la Tarjeta de Orientación. El enemigo se moverá hacia la dirección correspondiente al lado del dado obtenido, por un número de cuadrados igual a su ♠ (RA). Si durante este movimiento el enemigo se encuentra con un obstáculo, continúa su movimiento en la dirección opuesta. Si el enemigo se mueve a una casilla adyacente a un héroe, activa la alarma.

PUNTO DE APARICIÓN

Muchas misiones tienen Puntos de Aparición para colocar refuerzos enemigos. Cuando se coloca un modelo enemigo desde un punto de aparición (SP), coloca el modelo adyacente a la ficha SP.



Si todos los cuadrados adyacentes al SP están ocupados, coloca el modelo recién generado en el cuadrado más cercano posible al SP.

A menos que se especifique lo contrario, todos los SP pueden destruirse y tienen 10 ♡.

Se debe realizar un reclutamiento enemigo para cada SP en el mapa, a menos que se especifique lo contrario por eventos específicos o reglas de misiones especiales.

RECLUTAMIENTO ENEMIGO

Durante una misión tendrás que realizar reclutamiento de enemigos, principalmente cuando necesites colocar nuevos enemigos en el campo de batalla. Para llevarlo a cabo, baraja todas las Cartas disponibles para formar un Mazo Enemigo y roba una carta. La carta mostrará el tipo de enemigo que debes colocar en el campo de batalla. Las Reglas especiales para misiones especifican el momento en el que necesitas llevarlo a cabo y pueden aplicar restricciones a la composición del Mazo; por ejemplo, en algunas Misiones, un Mazo Enemigo puede estar compuesto solo por Enemigos de un tipo concreto. Cuando se programa un Reclutamiento Enemigo en un Sector de Fase definido en el Momentum, debes realizarlo antes de cualquier otra activación. El despliegue inicial de misiones de exploración que requieren Reclutamientos Enemigos siguen reglas ligeramente diferentes (ver páginas 8-9).

CARTA DEL MAZO DE RECLUTAMIENTO ENEMIGO

A - Nombre

B - Rango



B

A

BARAJAS Y MAZOS DE DESCARTE

Durante una misión usarás varios mazos de cartas, mazo de enemigo, mazo de recursos, mazo de olvido, mazo de heridas graves y mazo de eventos. Estos mazos deben mantenerse cerca del tablero de juego para que siempre estén disponibles. Cuando una carta es descartada, debe colocarse boca arriba junto al mazo para formar el mazo de descarte de ese mazo. Al final de una misión, baraja todas las cartas que pertenecen a los distintos mazos para tenerlos listos durante la Fase de Colonia y la próxima misión. Algunas reglas especiales pueden hacer que barajes cartas de nuevo en su mazo, incluso durante una Misión y/o durante la Fase de Colonia.

MISIONES NARRATIVAS

PREPARACIÓN

Después de leer las reglas de la Misión, sigue estos pasos:

- 1 - Prepara el campo de batalla como se describe en las reglas de la Misión.
- 2 - Prepara los mazos.
- 3 - Elige los Héroes y sus respectivas cartas de Habilidades y Equipo.
- 4 - Coloca a los Héroes en las casillas de Despliegue.
- 5 - Que comience la batalla!



SINE TEMPORE

- A - Título de la Misión
- B - Requisitos de Misión
- C - Tiempo de Misión
- D - Mapa
- E - Elementos del Mapa
- F - Preparación del Momentum
- G - Briefing
- H - Reglas Especiales
- I - Informe

WELCOME TO THE JUNGLE

CAMPAIGN MISSION 02 - REQUIRES: [Icons]

START MISSION [Icon] END MISSION [Icon]

BRIEFING

The Spriggans did it! The shrewdness of these annoying creatures is second only to their madness; as you strenuously defended the antenna and your outpost, ship's security and CIA's a very precious cryogenic capsule containing genetic elements for the terraforming of a new world. Your mission depends on this, you must get it back at all costs!

VICTORY CONDITION
Reaching the green squares with at least 2 Heroes, one of them must be the Cryogenic Cylinder carrier.

DEFEAT CONDITION
Defeat Conditions:
- At least 1 Suicide Kid enter in a square in the Red Zone.
- Standard defeat conditions.

ENEMY'S OBJECTIVES

- **Suicide Kid:** Get to the red squares zone following the shortest way.
- The other Enemies attack the Heroes.

Hunter:
Attack the Heroes

SPECIAL RULES

- Suicide Kids are awkward, spend 2 AP to move 1 square and cannot use the Runner skill.
- When the last Suicide Kid is eliminated, place the Cryogenic Cylinder token on its square.
- The Enemy Deck consists of the following: Spriggan, Frag Spriggan, Kid, Reaper, Bloody Hunter.
- Perform an Enemy draft for each Spawning Point, the first time any Hero enters a Tile.
- When a Hero gets hold of the Cryogenic Cylinder token, his TV increases by 2.
- The Cryogenic Cylinder token can be collected with a Collected action. The holder of the cryogenic cylinder can transfer the cash to an adjacent Hero, at the cost of 1 AP. A Hero cannot leave the Cryogenic Cylinder token on the battlefield.

REWARDS

"On the hunt for stupid rocks" Mission unlocked. (Before facing it you must conquer at least 3 Green Areas)
Each Hero in the Mission earns 1 XP.

DEFEAT

Despite the weight of the cryogenic capsule, the kids manage to throw you off and disappear among the leafy branches of the trees in the alien forest that opens up before you. After a few hours of searching you find your Equipment in the hands of a few fanged rats. She offers to return the ill-gotten gains, saying it was just an excuse to get your attention, given she needs your help. Having a few allies among the Primavei may not be a bad thing, so you agree to help her.

REWARDS

"Temple Raid" Mission unlocked. (Before facing it you must conquer at least 3 Green Areas)
Each Hero in the Mission earns 1 XP.

LEYENDA DEL MAPA

MAPAS DE MISIONES NARRATIVAS

A continuación se muestran todos los íconos que verá en los mapas de Misiones narrativas. Los iconos representan las fichas especiales, elementos escénicos y modelos enemigos.

	Zona de despliegue de héroes		Punto de aparición azul		Bolsa de botín
	Pasaje libre de paneles		Punto de aparición rojo		Bolsa objetivo
	Setas 3D Elemento Escenico		Charco de ácido		Fragmento de Gea cargado
	Amanita 3D Elemento Escenico		Terminal		Fragmento de Gea descargado
	Seto 3D Elemento Escenico		Interruptor		Sangre de Gea
	Torreta centinela 3D Elemento Escenico		Cadáver		Simulacro
	Torreta de escudo 3D Elemento Escenico		Escombros		Mineral
	Roca		Teletransportador		Cilindro Criogénico MT2
	Container 3D Elemento Escenico		Batería		Cristal
	Antena 3D Elemento Escenico		Trampolín		Evidencia
	Hierba Alta				
	Charco				

MAPAS DE MISIONES DE EXPLORACIÓN

A continuación puedes ver todos los íconos que aparecen en un mapa de Misión de Exploración y lo que representan en la Hoja de Misión.

	Tropa		Torreta centinela
	Elite		Torreta de escudo
	Monstruo		Punto de aparición azul
	Lider		Punto de aparición rojo
	Boss		Interruptor
	Zona de Despliegue		Teletransportador
	Seta / Amanita		Cristal
	Seto		Roca
	Artefacto		Container
	Bolsa de Botín		Antena
	Zona Roja / Verde		
	Terminal		

UNA CÁLIDA BIENVENIDA

MISIÓN NARRATIVA 01

INICIO MISIÓN:
FINAL MISIÓN:

1.1
3.1



SPRIGGAN



HUNTER

INSTRUCCIONES

El aire generado por los motores de la Génesis sacude los árboles en el área de aterrizaje. Algunas extrañas criaturas de la fauna local huyen aterrorizadas. El portón de cola se abre y tu mente se pone en modo de exploración para tu primera misión: debes asegurar el área e instalar la antena que te permitirá mapear todo el planeta. Los sensores del Holovisor se vuelven locos. Cometiste un error, este planeta no parece estar deshabitado y además su civilización es avanzada.

CONDICIONES DE VICTORIA

- Ningún enemigo debe estar adyacente a la antena cuando se acabe el tiempo.

CONDICIONES DE DERROTA

- Condiciones de derrota estándar.

OBJETIVOS DEL ENEMIGO

Todos los Rangos de tropa Enemiga:

- Permanecer junto a la antena (TV 4).
- Atacar a los héroes.

Hunter:

- Atacar a los héroes.

REGLAS ESPECIALES

Ola enemiga: Realiza un **Reclutamiento Enemigo** cuando el Momentum marque 2.1 usando solo cartas de tropa.

Antena: Ignora las reglas especiales de la antena para esta Misión.

INFORME

VICTORIA

Fuiste atacado por los Spriggans, criaturas irritantes pertenecientes a la especie Fauna. Puede que te hayan pillado desprevenido, pero luchaste bien contra este asalto descoordinado, defendiendo firmemente la antena. En términos generales, esta es una raza neutral sin ningún interés en lastimarte. Alexandra hace un descubrimiento escalofriante; ¡Has terminado en uno de sus planetas de caza, os acabáis de auto declarar sus presas!

RECOMPENSAS

- La Misión "**Bienvenido a la jungla**" desbloqueada. (Antes de iniciarla se debe conquistar al menos 2 áreas azules)
- Zonas azules desbloqueadas.
- Cada héroe en la misión gana 1 XP.

DERROTA

La antena se dañó durante la batalla con los Spriggans y tu aventura parece haber terminado incluso antes de empezar. Después de que tus enemigos abandonen el campo de batalla, intentas reparar el equipo utilizando medios improvisados. Lamentablemente, el zumbido de la antena ha atraído una vez más a tus torturadores. Tienes la oportunidad de resarcirte de tu fracaso.

Repite la misión.

BIENVENIDOS A LA JUNGLA

MISIÓN NARRATIVA 02 - REQUISITOS:

INICIO MISIÓN: 1.5
FINAL MISIÓN: 3.10



INSTRUCCIONES

¡Los Spriggans lo hicieron! La astucia de estas molestas criaturas solo es superada por su locura, mientras defendías enérgicamente la antena y su puesto avanzado, un pequeño número de Spriggans logró eludir la seguridad de la nave y robar una cápsula criogénica muy valiosa con elementos genéticos para la terraformación de un nuevo mundo. Tu misión depende de esto, ¡debes recuperarla a toda costa!

CONDICIONES DE VICTORIA

- Al menos 2 héroes deben estar en la zona de despliegue y uno de ellos debe llevar del cilindro criogénico.

CONDICIONES DE DERROTA

- Al menos 1 Suicide Kid debe llegar a un cuadrado de la zona verde.
- Condiciones estándar de derrota.

OBJETIVOS DEL ENEMIGO

- Atacar a los héroes.

Suicide Kid:

- Llega a los cuadrados de la Zona Verde siguiendo el camino más corto.



INFORME

VICTORIA

Lograste recuperar lo que os fue injustamente robado. Dado que no hay nada que te mantenga en este planeta, por no hablar del hecho que el planeta esta evidentemente habitado, decides regresar a la Génesis y salir de aquí lo antes posible.

RECOMPENSAS

- Se desbloquea la misión "A la caza de estúpidas rocas". (Antes de iniciarla se debe conquistar al menos 3 áreas verdes)
- Zonas verdes desbloqueadas
- Cada héroe en la misión gana 1 XP

DERROTA

Aun con el peso de la cápsula criogénica, los Kids logran arrastrarla y desaparecer entre las frondosas ramas de los árboles que componen el bosque alienígena que se abre ante ti. Después de unas horas de búsqueda, encuentras tu Equipo en manos de algunos faunos liderados por una de sus brujas. Esta se presenta como Fato. Ella se ofrece a devolverte el material, diciendo que era solo una excusa para llamar tu atención, dado que necesita tu ayuda. Tener algunos aliados entre los Primaevi puede ser algo bueno, por lo que aceptas ayudarla.

