



SINF TEMPORE

BLACK HOLE



LUDUS MAGNUS
STUDIO



SUMMARY

BIENVENIDO AL BLACK HOLE.....	3
COMO USAR ESTE LIBRO.....	4
CONTENIDO.....	5
NUEVOS HEROES.....	6
ARMAS BENDITAS.....	6
LUPERCO.....	7
BELI'AR.....	7
ARCADE.....	8
SIMONIA.....	8
MOLLY.....	9
ETNA.....	9
ISAAC.....	10
ULISSE.....	10
LA TRIPULACIÓN DE LA STRUGGLE.....	11
NUEVAS CARTAS.....	12
CARTAS DE EVENTO DE MUNDO.....	12
MISIONES DE LOGRO.....	12
MASCOTAS.....	13
NUEVAS CARTAS DE EQUIPO.....	13
NEMESIS.....	14
MODO PESADILLA.....	16
NUEVAS LOSETAS DE MAPA.....	16
SALA DE ENTRENAMIENTO VR (MODO SOLITARIO)....	16
NUEVAS HABILIDADES.....	17
NUEVAS FICHAS.....	17
NUEVOS ENEMIGOS.....	18
HÉROES ENEMIGOS.....	20
NUEVAS MISIONES Y LEYENDA DEL MAPA.....	22
ENTRENAMIENTO EN MODO SOLITARIO.....	23
DIOS DE LA GUERRA(MISIÓN DEL NÉMESIS ARES)...	24
A POR EL MONO (MISIÓN DEL NÉMESIS TIBERIUS)...	26
LOS VAMPS NO RELUCEN (MISIÓN DEL NÉMESIS MARKU).....	28
EL CAZADOR DE TROFEOS(MISIÓN DEL NÉMESIS ROGNON).....	30
LLAMA OSCURA DESATADA (MISIÓN DEL NÉMESIS BELI'AR).....	32
ROMPER EL PASADO.....	34
LA TRIPULACIÓN PERDIDA.....	35
CAZAR EL DESCUBRIMIENTO.....	36
EL CAPITÁN PERDIDO.....	37
EL APRENDIZ OSCURO.....	38
EL GYNOID QUE VIVIÓ DOS VECES.....	39



BIENVENIDO AL BLACK HOLE

Bienvenido a la caja Black Hole. Como su nombre indica, dentro de esta caja te espera un nuevo universo, un universo con todas las maravillas desbloqueadas durante la campaña de Kickstarter de Sine Tempore. Esta preciosa caja es una expresión de la gratitud de Ludus Magnus Studio hacia todos los seguidores que creyeron en nuestro segundo proyecto. Te deseamos una feliz lectura y mil fantásticas aventuras en el mundo de Sine Tempore.
Una vez más y para siempre ...

GRACIAS!



SINE TEMPORE

COMO USAR ESTE LIBRO

En este libro encontrarás información y reglas para jugar todo el materiales incluidos en la caja Black Hole. Estas son reglas adicionales, héroes, misiones y mucho más que puedes agregar a tu campaña Sine Tempore. Puedes decidir agregarlos todos, o solo los que quieras, personalizando tu juego Sine Tempore como prefieras. ¡Depende de ti decidir!

CONTENIDO

NUEVOS HEROES

Luperco

Miniatura, Datapad de Heroe, Datapad de Habilidades, 16 Fichas de Habilidad, 1 Ficha de Activación, 9 Cartas de Equipo

Isaac

Miniatura, Datapad de Heroe, Datapad de Habilidades, 18 Fichas de Habilidad, 1 Ficha de Activación, 9 Cartas de Equipo

Molly

Miniatura, Datapad de Heroe, Datapad de Habilidades, 16 Fichas de Habilidad, 1 Ficha de Activación, 9 Cartas de Equipo

Ulisse

Miniatura, Datapad de Heroe, Datapad de Habilidades, 16 Fichas de Habilidad, 1 Ficha de Activación, 9 Cartas de Equipo

Simonia

Miniatura, Datapad de Heroe, Datapad de Habilidades, 16 Fichas de Habilidad, 1 Ficha de Activación, 9 Cartas de Equipo

Blessed Weapon

2 Miniaturas, Datapad de Heroe, Datapad de Habilidades, 16 Fichas de Habilidad, 1 Ficha de Activación, 9 Cartas de Equipo

Arcade

Miniatura, Datapad de Heroe, Datapad de Habilidades, 16 Fichas de Habilidad, 1 Ficha de Activación, 9 Cartas de Equipo

Etna

Miniatura, Datapad de Heroe, Datapad de Habilidades, 16 Fichas de Habilidad, 1 Ficha de Activación, 9 Cartas de Equipo

Beli'ar

Miniatura, Datapad de Heroe, Datapad de Habilidades, 17 Fichas de Habilidad, 1 Ficha de Activación, 9 Cartas de Equipo

Starbus

Miniatura, Datapad de Heroe, Datapad de Habilidades, 16 Fichas de Habilidad, 1 Ficha de Activación, 9 Cartas de Equipo

Burp

Miniatura, Datapad de Heroe, Datapad de Habilidades, 16 Fichas de Habilidad, 1 Ficha de Activación, 9 Cartas de Equipo

Hornetta

Miniatura, Datapad de Heroe, Datapad de Habilidades, 16 Fichas de Habilidad, 1 Ficha de Activación, 9 Cartas de Equipo

Goldie

Miniatura, Datapad de Heroe, Datapad de Habilidades, 16 Fichas de Habilidad, 1 Ficha de Activación, 9 Cartas de Equipo

Andromeda 2.0 A.D.E. inserto

Miniatura.

11 NUEVOS TIPOS DE ENEMIGOS

29 MINIATURAS ENEMIGAS

1 Andromeda 1.0
1 Sileno
1 Dark Seed
1 Boogiemán
5 Dolls
5 Revenants
5 Temple Guards
1 Kaliboss
3 Fatue
1 Cryo Sphynx
5 Ravens

16 CARTAS DE ENEMIGOS

11 FICHAS DE ACTIVACIÓN ENEMIGAS

21 CARTAS DE ENEMIGO MODO PESADILLA

NUEVAS NEMESIS

Beli'ar

16 Cartas de Acción Nemesis, 3 Cartas de equipo de recompensa, 1 Carta de Nemesis, 1 Ficha de Activación, 1 Carta de Misión

Marku

Miniatura, 18 Cartas de Acción Nemesis, 3 Cartas de equipo de recompensa, 1 Carta de Nemesis, 1 Ficha de Activación, 1 Carta de Misión

Tiberius

Miniatura, 19 Cartas de Acción Nemesis, 3 Cartas de equipo de recompensa, 1 Carta de Nemesis, 1 Ficha de Activación, 1 Carta de Misión

Rognon

Miniatura, 16 Cartas de Acción Nemesis, 3 Cartas de equipo de recompensa, 1 Carta de Nemesis, 1 Carta de Enemigo, 1 Ficha de Activación, 1 Carta de Misión

Ares

Miniatura, 18 Cartas de Acción Nemesis, 3 Cartas de equipo de recompensa, 1 Carta de Nemesis, 1 Ficha de Activación, 1 