RECOMPENSAS

- Se desbloquea la misión "Incurción en el Templo". (Antes de iniciarla se debe conquistar al menos 3 áreas verdes)
- Zonas verdes desbloqueadas
- Cada héroe en la misión gana 1 XP

REGLAS ESPECIALES

- **Los Suicide Kids son torpes:** Los 4 Suicide Kids llevan un Cilindro Criogénico y siempre se mueven juntos tratando de mantener la formación inicial. Gastan 2 AP para mover 1 casilla y no pueden usar la habilidad Runner. Cuando se elimina el último Suicide Kid, coloca la ficha del cilindro criogénico en su cuadrado.
- **Olas Enemigas:** El Mazo Enemigo consta de las siguientes cartas: Spriggan, Frag Spriggan, Kid, Mower Reaper, Bloody Hunter. Realiza un Reclutamiento de Enemigos por cada Punto de aparición, la primera vez que un Héroe entre en un Panel de Mapa.
- **Cilindro Criogénico:** Cuando un Héroe se apodera de la ficha Cilindro Criogénico, su TV aumenta en 2. La ficha Cilindro Criogénico se puede recoger con una acción de Recolección. El portador del Cilindro Criogénico puede transferirlo a un Héroe adyacente, a un coste de 0 AP. Los héroes no pueden dejar la ficha del cilindro criogénico en el campo de batalla.

SINE TEMPORE

INCURSIÓN EN EL TEMPLO

MISIÓN NARRATIVA 03 - REQUISITOS: ○○○

INICIO MISIÓN: 55
FINAL MISSION: 84



TELEPORTER



-  FRAG SPRIGGAN
-  HUNTER
-  BULL-Y
-  MOWER REAPER

SINE TEMPORÉ

INSTRUCCIONES

Las dos piedras angulares del pueblo Primaevo, el Culto de las Madres y las Tribus Guerreras, están en conflicto debido a un artefacto. Si desapareciera, también lo haría el motivo de su disputa. Fato no puede intervenir porque es parte del Culto y su intromisión solo agravaría la situación. Por lo tanto, decides infiltrarte en uno de los templos del culto, sin saber que un terrorífico guardián te está esperando.

CONDICIONES DE VICTORIA

- Mata al guardián Bull-y dentro del tiempo límite.

CONDICIONES DE DERROTA

- Condiciones estándar de derrota.

OBJETIVOS DEL ENEMIGO

- Atacar a los héroes.

REGLAS ESPECIALES

- Comienza la misión en **Modo Sigilo**.
- Todos los enemigos al comienzo de la misión usan la **regla "Patrulla"**. Si se produce la alarma, todos los enemigos son considerados en combate.
- Cada **Teletransportador** solo se puede usar una vez. Para poder utilizar un Teletransportador es necesaria una acción Interactuar (1AP). Después de que un Héroe use una ficha de Teletransportador, coloca su Modelo en la ficha de Teletransporte con el mismo símbolo y elimina la ficha Teletransportador del mapa.
- El **Guardián Bull-y** se considera en espera. Cuando el primer héroe entra en su panel, el Bull-y entra en combate.

INFORME

VICTORIA

Gracias a tu equipo y entrenamiento logras infiltrarte en el templo Primaevo. Los Spriggans que recorrían el territorio ni lo notaron. Todo iba según lo planeado hasta que entraste en la cámara del guardián Bull-y. Desactivaste tu equipo de sigilo y te enfrentaste al Monstruo, fue un encuentro aterrador pero lograste recuperar el medallón descrito por Fato. Todo lo que necesita hacer es dirigirte al punto de encuentro indicado por tu transmisor.

RECOMPENSAS

- Se desbloquea la Misión "**Maquinaciones de Muerte**".

(Antes de iniciarla se debe conquistar al menos 3 áreas amarillas).

- Áreas amarillas desbloqueadas.
- Cada héroe en la misión gana **1 XP**

DERROTA

Haciendo un buen uso de tu equipo te acercas al objetivo oculto en las sombras del templo. Desafortunadamente, tus enemigos están mejor preparados de lo que pensabas y no tienen problemas para localizarte. Usando los Teletransportadores, logras llegar al lugar donde guardan el artefacto, lamentablemente el guardián Bull-y no está dispuesto a entregártelo. Sufres una derrota hiriente, pero no te rindes y esperas a que las aguas se asienten antes de volver a intentarlo.

Repite la Misión

A LA CAZA DE ESTUPIDAS ROCAS

MISIÓN NARRATIVA 04 - REQUISITOS: ○ ○ ○

INICIO MISIÓN: 8.1
FINAL MISIÓN: 8.1



KID



BLOODY HUNTER



MINERAL



BATERIA

SINE TEMPORE

INSTRUCCIONES

Parece que algo o alguien está tratando de evitar que abandoneis Primaevus V en un corto plazo de tiempo. Los motores de tu nave han sido manipulados y no pueden repararse sin piezas de repuesto. Isaac, tu ingeniero, te dice que tiene las herramientas necesarias para crear las piezas que necesita, pero que precisa Erytrophite como mineral base para unir las placas de metal. Una búsqueda rápida desde el puente te permite identificar un enorme depósito no lejos de donde os encontráis. Una vez en el lugar, os encontráis tropas enemigas esperando. ¿Es una trampa o algún tipo de coincidencia?

PREPARACIÓN

- Coloca las rocas como se muestra en el mapa de la Misión. En cada una de las rocas, coloca 3 fichas minerales

CONDICIONES DE VICTORIA

- Recoge 4 fichas de minerales dentro del tiempo límite.

CONDICIONES DE DERROTA

- Condiciones estándar de derrota.

OBJETIVOS DEL ENEMIGO

- Atacar a los héroes.

REGLAS ESPECIALES

- Cuando matas a un **Kid**, este suelta una ficha de batería que se usará para el taladro.
- Cada héroe está equipado con un **taladro**, usa la tarjeta de equipo para conocer sus reglas.
- Cada **Ficha de Batería** permite que el taladro se use una sola vez para obtener una ficha de Mineral.
- **Ola de enemigos:** Cada fase 12 realiza un Reclutamiento Enemigo para cada punto de aparición. El Mazo Enemigo estará por las siguientes cartas: Kid, Suicide Kid, Mower Reaper and Hunter.

INFORME

VICTORIA

Aunque tus enemigos plantan cara, parece que solo querían hacerte perder el tiempo y esto hace aumentar tus sospechas. Logras reunir todos los elementos que necesitas y regresas al Génesis solo para descubrir que tus temores se han hecho realidad, una parte de la tripulación que había permanecido a bordo ha sido secuestrada por un fauno y sus seguidores. Se presenta como Fato, ella te informa que estás atrapado en este planeta hostil a menos que vayas al templo que te indica, donde debes recuperar un medallón, símbolo de paz para el pueblo Primaevo, que se ha reunido para el Kummat. Al ir al templo, notas que está extrañamente tranquilo, como si estuviera desierto. Recuperas el medallón con demasiada facilidad y comienzas a sospechar que algo no está bien. Poco importa, no puedes abandonar a tus camaradas; por ahora, debes respetar tu acuerdo.

RECOMPENSAS

- Se desbloquea la Misión "**Maquinaciones de Muerte**".
(Antes de iniciarla se debe conquistar al menos 3 áreas amarillas).
- Áreas amarillas desbloqueadas
- Si los Héroes recuperan 5 fichas de Minerales, ganan 1 Elemento a elegir entre Itanimulli, Inottenio y Kekulenium.
- Si los Héroes recuperan 6 fichas Minerales, ganan 2 Elementos a elegir entre Itanimulli, Inottenio y Kekulenium.

DERROTA

En pleno combate contra los Primaevo, mientras recogías la cantidad necesaria de Erytrophite solicitada por Issac, os veis obligados a huir. En un intento desesperado por alcanzar la seguridad, se pierde una gran parte del mineral recolectado. Sabes muy bien que no podrás abandonar este planeta a menos que se repare la Génesis. Tu única opción es encontrar otro depósito de Erytrophite e intentarlo de nuevo.

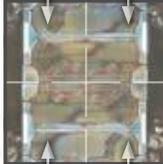
Repite la Misión.

MAQUINACIONES DE MUERTE

MISIÓN NARRATIVA 05 - REQUISITOS: ● ● ●

INICIO MISIÓN: 1:1
FINAL MISIÓN: 6:1

SINE TEMPORE



-  SUICIDE KID
-  MOWER REAPER
-  VETERAN GUARD
-  TEMPLE GUARD
-  FATO
-  TELEPORTER

INSTRUCCIONES

Fato te mintió explotando tu buena fe e ingenuidad. Una vez que llegaste al templo donde debíais encontraros, ella te arrebató el amuleto de las manos y te declaró enemigo del pueblo Primaevio. Conto a su gente que lo único que quieres es robar sus tesoros y que has venido a este templo para robar el objeto más poderoso en su posesión: la Sangre de Gea. Tus explicaciones no sirven de nada, los Primaevi están en pie de guerra y todo lo que puedes hacer es escapar, abriéndote paso entre la multitud.

CONDICIONES DE VICTORIA

- Escapa del templo entrando en la zona verde con al menos 2 héroes dentro del límite de tiempo.

CONDICIONES DE DERROTA

- Condiciones estándar de derrota.

OBJETIVOS DEL ENEMIGO

- Atacar a los héroes.

Temple Guard:

- Hasta que los teletransportadores estén activos, Temple Guard, permanecerá adyacente a ellos en el panel 2, de lo contrario seguirán la regla de Atacar a los Héroes.

REGLAS ESPECIALES

- **Puente:** Cuando el Momentum marca 3.0, el Puente se eleva (gira el conector). De ahora en adelante, los Héroes deben gastar 2 AP para entrar en una casilla de Conector. Los enemigos ignoran esta regla.
- **Ola Enemiga:** Cuando el Momentum marca 1.7 realiza un reclutamiento Enemigo por cada Punto de Despliegue. El Mazo Enemigo para este reclutamiento consiste en todas las cartas de Enemigo, excepto los Enemigos con nombre propio o Enemigos con un rasgo de Monstruo.
- **Teletransportación:** Cuando el Temple Guard es derrotado, los Héroes pueden usar el Teletransportador en el Panel 2 con una acción de Interactuar (1 AP), esto los moverá al lado del Teletransportador que se encuentra en el Azulejo 3. Retira ambas fichas de Teletransportador cuando el Momentum alcance 4.2.
- **Escapa del templo:** Se considera que un héroe ha escapado del templo cuando entra en una de las casillas de la Zona Verde, retira su modelo del campo de batalla.

INFORME

VICTORIA

Tu demostración de fuerza sorprendió a los Primaevi. Después de abrir una ruta de escape sobre los cuerpos de tus enemigo, diriges tu mirada hacia el Vestal Fato. Está enfurecida, pero aprovecha la confusión para salir del templo con su culto. Sileno, jefe de las Tribus Guerreras, mira los cuerpos sin vida de sus guerreros, algo complacido. Ha descubierto algo interesante en ti, algo que nadie más había notado.

RECOMPENSAS

- La Misión "**Iniciación tribal**" desbloqueada. (Antes de iniciar, debes conquistar al menos 3 áreas rojas)
- Áreas rojas desbloqueadas.
- Cada héroe en la Misión gana **1 XP**.

DERROTA

Abrumado por la habilidad y el número de los Primaevi, los guardias y cazadores del templo te capturan e inmovilizan rápidamente. Mientras mira hacia ti, Fato sonrío por un instante antes de adoptar una expresión furiosa. Eres capturado por el culto, que afirma tener derecho a resolver el asunto personalmente, dado que el amuleto y la Sangre de Gea les pertenecen. Serás puesto a prueba por las 3 madres donde deberás demostrar tu valía y perseverancia.

RECOMPENSAS

- La Misión "**El culto honorable**" desbloqueada. (Antes de iniciarla, se debe conquistar al menos 3 áreas rojas)
- Áreas rojas desbloqueadas.
- Cada héroe en la misión gana **1 XP**.

EL CULTO HONORABLE

MISIÓN NARRATIVA 06 - REQUISITOS: ○○○

INICIO MISIÓN: 4.7



SPRIGGAN



MOWER REAPER



LACHESI



**TEMPLE GUARD
(GUARDAESPALDAS DE
LACHESI)**



ATROPO



**TEMPLE GUARD
(GUARDAESPALDAS DE
ATROPO)**



CLOTO



**TEMPLE GUARD
(GUARDAESPALDAS DE
CLOTO)**



SANGRE DE GAEA

SINE TEMPORE

INSTRUCCIONES

En el jardín del templo todo está listo para tu juicio. Las madres sagradas susurran a la Sangre de Gea, que brilla con una luz intensa. Los tres mejores guardias del templo protegen a sus mujeres durante la ceremonia. Debes lograr liberarte rápidamente si quieres evitar ser ejecutado. Porque eso significaría fallar en tu sagrada misión de colonizar un mundo nuevo para salvar a tu propia raza, así como a todas las otras especies cuyas esperanzas están depositadas en ti. ¡Libérate de tus cadenas y lucha!

PREPARACIÓN

- Coloca las fichas de la Guardia del Templo teniendo en cuenta el color del borde, como se indica en el Mapa de la Misión.

CONDICIONES DE VICTORIA

- Las tres brujas deben ser derrotadas.

CONDICIONES DE DERROTA

- Condiciones estándar de derrota.

OBJETIVOS DEL ENEMIGO

- Atacar a los héroes.

REGLAS ESPECIALES

- **Guardaespaldas:** Cada Guardia del Templo está telepáticamente conectado a una de las Brujas y cuenta como un Guardaespaldas. Mientras las tres Brujas estén activas, usarán la carta de Jefe de Triunvirato y deberán permanecer adyacentes a la ficha de Sangre de Gea.
- **Francotiradores:** Los Spriggan nunca descienden de los Contenedores.
- **Globo de poder:** Mientras las Brujas sean tres, usan la carta de Jefe de Triunvirato y deben permanecer adyacentes a la ficha de Sangre de Gea.

INFORME

VICTORIA

Te enfrentaste al desafío más complicado de todos desde que pisaste Primaevus V. Los Guardias del Templo defendieron sus salas con honor, blandiendo y esgrimiendo sus espadas contra ti. Pero tus instintos y habilidades te permitieron predecir su comportamiento, por lo que no pudieron cogerte por sorpresa. Cuando alcanzas a las madres, les perdonas la vida y revelas la verdad sobre Fato. A medida que crece en ti la posibilidad de que no te crean, el cristal de Gea emite un sonido que las Venerables interpretan como la voluntad de la Diosa. Te dan el beneficio de la duda y te dejan libre para demostrar que el corazón de su Vestal Fato esta corrupto.

RECOMPENSAS

- Se desbloquea la Misión "**Maldad Interior**". (Antes de iniciarla, debes conquistar al menos 2 áreas moradas).
- Áreas púrpuras desbloqueadas.
- Cada héroe en la misión gana **1 XP**.

DERROTA

Tu intento de escapar ha fracasado, los valientes guardias del templo demostraron su tenacidad y habilidad en el combate con dos espadas. La rapidez de sus ataques y la destreza de sus gráciles pero feroces movimientos derrotaron todas sus tácticas y esperanzas. Es posible que hayas logrado escapar de tu prisión, pero este no era su objetivo. Sabes muy bien que hasta que no reveles la traición de Fato a las 3 madres, una espada de Damocles está colgando sobre tu cabeza. ¡Debes enfrentarte al culto lo antes posible!

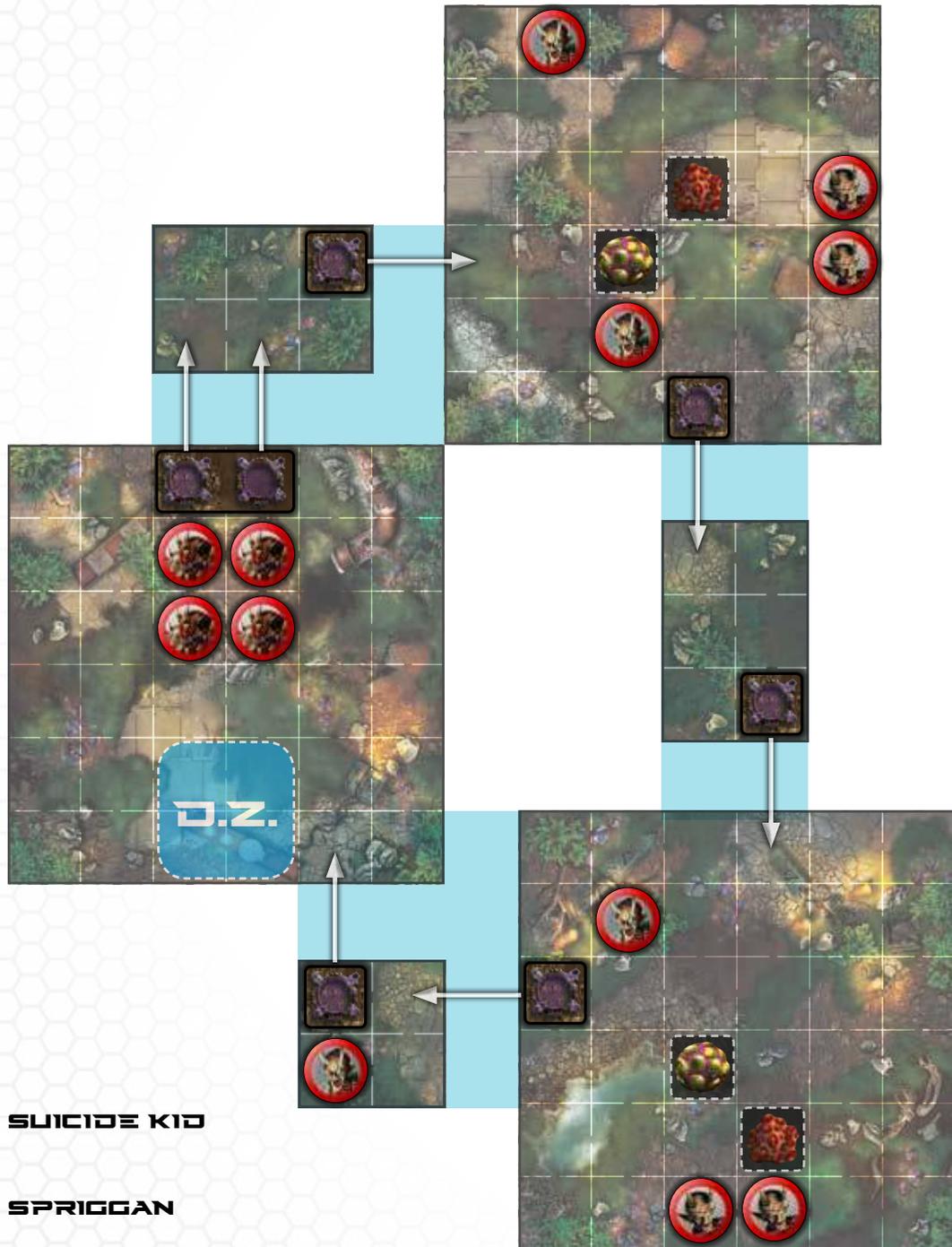
Repite la misión

INICIACIÓN TRIBAL

MISIÓN NARRATIVA 07 - REQUISITOS: ○ ○ ○

INICIÓ MISIÓN: 8.5
FINAL MISIÓN: 12.5

SINE TEMPORE



SUICIDE KID



SPRIGGAN



HUNTER



MÁQUINA DE SALTO



CIELO



INSTRUCCIONES

Después de haber aceptado la invitación que Sileno te envió a través de sus cazadores, te presentas ante él. Te mira con aire de superioridad y te hace un gesto para que te sientes junto a la fogata con los otros faunos, que observan con recelo. Intentas explicar tus razones y la forma en que fuiste traicionado por el Vestal Fato, pero nadie te presta atención. Un joven cazador te explica que ser invitado a beber con las tribus no te da derecho a ser escuchado, mucho menos por el jefe de la tribu, Sileno. El derecho a hablar debe ganarse participando en el ritual que se lleva a cabo durante el Kummat, razón por la que ellos se encuentran aquí. Preparas tu equipo mientras los otros cuatro cazadores frente a ti te denigran y se burlan seguros de su victoria. ¡Muéstrales que están equivocados y gana el respeto de la tribu!

CONDICIONES DE VICTORIA

- Al menos dos héroes deben usar las máquinas de salto para correr alrededor del tablero y regresar a la zona de despliegue antes de que dos cazadores la alcancen.

CONDICIONES DE DERROTA

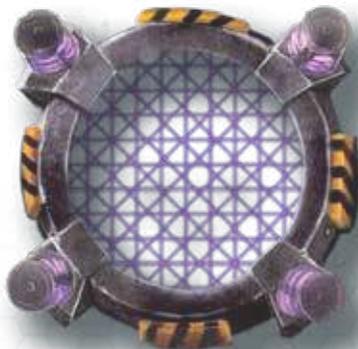
- Dos cazadores usan las máquinas de salto para correr alrededor del tablero y entrar en la zona de despliegue de héroes antes de que lo hagan dos héroes.
- Tres cazadores son eliminados.
- Condiciones estándar de derrota.

OBJETIVOS DEL ENEMIGO

- Atacar a los héroes.

Hunter

- Ignoran a los héroes. Los cazadores tienen como objetivo moverse por el tablero hasta el área de despliegue a través de las Máquinas de Salto, moviéndose de la manera más ventajosa posible.



REGLAS ESPECIALES

- **Cielo:** Para los ataques a distancia, los espacios marcados como "cielo" no son considerados no-zonas y es posible atacar a través de ellos, pero equivalen a 3 casillas para el RNG de un ataque a distancia.
- **Máquina de salto:** Interactuar 1 AP. Tira un dado, con un resultado de 4 coloca el modelo del héroe en el cuadrado indicado por la flecha. De lo contrario, el héroe sufre 1 herida y permanece en la máquina de salto.
- **Cazador:** Los Hunters usan las máquinas de salto gratis y no tiran dado.
- **Juego limpio:** Los Hunters tienen 1 AP menos por cada ficha de Herida en su Modelo.
- **Prueba (In)correcta:** Los héroes pueden cruzar casillas ocupadas por Hunters pero deben finalizar su movimiento en una casilla libre.
- **Empujón:** Un héroe puede gastar 1 AP para intercambiar su lugar con un Hunter adyacente.

INFORME

VICTORIA

Las máquinas de salto no tienen más secretos para ti, entre placajes, sprints y mucho trabajo en equipo, logras llegar a la línea de meta ileso, y lo más importante, logras llegar primero. Los cazadores te saludan militarmente y Sileno golpea su pecho, rugiendo. Cuando intentas hablar con Sileno, él te silencia y acepta apoyarte en tu cruzada contra el Vestal Fato.

RECOMPENSAS

- Se desbloquea la Misión "**Maldad Interior**". (Antes de iniciarla, debes conquistar al menos 2 Áreas Púrpuras)
- Áreas púrpuras desbloqueadas.
- Cada héroe en la misión gana **1 XP**.

DERROTA

La presunción y la arrogancia con la que los Hunters te trataban no era un farol, atravesando los árboles y saltando de una máquina a otra, te hicieron lamentar haberte armado tanto. Cada piedra y rama se convirtió en una trampa oculta en un territorio desconocido por ti a pesar de tus sobresalientes habilidades. El resultado es predecible y tu derrota un hecho. Humillado, la tribu te ridiculiza, sin embargo esto te da la oportunidad de redimirte ante sus ojos, recordándote la gran batalla durante el ritual Kummat. Aprovecha al máximo tu segunda oportunidad. ¡Esta vez sabes qué esperar y estarás mejor preparado! Repite la "Carrera Ritual".

Repite la Misión

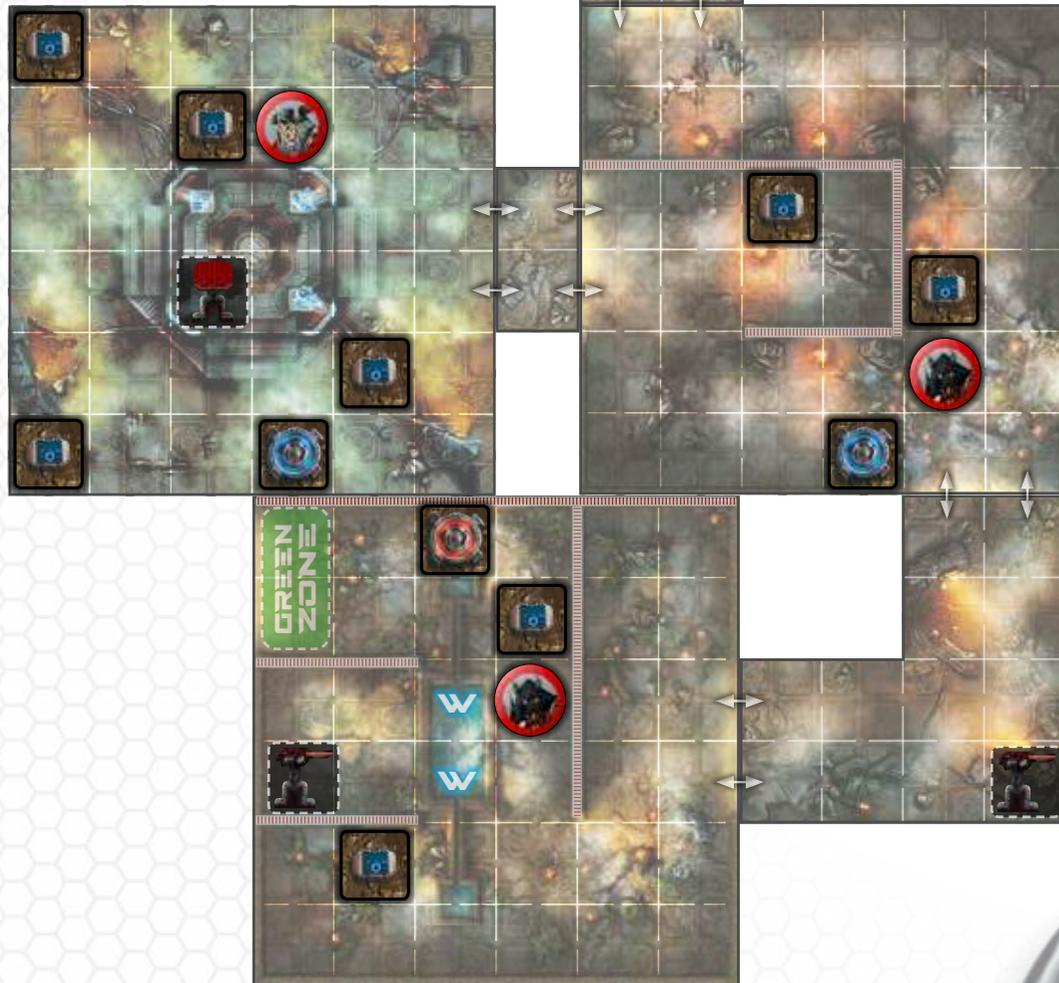
MALDAD INTERIOR

MISIÓN NARRATIVA OB - REQUISITOS: ○ ○

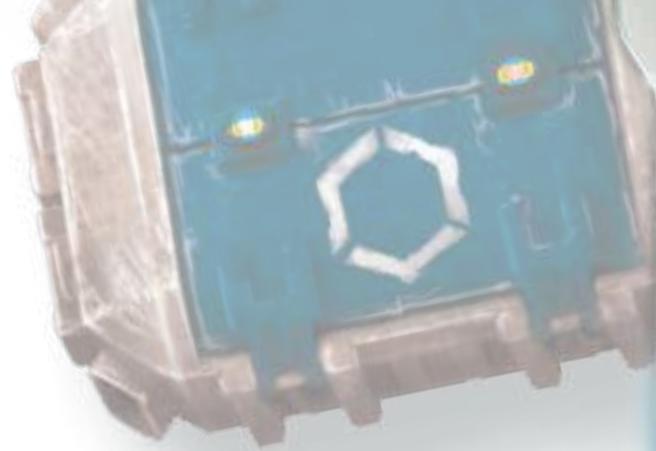
INICIO MISIÓN: 9.1
FINAL MISIÓN: 11.6



-  FATO
-  BLOODY HUNTER
-  MOWER REAPER



SINE TEMPORE



INSTRUCCIONES

Has logrado ganarte la confianza de uno de los dos pilares del pueblo Primaevo, pero no estás satisfecho, todavía no tienes la evidencia que necesitas para condenar a Fato por su traición. Por lo tanto, decides infiltrarte en el escondite de la Vestal y sus seguidores en busca de evidencias que conecten a Fato con el robo del medallón y el despertar de fuerzas prohibidas para satisfacer su sed de poder.

PREPARACIÓN

- Mezcla fichas de botín con tres fichas de prueba boca abajo. Colócalos al azar en el Campo de Batalla como se muestra en el mapa de la Misión.

CONDICIONES DE VICTORIA

- Un héroe con al menos 2 fichas de prueba entra en un cuadrado de la zona verde.

CONDICIONES DE DERROTA

- Condiciones estándar de derrota .

OBJETIVOS DEL ENEMIGO

- Atacar a los héroes.

REGLAS ESPECIALES

- **Ficha de evidencia:** Cuando un héroe recoge una ficha de botín, gírala. Si la ficha revelada es una ficha de Prueba, el Héroe la conserva. De lo contrario, sigue las reglas estándar de ficha de botín. Los Héroes con una ficha de Evidencia, aumentan su TV en 3 (esta penalización es acumulativa por cada ficha de Evidencia que lleve un Héroe).
- **Alarma:** Cuando los Héroes obtienen la segunda ficha de Prueba, todos los Enemigos en el Campo de batalla son considerados en combate. Además, haz un Reclutamiento enemigo para el Punto de aparición rojo cerca de la Zona verde.
- **Ola Enemiga:** Cuando un Héroe entra en un nuevo Panel, haz un Reclutamiento Enemigo para el punto de aparición en ese Panel. El Mazo Enemigo está formado por todas las cartas Elite, Líder y Monstruo.

INFORME

VICTORIA

Tu equipo se mueve con cautela, ocupándose silenciosamente de los sirvientes de Fato y evitando que puedan dar la alarma general. Has logrado reunir pruebas suficientes de la culpabilidad de la Vestal. De hecho, en un proyector de hologramas encontrado en una de las habitaciones de la traidora, lees un antiguo tomo que contiene un ritual para liberar el poder latente de la Sangre de Gaia. El medallón que actualmente se encuentra en manos de la Vestal es necesario para hacerlo. Gracias a sus mentiras, pudo dirigir toda la atención hacia ti, dejándola libre para actuar sin ser molestada. Pero por fin toda la población de Primaevo sabrá la verdad, con el culto y las tribus unidas para derrotar a Fato.

RECOMPENSAS

- Se desbloquea la Misión "**Recupera tu destino**". (Antes de iniciarla debes conquistar al menos 15 áreas)
- Cada héroe en la misión gana **1 XP**.
- Si los Héroes han reunido las tres fichas de Evidencia, obtienen una **ficha de Fragmento cargado** para la próxima Misión.

DERROTA

Fato ha demostrado de nuevo ser más astuta de lo que pensabas. Todas la evidencias que prueban su culpa han sido destruidas, dejándote tan solo un puñado de archivos inútiles. Pero el Vestal fue un paso más allá. De hecho, en el momento en que pones un pie fuera del templo, te enfrentas con las tribus y el culto, incitados por las crípticas palabras de Fato, que te presentan como el verdadero enemigo que debe ser eliminado para salvar a su gente. Con una sonrisa burlona, se vuelve hacia ti, apuntándote con un dedo acusador.

RECOMPENSAS

- Se desbloquea la Misión "**La Última Esperanza**". (Antes de intentarlo debes conquistar al menos 15 áreas)
- Cada héroe en la misión gana **1 XP**.

LA ÚLTIMA ESPERANZA

MISIÓN NARRATIVA 9 - REQUISITOS: 15 ÁREAS CONQUISTADAS

INICIO MISIÓN: 11
FINAL MISIÓN: 76



TILE 4



TILE 3

TILE 1



TERMINAL



INTERRUPTOR



PUENTE



TILE 2



TELETRANSPORTADOR



INSTRUCCIONES

Tus esperanzas de escapar de Primaevus V se vuelven más pequeñas a cada minuto que pasa. Los Primaevi conocen el templo mejor que tú, lo que facilita que te rodeen y bloqueen las rutas de escape. Achab consuela y motiva a su tripulación con palabras dignas de un verdadero capitán, animándote a tomar las armas y luchar por tu vida, para darle un futuro a la humanidad, cuya existencia depende de tu misión. Te sientes alentado por el discurso de Achab, pero sabes que escapar no es la solución y si planeas reclamar tu libertad, ¡no hay otra opción que derrotar a los líderes Primaevi! ¡La suerte está echada, debes luchar!

CONDICIONES DE VICTORIA

- Derrota a Sileno, Atropo, Lachesi y Cloto.

CONDICIONES DE DERROTA

- Condiciones estándar de derrota.

OBJETIVOS DEL ENEMIGO

- Atacar a los héroes.

REGLAS ESPECIALES

- **Terminal:** Dos héroes en las casillas verdes pueden activar el Terminal con una acción de Interactuar (2 AP). Los dos Héroes que interactúan con el Terminal deben estar en el mismo sector del Momentum al principio de la activación en la que pretenden usarlo. La activación de la Terminal puede bajar el Puente o activar el Teletransportador en el Panel 2.

- **Teletransportadores:** Los teletransportadores presentes en esta misión están conectados entre sí como se describe a continuación, y no permiten desplazamientos diferentes a los indicados:
Teletransportador en el Panel 2 (Runa Azul): Conduce al teletransportador en el Panel 1 (Runa Amarilla).

Teletransportador en el Panel 1 (Runa Amarilla): Conduce al teletransportador en el Panel 3 (Runa Roja).
Un héroe en una casilla ocupada por una ficha de teletransportador puede gastar 1 AP para moverse a la casilla donde está presente la ficha de transporte vinculada.

- **Olas enemigas:** Los puntos de aparición en esta misión no pueden dañarse. Cada fase 12 realiza un Reclutamiento Enemigo para los Puntos de Aparición. El mazo de enemigo estará compuesto todas las cartas de enemigo.

- **Fichas de activación:** Las fichas de activación de los enemigos en la casilla 1 se colocan en el Momentum un sector después del sector activo cuando un héroe entra en la ficha 1 por primera vez. Las fichas de activación de los enemigos en las fichas 3 y 4 se colocan en el Momentum un sector después del sector activo cuando un héroe entra en la ficha 3 por primera vez.

- **Interruptores:** Un héroe en o adyacente a un cuadrado con una ficha de Interruptor, puede usar una acción de Interactuar (1 AP) para eliminar el Interruptor y un Punto de aparición de su elección del Campo de batalla.

- **Patrulla del cacique:** Después de eliminar este modelo, coloca una ficha de botín. No seguirá las reglas estándar de recursos, pero, al recogerlo, un héroe obtendrá la carta "Escudo ritual".

- **Acólito:** Después de eliminar este modelo, coloca una ficha de botín. No seguirá las reglas estándar de recursos, pero al recogerlo, obtendrá la carta "Cetro de lágrima".



KID



BLOODY HUNTER



SILENO



ACDLYTE
Enchantress model



CHIEF PATROL
Hunter model



LACHESI



ATROPO



CLOTO



BULL-Y

INFORME

VICTORIA

La pesada hacha de Sileno, líder de las tribus, cae al suelo de las manos inertes de su propietario. Cloto, Lachesi y Atropo susurran sus últimas palabras a la Diosa, para que sus almas puedan regresar a Gaea por la prosperidad de Primaevus. La gente de Primaevo te mira sorprendida e incrédula mientras recuperas tu fuerza después de la sangrienta batalla. Fato no está contenta con el resultado, pero, obtuvo lo que quería: La Sangre de Gea. Además, ahora que el culto y las tribus ya no tienen a nadie que los guíe, sus planes de dominación pueden erigirse sobre sólidos cimientos. La Vestal abandona abruptamente a la multitud, pero antes ordena a sus seguidores que se aseguren de que los exploradores abandonan el planeta. Ella no quiere que nada interfiera con sus planes futuros. Te dejan libre para salir de Primaevus, para ir en busca del planeta al que finalmente llamarás hogar.

DERROTA

El murmullo de las oscuras palabras pronunciadas por las Venerables madres te confunde y nubla tus sentidos mientras soportas los continuados ataques de los Cazadores. Intentas resistirte y defenderte, pero tus brazos están débiles y agotados, casi tanto como tu voluntad de luchar. La espada de Achab golpea contra un escudo enemigo, mientras que las cadenas de Sileno, líder de la tribu, rodean su cuello dejándolo inconsciente. Alexandra hace todo lo posible para alejar el sufrimiento de la tripulación, pero todo es inútil, las Brujas anulan todas sus acciones. Tu seguridad realiza un acto de humanidad increíble, protegiéndote en un último acto desesperado. Jukas invoca el enorme poder de las llamas púrpuras, pero el poder de Cloto, Lachesi y Atropo logra disipar la energía psíquica en el viento, condenando a toda la tripulación a una derrota segura. Cuando te despiertas, sientes una extraña sensación de frío alrededor de tus rodillas y muñecas, te das cuenta que llevas pulseras y un collar con sensores. Muy probablemente geolocalizadores, marcan donde se encuentra Achab. Ninguno de tus enemigos está cerca, pero los tambores en la distancia marcan el comienzo de la tradicional caza de Primaevi. Observas docenas de cazadores listos para la batalla, y Fato detrás, pero no logras distinguir ni a las Venerables madres ni al líder de la Tribu. Eres la presa más codiciada de los Primaevi. Debes escapar y luchar con uñas y dientes, esconderse no es una opción...tu viaje a terminado.

RECUPERA TU DESTINO

MISIÓN NARRATIVA 10 - REQUISITOS: 15 ÁREAS CONQUISTADAS

INICIO MISIÓN: 4.4

FINAL MISIÓN: -

D.Z.



D.Z.



VENERABLE



SANGRE DE GAEA



SIMULACRUM



BLOODY HUNTER



MOWER REAPER



WITCH



FRAGMENTO DE
GEA CARGADO



FRAGMENTO DE
GEA DESCARGADO



SINE TEMPORE

INSTRUCCIONES

Las intrigas de Fato tuvieron éxito. Tanto el culto como las tribus se distrajeron con tu presencia, mientras la Vestal logró apoderarse de la Sangre de Gea y liberar su inmenso poder. Fato se ha elevado así al estado de divinidad y ha sido poseída por el increíble poder de la piedra. Completamente fuera de control y galvanizada por la energía empírica, se prepara para destruir a todos los que se interponen en su camino. Este es el último paso de tu viaje. Has forjado fuertes lazos con el Primaevi, a quien no tienes intención de darles la espalda. Eliges luchar junto a ellos para garantizar un futuro para todos vosotros. Que la gran Diosa te bendiga y que encuentres la fuerza que necesitas. La batalla final ha comenzado.

PREPARACIÓN

- Coloca las 6 fichas de Fragmento como se muestra en el mapa. Si los Colonos ya tienen fichas de Fragmento cargado (Misión 8), distribúyelas entre los Héroes.
- Para esta misión, Fato usa la carta de enemigo "Venerable".

CONDICIONES DE VICTORIA

- Derrotar al Venerable.

CONDICIONES DE DERROTA

- Condiciones estándar de derrota.

OBJETIVOS DEL ENEMIGO

- Atacar a los héroes.

REGLAS ESPECIALES

- **Enemigo en Combate:** Los enemigos siempre son considerados en combate.

- **Ola de Enemigos:** Los puntos de aparición en esta misión no pueden dañarse. Haz el primer reclutamiento de Enemigos cuando Fato haya sufrido 6 heridas, y un segundo cuando haya sufrido 12 heridas. El Mazo Enemigo está compuesto por todas las cartas de Tropa, Elite, Monstruo y Líder (excepto Cloto, Lachesi, Atropo y Sileno).

- **Simulacrum:** Todos los héroes dentro de 2 casillas de un Simulacrum sufren -1 ♣. Cada vez que Fato realiza un ataque, el mismo ataque es ejecutado por cada Simulacrum siguiendo las reglas estándar de IA. El ataque de un Simulacrum tiene 6 y es considerado un Ataque Débil. Un Simulacrum puede ser atacado y tiene 5 ♥.

- **Escudo de Gaea:** Todos los ataques que apuntan a Fato tienen la regla de Ataque Débil.

- **Fragmentos:** Un Héroe puede descargar un Fragmento Cargado antes de atacar a Fato para ignorar el Escudo de Gea (ver arriba). Alternativamente, un Héroe puede descargar una Ficha de Fragmento Cargado cuando es dañado por uno de los ataques de Fato, para sufrir una sola Herida como resultado del ataque. Un héroe puede recoger un fragmento cargado con una acción de recolección estándar. Un héroe puede llevar hasta dos fichas de Fragmento.

- **Gaea's Blood:** Un héroe adyacente a la ficha de la Sangre de Gaea puede interactuar (IAP) con ella y descartar una ficha de fragmento (cargada o descargada). Esto hace que todas las fichas de Fragmento se carguen.

INFORME

VICTORIA

El Simulacrum en el campo de batalla se desmorona, emitiendo un sonido estridente que perfora tus tímpanos. La luz verde de la Sangre de Gea parpadea intermitentemente, culminando en un estruendoso rugido.

La Vestal, manchada de sangre, cae inconsciente al suelo, derrotada por culpa de su arrogancia y su vergonzosa ambición. Entre las piezas rotas del cristal agrietado y con su poder agotándose lentamente, aún queda un núcleo de luz cálida y reconfortante. Mientras los Primaevi te saludan como sus Héroes, o mejor aún, como los cazadores prometidos, Cloto, Lachesi y Atropo te entregan lo que queda de la Sangre de Gea. Ellas sienten que no son merecedoras de tener ese poder por la facilidad con la que se descontroló en sus manos. Para asegurarse que el cristal esté debidamente protegido, numerosos Primaevi se embarcan en el Génesis para continuar el viaje con Achab y su tripulación, en dirección a las estrellas. Este día ha nacido una nueva y arraigada alianza, capaz de crear un futuro brillante, pero esta es otra historia.

DERROTA

La oscuridad envuelve el campo de batalla y el terror se apodera de tu corazón, mientras cargas crepitantes de energía eléctrica rodean la cara de la que se ha convertido en una Diosa. Con un simple movimiento de mano, la Vestal logra arrancar árboles y rocas, todo con la misma facilidad con la que destruye tus esperanzas de victoria.

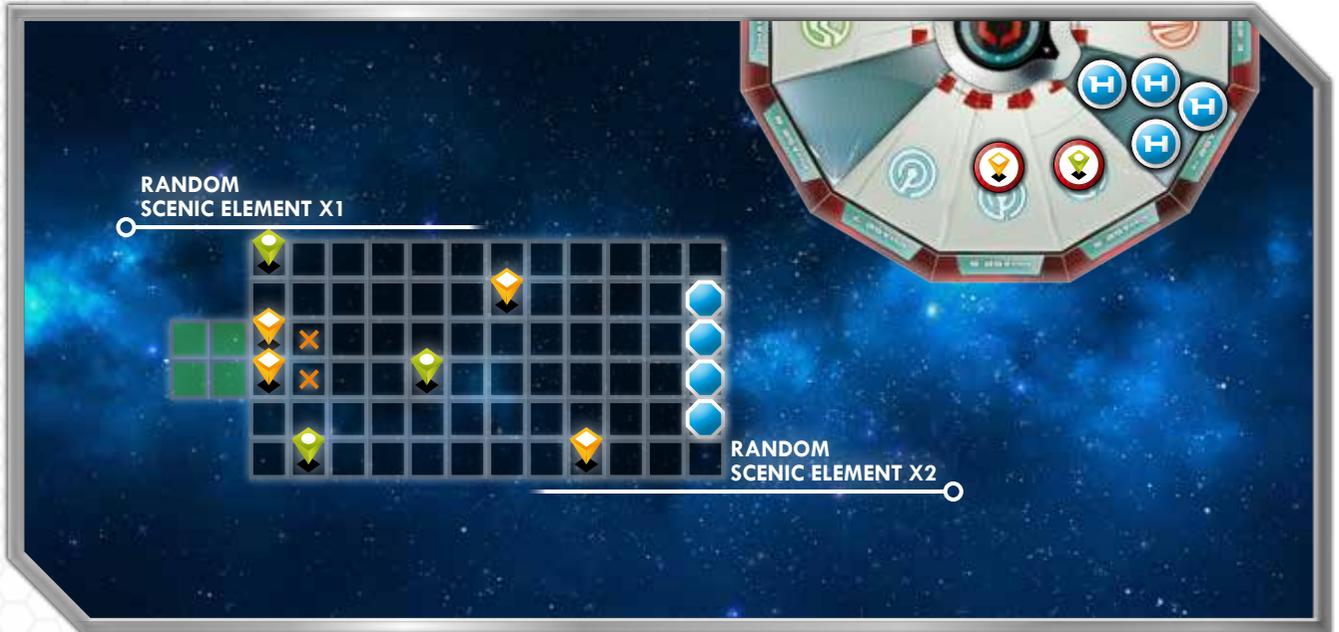
El poder de la Sangre de Gaea es incontenible, los géiseres de energía se liberan de sus cadenas de rocas que antes los ataron a las profundidades de Primaevus. Jukas, el único capaz de oponerse a tal devastación, recurre al poder de las llamas púrpuras para detener la locura de la Vestal. Jukas se dirige a la tripulación con un tono autoritario, instándolos a escapar del planeta lo más rápido posible. Explotando una forma de poder capaz de doblar el espacio y el tiempo, el Psíquico llega a la Sangre de Gea y la destruye, canalizando sus llamas psíquicas en la palma de su mano izquierda.

A medida que el Génesis se protege contra un destello de energía iridiscente, Primaevus se derrumba, y sus restos se dispersan en la oscuridad fría y vacía del espacio. Las lágrimas brotan de tus ojos por Jukas, el Héroe que se sacrificó por tu sagrada Misión, por la salvación de muchos... por nuestra salvación. La Misión del Génesis y su tripulación no termina aquí, quién sabe si encontrarán otro planeta al que llamar hogar.

LA FUGA

MISIÓN DE EXPLORACIÓN - DEFCON 4

INICIO MISIÓN: 64
FINAL MISIÓN: 91



INSTRUCCIONES

La tripulación sufre una emboscada mientras patrullaba un área inexplorada del planeta. Los enemigos rodean a los miembros de la patrulla. ¡El objetivo principal es sobrevivir!

CONDICIONES DE VICTORIA

- Al menos 2 de los héroes deben alcanzar la zona verde.

CONDICIONES DE DERROTA

- Condiciones estándar de derrota .

OBJETIVOS DEL ENEMIGO

- Atacar a los héroes.

REGLAS ESPECIALES

Depredadores: Todos los enemigos tienen la habilidad de Depredador.



INFORME

VICTORIA

Te las arreglas para salir airoso, y las buenas noticias no terminan ahí! Gracias a un movimiento furtivo, logras cambiar la situación a tu favor, sacando a tus perseguidores del territorio, que ahora está en tus manos.

RECOMPENSAS

El área conquistada te proporciona sus elementos. Añádelos a tus reservas.

DERROTA

La patrulla fue salvada por los pelos! Solo gracias a su astucia y un golpe de suerte lograron evitar que sus perseguidores los destrozaran. La conquista de esta área será una tarea difícil para la tripulación.

Puedes repetir esta Misión más tarde, una vez que tus heridas hayan sanado y tu Equipo haya sido reparado.

EL PUENTE

MISIÓN DE EXPLORACIÓN - DEFCON 4

INICIO MISIÓN: 3.6
FINAL MISIÓN: 6.6



INSTRUCCIONES

Los componentes de la misión de exploración se detienen. Para tu sorpresa descubres que el motivo es un puente levadizo que os impide continuar. Observando las patrulla enemigas descubres que cada una de estas tiene algún tipo de dispositivo que les permite activarlo remotamente. ¡No tienes más remedio que conseguir uno de ellos!

PREPARACIÓN

Toma de 6 fichas de botín, una de ellas debe tener un dorso rojo. Mezclalas y reservalas a un lado. Coloca el conector del puente en posición abierto.

CONDICIONES DE VICTORIA

- Ambos puntos de aparición son destruidos.

CONDICIONES DE DERROTA

- Condiciones estándar de derrota..

OBJETIVOS DEL ENEMIGO

- Atacar a los héroes.

REGLAS ESPECIALES

- **El Puente:** Cada enemigo en la preparación, incluso si es Tiny, soltará una ficha de botín si se elimina. Estas fichas deben elegirse de entre las de la reservas durante la Configuración. Cuando se recoja la ficha con el dorso rojo, gira el conector del puente mostrandolo como cruzable.

- **Olas de Enemigos:** Realiza un Reclutamiento de Enemigos cuando el Momentum marque 5.4 para ambos Puntos de aparición. El mazo enemigo para estas apariciones está formado por todos los enemigos con rango de tropa y élite.

INFORME

VICTORIA

Después de recuperar el Datapad para bajar el puente, os encontrasteis frente a interminables oleadas de enemigos. El plan para destruir a sus dos teletransportadores fue exitoso! Te las arreglaste para resistir al abrumador número de enemigos y obtener una gloriosa victoria.

RECOMPENSAS

El área conquistada te proporciona sus elementos. Añádelos a tus reservas.

DERROTA

La situación es frustrante, el tiempo pasa y no hay manera de conseguir el control remoto, que pasa rápidamente de un Enemigo a otro. Justo cuando comienzas a ver un rayo de esperanza, una avalancha de enemigos te supera. Regresas a tu barco herido y desmoralizado.

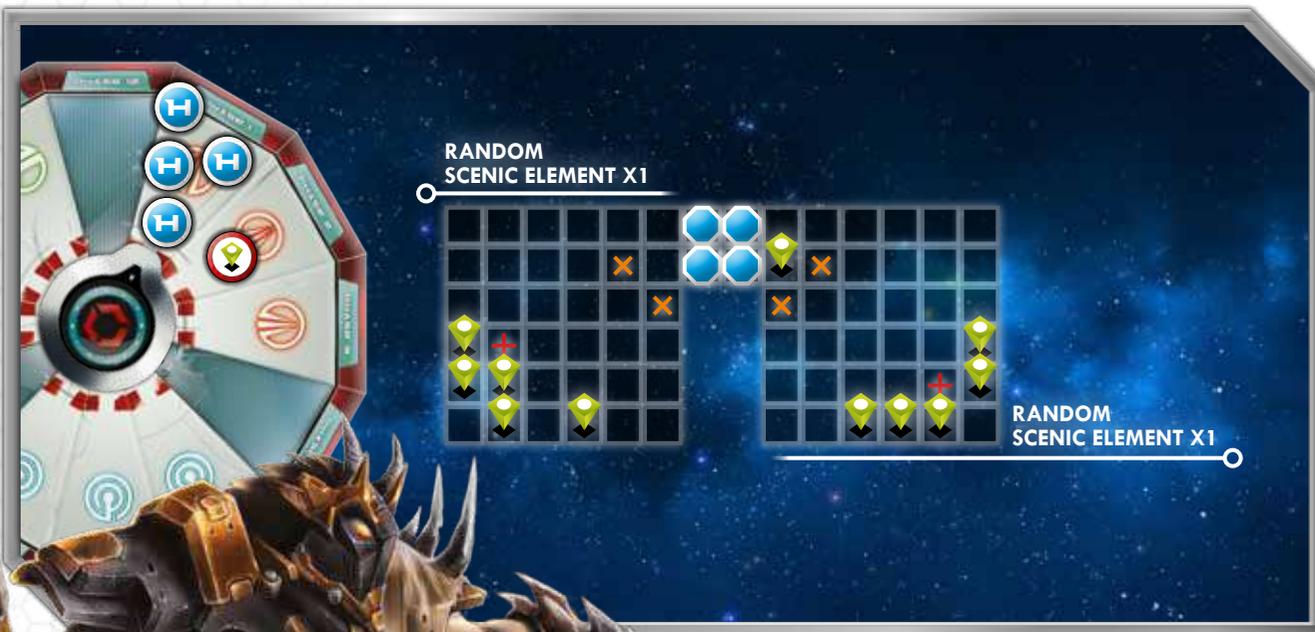
Puedes repetir esta misión más tarde, una vez que tus heridas hayan sanado y tu equipo haya sido reparado.

SINE TEMPORIS

LA COLINA DE LAS HAMBURGUESAS

MISIÓN DE EXPLORACIÓN - DEFCOM 4

INICIO MISIÓN: 6.1
FINAL MISIÓN: 8.6



SINE TEMPORE

INSTRUCCIONES

La diplomacia ha fallado. La batalla por esta área ha estallado. Si la tripulación de la Génesis quiere acceder a sus recursos, debe enfrentarse a una última pelea y sobrevivir a la abrumadora cantidad de enemigos!

CONDICIONES DE VICTORIA

- Elimina a todos los enemigos antes de que se acabe el tiempo.

CONDICIONES DE DERROTA

- Condiciones estándar de derrota.

OBJETIVOS DEL ENEMIGO

- Atacar a los héroes.

INFORME

VICTORIA

Ha sido una batalla larga y agotadora, pero los rayos del sol brillan victoriosamente sobre ti! Luchaste contra la horda enemiga y conquistaste el Área, aunque no sin pagar un alto precio. Finalmente puedes aprovechar al máximo sus recursos!

RECOMPENSAS

El área conquistada te proporciona sus elementos. Añádelos a tus reservas.

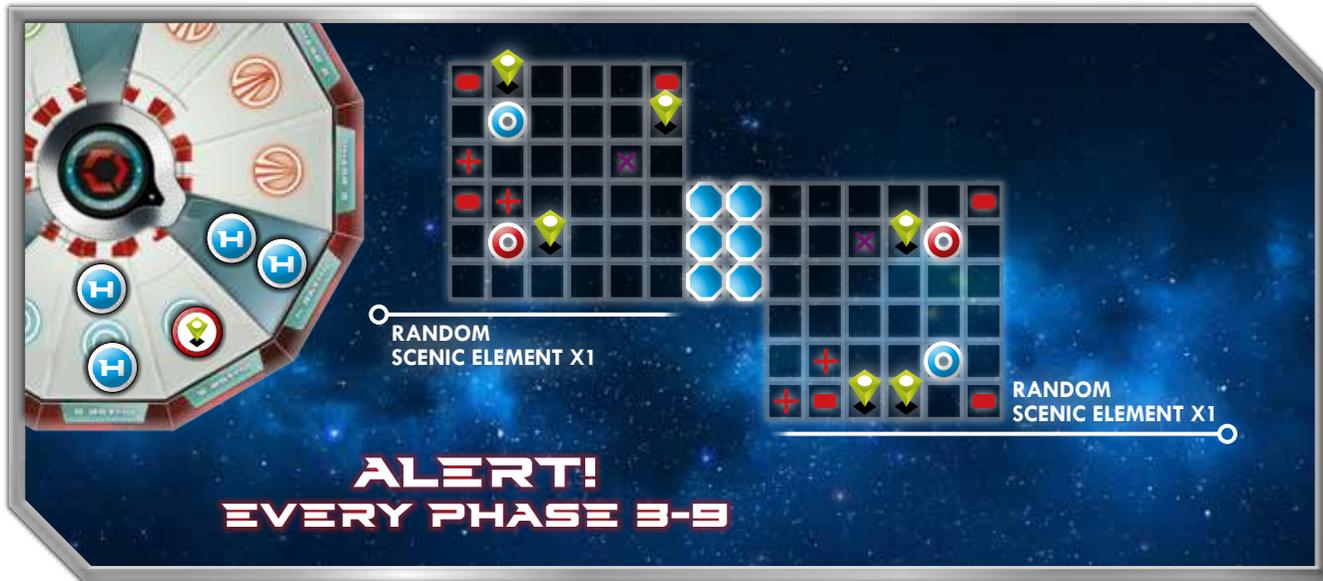
DERROTA

Por cada Spriggan que eliminas, otros dos se unen a la batalla. La frustración aumenta, desmoronando tu resolución. Herido, desilusionado y arrepentido, entiendes que retirarse es la única posibilidad. Puedes repetir esta Misión más tarde, una vez que tus heridas hayan sanado y tu Equipo haya sido reparado.

LLUVIA DE RECURSOS

MISIÓN DE EXPLORACIÓN - DEFCON 3

INICIO MISIÓN: 3:4
FINAL MISIÓN: 6:4



INSTRUCCIONES

Como buen explorador sabes que los recursos son tan valiosos como perecederos. Has localizado un grupo de enemigos llevando suministros y tratas de requisarlos. Tus advertencias son ignoradas por el enemigo los cuales te atacan para proteger sus suministros. Observas una gran sombra en la distancia, el tiempo se acaba!

CONDICIONES DE VICTORIA

- Recoge todas las fichas de botín en el campo de batalla.

CONDICIONES DE DERROTA

- Condiciones estándar de derrota.

OBJETIVOS DEL ENEMIGO

- Atacar a los héroes.

REGLAS ESPECIALES

- **Olas Enemigas:** El mazo de Enemigos está formado solo por cartas de rango de tropa. Cada fase 3 activa los puntos de aparición rojos. Cada fase 9 activa los puntos de aparición azules. Roba una carta de Enemigo para cada Punto de aparición activo.

- **Llego el Grandullon:** Cuando vayas a desplegar el undécimo modelo de Enemigo, coloca un Bull-y en la Zona de despliegue de los Héroes.

- **Saqueadores:** Recoger una ficha de botín aumenta la TV del héroe en 1.



INFORME

VICTORIA

No ha sido un trabajo sencillo, pero gracias a tu coraje y habilidad, lograste obtener todas las células de energía que necesitabas para continuar tu aventura. La patrulla enemiga desaparece entre los árboles, y la imponente sombra ya no parece interesada en ti.

RECOMPENSAS

El área conquistada te proporciona sus elementos. Añádelos a tus reservas.

DERROTA

Tu arrogancia al creer que la patrulla enemiga era un blanco fácil se ha vuelto contra ti. Los enemigos han demostrado una determinación increíble en su capacidad para defender sus activos. La enorme sombra que aparece ante ti parece a un monstruo. El escalofriante rugido de la criatura te convence de renunciar a tu botín. Regresas al Génesis con las manos vacías.

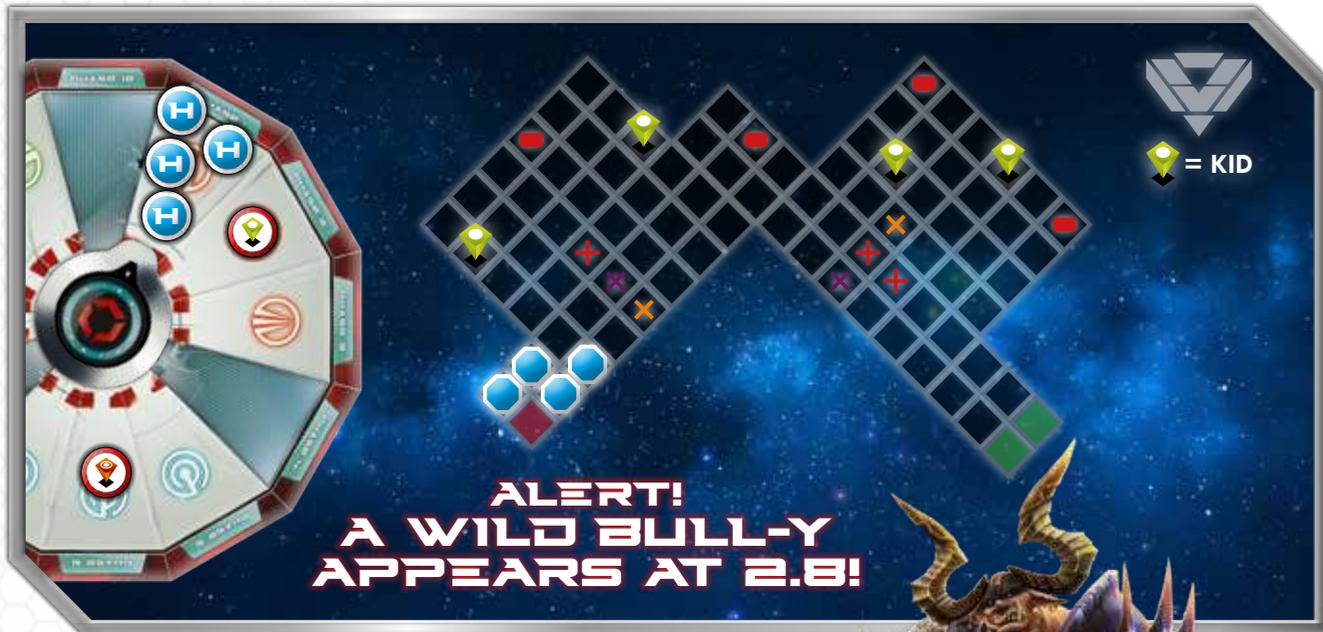
Puedes repetir esta Misión más tarde, una vez que tus heridas hayan sanado y tu equipo haya sido reparado.

SINE TEMPORRE

DESTROZAR AL BULL-Y

MISIÓN DE EXPLORACIÓN - DEFCON 3

INICIO MISIÓN: 2.1
FINAL MISIÓN: 5.3



INSTRUCCIONES

La espesa área boscosa se extiende hasta donde alcanza la vista. Mientras exploras escuchas las constantes burlas de los pequeños seres a los que denomináis Spriggans. De repente, un ruido desenfadado y ensordecedor resuena, rebotando en los árboles. Puedes ver una sombra imponente emergiendo de las profundidades del bosque con unos brillantes ojos rojos observándote a través de las copiosas nubes de humo que salen de sus fosas nasales. Tus instintos te dicen que no te enfrentes a él, que el único camino es huir!

PREPARACIÓN

En lugar de sacar oponentes del mazo de enemigos, coloca un Kid por cada tropa marcada en el mapa.

CONDICIONES DE VICTORIA

- Al menos 2 héroes deben entrar en la Zona Verde.

CONDICIONES DE DERROTA

- Condiciones estándar de derrota.

OBJETIVOS DEL ENEMIGO

- Atacar a los héroes.

Bull-Y:

- Siempre se mueve hacia el Héroe en su más cercano a la Zona Verde y ataca. Si no hay un Héroe en su muévete hacia el Héroe más cercano a la Zona Verde.

REGLAS ESPECIALES

Bola de demolición:

- Cuando el Momentum llegue a 2.8, coloca un Bull-y en la Zona Roja. Coloca su ficha de Activación en el sector 8.
- El Bull-y no puede ser Herido de ninguna manera durante esta Misión.
- El Bull-y usa todos sus AP para moverse, y si tiene un Héroe dentro del alcance de **Ebony Strike**, ataca sin gastar AP.
- La habilidad **Whirlwind** siempre se considera activa durante la misión.
- El Bull-y se traba con todos los héroes adyacentes al cuadrado donde termina su movimiento sin gastar AP.

INFORME

VICTORIA

El terror te acompaña en esta carrera desesperada mientras esquivas a todos y cada uno de los Kids. A pesar de sus esfuerzos por ralentizarte y alimentar al Bull-y contigo, logras mantener al monstruo lo suficientemente lejos como para poder esconderte. Puedes vislumbrar la confusión de la enorme bestia cuando, después de algunos golpes infructuosos de su hacha, se da cuenta que te ha perdido de vista.

RECOMPENSAS

El área conquistada te proporciona sus elementos. Añádelos a tus reservas.

DERROTA

Fuerte, terriblemente rápido y terriblemente salvaje. Tus piernas y el duro territorio te han traicionado. Has sido embestido por la fuerza destructiva del Bull-y. La monstruosa criatura, abrumada por su propio frenesí, no se da cuenta de que ya no quedan enemigos a los que abatir, continuando su camino de destrucción mientras dure su ira.

Puedes repetir esta Misión más tarde, una vez que tus heridas hayan sanado y tu Equipo haya sido reparado.

ÁREA DE OCUPACIÓN

MISIÓN DE EXPLORACIÓN - DEFCON 3

INICIO MISIÓN: 6.3
FINAL MISIÓN: 9.3



INSTRUCCIONES

Después de muchas inspecciones, encuentras un excelente punto estratégico para construir un puesto avanzado. Desafortunadamente, los enemigos han tenido la misma idea, obligándote a entrar en una larga y ardua guerra de desgaste. ¿Serás capaz de resistir contra las mejores tropas de vanguardia de tu enemigo?

CONDICIONES DE VICTORIA

- Cuando se acabe el tiempo, al menos un héroe debe estar en una zona verde.

CONDICIONES DE DERROTA

- Condiciones estándar de derrota.
- Cuando termina el tiempo, todavía hay modelos enemigos en las zonas verdes.

OBJETIVOS DEL ENEMIGO

- Atacar a los héroes.

REGLAS ESPECIALES

- **Objetivo Prioritario:** Mientras un héroe esté en una casilla de la Zona Verde, considéralo el Objetivo principal.
- **Ola de Enemigos:** En cada fase 12, haz un Reclutamiento Enemigo para cada Punto de aparición.
- **Mazo Enemigo:** El mazo Enemigo está formado por todas las cartas de Enemigos, sin incluir individuos con nombre propio (por ejemplo, Cloto, Sileno, etc.).
- **Caminos Secretos:** Para esta misión, los puntos de aparición no se pueden dañar.



DEBRIEFING

VICTORIA

Separarse nunca ha sido una buena idea, pero, esta vez funcionó a tu favor! Desesperadamente te defendiste logrando responder a cada golpe con firmeza y pagando el precio en fatiga y heridas. Forzaste a la vanguardia enemiga a retirarse y conquistaste un excelente puesto avanzado.

RECOMPENSAS

El área conquistada te proporciona sus elementos. Añádelos a tus reservas.

DERROTA

Caíste en la trampa de las astutas tropas de élite. Gracias a un ataque combinado en múltiples frentes, lograron separarte, reduciendo a la mitad tu eficacia en el campo de batalla. Avergonzado huyes, sabiendo que has entregado un excelente punto estratégico al enemigo.

Puedes repetir esta Misión más tarde, una vez que tus heridas hayan sanado y tu equipo haya sido reparado

SINE TEMPORIS

MATAR A LA MORAL

MISIÓN DE EXPLORACIÓN - DEFCON 2

INICIO MISIÓN: 5.2
FINAL MISIÓN: 6.1



INSTRUCCIONES

Estás rodeado de enemigos donde sea que vayas. Las tropas enemigas ponen a prueba tu valor y tus nervios. El capitán os explica que ninguna tropa, ya sea regular o no, permanece imperturbable por la muerte a gran escala de sus fuerzas. Señala un grupo de enemigos en la distancia, aniquila y aplasta las esperanzas de tus enemigos como si se tratara de un castillo de naipes.

PREPARACIÓN

- Antes de desplegar los Enemigos, haz un reclutamiento Enemigo usando solo cartas Élite. Roba una carta, esta carta será el enemigo principal para esta misión. Para todos los reclutamientos Enemigos posteriores durante esta Misión, no incluyas esa carta en el mazo Enemigo.

CONDICIONES DE VICTORIA

- Elimina a 3 enemigos principales antes de que finalice el tiempo.

CONDICIONES DE DERROTA

- Condiciones estándar de derrota.

OBJETIVOS DEL ENEMIGO

- Atacar a los héroes.



REGLAS ESPECIALES

- **Enemigos principales:** Cuando se elimina un primer enemigo en una loseta, pon en juego una miniatura de enemigo principal adyacente a la zona de aparición de esa loseta. Agrega la ficha de activación del Enemigo Principal en el siguiente sector al activo actualmente. Eliminar a un Enemigo principal no activa esta regla.

- **Sin depredadores:** Todos los enemigos están en espera (ignora la regla de depredador) y entran en combate solo cuando un héroe entra en su panel.

INFORME

VICTORIA

Cuando el último de tus objetivos cae al suelo sin vida, un escalofrío recorre la espalda de tus enemigos. Te animas, y tu determinación se renueva por fin. Luchas con más celo para expulsar a los últimos enemigos desmoralizados de la zona.

RECOMPENSAS

El área conquistada te proporciona sus elementos. Añádelos a tus reservas.

DERROTA

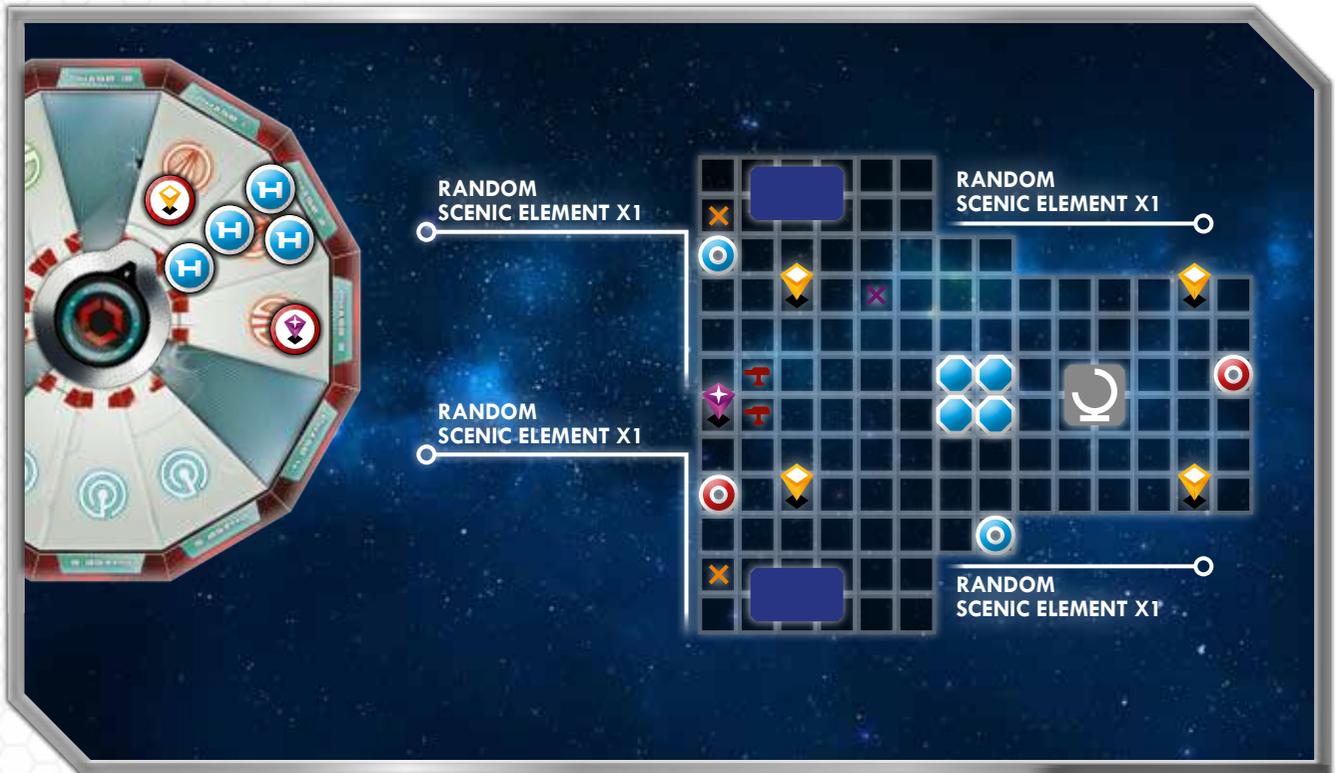
La táctica sugerida por el capitán no ha funcionado. A pesar de lograr alcanzar a varios de tus objetivos esto solo ha enfurecido a los Enemigos, quienes han canalizado toda su ira en poderosos y precisos ataques, forzándote a rendirte. Los enemigos, seguros de tu muerte, se retiran dejándote vulnerable. Puedes repetir esta Misión más tarde, una vez que tus heridas hayan sanado y tu Equipo haya sido reparado.

SINE TEMPORRE

DEFENDIENDO LA AVANZADA

MISIÓN DE EXPLORACIÓN - DEFCON 2

INICIO MISIÓN: 5.1
FINAL MISIÓN: 6.3



INSTRUCCIONES

Un mal presentimiento se apodera de ti cuando terminas de construir el puesto avanzado en este territorio. En esta ocasión el enemigo no ha mostrado resistencia. Huele a trampa! Toma tus armas, defiende lo tuyo!

CONDICIONES DE VICTORIA

- Cuando finalice el tiempo, al menos 2 estructuras deben seguir en pie.

CONDICIONES DE DERROTA

- Condiciones estándar de derrota.

OBJETIVOS DEL ENEMIGO

Elites

- Atacar las estructuras (TV5).

Líder

- Atacar a los héroes.

REGLAS ESPECIALES

- **Estructuras:** La antena y los dos contenedores se consideran las estructuras objetivo de los enemigos. Ignora las reglas de la antena para esta misión. Cuando un enemigo ataca una estructura, tira 3 dados para la defensa como si fuera un héroe. La Estructura sufre daños como si fuera un Héroe, pero es inmune a cualquier estado y Sangrado. Cuando una Estructura sufre 10 Heridas es destruida.

- **Olas de Enemigos:** El Mazo Enemigo está compuesto por las cartas Elite y Monstruo. Realiza un reclutamiento Enemigo para cada Punto de Aparición en las etapas establecida a continuación:

Rojo: cada fase 4 realiza un borrador de enemigo.

Azul: cada fase 8 realiza un borrador de enemigo.

INFORME

VICTORIA

El puesto avanzado ha sufrido daños considerables, pero tu coraje y habilidad de lucha te han permitido sobrevivir un día más en este planeta. Desafortunadamente, aún no te puedes tomar un merecido descanso, la noche es larga y puede haber más ataques enemigos.

RECOMPENSAS

El área conquistada te proporciona sus elementos. Añádelos a tus reservas.

DERROTA

El puesto avanzado se ha perdido! Piensas en los restos de tu puesto avanzado: la antena de transmisión está destruida, al igual que los contenedores, destrozados e inútiles. Los signos de batalla recuerdan tu incapacidad para defender el tan valioso y necesario equipo para continuar tu misión.

Puedes repetir esta Misión más tarde, una vez que tus heridas hayan sanado y tu Equipo haya sido reparado.

EL ARTEFACTO

MISIÓN DE EXPLORACIÓN - DEFCON 1

INICIO MISIÓN: 2.5
FINAL MISIÓN: 6.1



INSTRUCCIONES

Ante ti tienes a uno de los líderes enemigos, de él emana una sensación de siniestra e incontrolable fuerza. Ella sostiene una reliquia y algo en tu interior te dice que este artefacto debe ser destruido. Pero para hacerlo, tendrás que luchar y vencer a una guardia excepcional.

PREPARACIÓN

Coloca la ficha Simulacrum como se muestra en el mapa para representar el Artefacto.

CONDICIONES DE VICTORIA

- Los héroes recogen el artefacto (ficha Simulacrum) antes de que termine el tiempo.

CONDICIONES DE DERROTA

- El monstruo que guarda el artefacto sigue vivo cuando termine el tiempo.
- Condiciones estándar de derrota.

OBJETIVOS DEL ENEMIGO

- Atacar a los héroes.

REGLAS ESPECIALES

- El Puente:** Para bajar el puente y permitir el paso, los héroes deben activar el terminal con una acción de interacción (1AP).
- El Artefacto:** Un héroe puede obtener la ficha Artefacto con una acción de Recoger.

INFORME

VICTORIA

El vigoroso cuerpo del guardia yace sin vida a tus pies. Mientras, el líder intentaba escapar con el artefacto. Tu equipo de seguridad la fijo como objetivo y disparo. Un rayo de luz golpeó el centro de la joya destruyéndola y causando una explosión psíquica que la hirió gravemente. Decides perdonarla, ves como se aleja esforzándose por seguir con vida.

RECOMPENSAS

El área conquistada te proporciona sus elementos. Añádelos a tus reservas.

DERROTA

Totalmente enfocado en la Líder y su peligroso artefacto, no notas las articulaciones eléctricas del enorme monstruo colocado en guardia. El sonido chirriante de sus armas es insoportable cuando empiezan a cortar tu armadura. Te retiras, derrotado y exhausto, bajo la mirada satisfecha y autoritaria del líder enemigo.

Puedes repetir esta Misión más tarde, una vez que tus heridas hayan sanado y tu Equipo haya sido reparado.

SINE TEMPORRE

APUNTAR AL GRANDE

MISIÓN DE EXPLORACIÓN - DEFCON 1

INICIO MISIÓN: 6.5
FINAL MISIÓN: 10.1



INSTRUCCIONES

Durante tu estancia en este lugar, has tenido que lidiar con la abrumadora fuerza de muchos monstruos. Tienes claro que lo encontrado hasta ahora no era nada en comparación con alguno de los especímenes existentes. Lamentablemente te has cruzado con uno de estos seres, intenta derrotarlo...si puedes.

CONDICIONES DE VICTORIA

- Mata al monstruo antes de que se acabe el tiempo.

CONDICIONES DE DERROTA

- Condiciones estándar de derrota.

OBJETIVOS DEL ENEMIGO

- Atacar a los héroes.

REGLAS ESPECIALES

- **Oleadas de tropas:** Haz un reclutamiento de enemigo para cada punto de generación cada vez que la manecilla de fase llegue al sector 12. Para este reclutamiento, el mazo de enemigo debe estar formado solo por enemigos de élite.
- **Monstruo potenciado:** Se considera que el Monstruo tiene la habilidad Depredador. Siempre que el Monstruo sufra 2 o más heridas de un solo ataque, retira su Figura del campo de batalla y colócala junto a uno de los Teletransportadores siguiendo estas instrucciones:
Si el Monstruo está en el panel 1, colócalo adyacente al Teletransportador en el Panel 2. Si el Monstruo está en el Panel 2 o un conector, colócalo adyacente al Teletransportador en el Panel 3. Si el Monstruo está en el Panel 3, colócalo adyacente al Teletransportador en el Panel 1. Después de que el monstruo complete un Teletransporte, si no hay héroes en su Panel, el monstruo recupera 1 heridas.

INFORME

VICTORIA

Tu entrenamiento y tu fuerte disciplina son lo que inclinó la balanza a tu favor en este encuentro fatal. La brutalidad de la criatura estaba estratégicamente contenida, permitiéndote sobresalir contra una de las bestias más fuertes del planeta.

RECOMPENSAS

El área conquistada te proporciona sus elementos. Añádelos a tus reservas.

DERROTA

Estabas muy mal preparado. Tu arrogancia te hizo pensar que podrias defenderte, incluso matar a esa monstruosa criatura. Los rápidos movimientos del monstruo y la sorprendente regeneración te tomaron por sorpresa llevándote irremediamente a la derrota.

Puedes repetir esta Misión más tarde, una vez que tus heridas hayan sanado y tu Equipo haya sido reparado.

Bloquear el Teletransporte

MISIÓN DE EXPLORACIÓN - DEFCON 1

73 MISI N. 73
10.6 MISI N. 10.6



INSTRUCCIONES

5\cfU`gc]g`j`YhYfUbcg`Yb`YghY`d`UbYHUz`m`U`Y[Uxc`U`
 \cfU`XY`gUVchYUF`U`cg`a`U`X]rcg`h`YfUbgdcfHUXcfYg`ei`Y`
 HUbhcg`dfcV`Ya`Ug`Wli`gUfcb`Xi`fUbhY`ji`YghUg`a`[g]cbYg`
 Hca`U`hi`g`Ufa`Ug`m`zbnUHY`i`bU`j`Yn`a`Ug`XY`WUVYnU`V`bhfU`
 U`cfXU`YbYa`][`U`Hi`c`V`Yhj`c`hY`Yghz`b`YgdYfUbXc`i`bhc`U`
 hi`g`YbYa`][`cg`V`b`gi`g`Ufa`Ug`m`hfi`V`g`

Wc b X M c b Y g X Y j M h c f J

- Destruye 4 Teletransportes (Puntos de aparición) antes de que termine el tiempo.

Wc b X M c b Y g X Y X Y f f c h U

- Condiciones estándar de derrota.

c V ^ Y h J c g X Y ` Y b Y a [c

- Atacar a los héroes.

f Y [` Ug YgdYWU` Yg

- **Teletransportadores Enemigos:** Son las Fichas de Puntos de Aparición.
- **Bloqueando los Teletransportadores:** Un héroe que interacciona con el interruptor puede bloquear 2 teletransportadores a su elección. Un Teletransportador bloqueado no puede generar Enemigos en un reclutamiento Enemigo.
- **Teletransportadores Bloqueados:** Un Teletransportador Bloqueado puede destruirse con ataques físicos. Cada teletransportador tiene 6 . Un héroe gana +1 TV cuando ataca o destruye a un Teletransportador.
- **Oleadas de enemigos:** Cada vez que la aguja de fase llegue al sector 12, haz un Reclutamiento de Enemigos por cada Teletransportador no Bloqueado. El mazo enemigo está compuesta por todas las cartas Élite, Líder y Monstruo.
- **Guardia de los Teletransportadores:** Si un héroe ataca un Teletransportadores, todos los enemigos en ese panel entran en combate.

INFORME

VICTORIA

Cuando el último de los teletransportadores enemigos sucumbe a la furia de tus golpes te das cuenta de que todo lo que tienes que hacer es liberar las salas del templo de la poca resistencia que queda. Hoy has conquistado un importante punto estratégico para la distribución de suministros enemigos. Los Primaevi han sufrido un duro revés.

RECOMPENSAS

El área conquistada te proporciona sus elementos. Añádelos a tus reservas.

DERROTA

Los teletransportadores parecen haberse vuelto locos y los nuevos enemigos se unen a la batalla a un ritmo alocado. Te das cuenta que la situación se ha ido de las manos. La superioridad numérica del Enemigo frustra todas tus tácticas y pronto estás abrumado. Afortunadamente, encuentras un pasaje secreto que te lleva fuera del templo. Has sido derrotado, pero las únicas heridas que has sufrido son las de tu ego.

Puedes repetir esta Misión más tarde, una vez que tus heridas hayan sanado y tu Equipo haya sido reparado.

SINE TEMPORRE



LUDUS MAGNUS
STUDIO

Rulebook v4.0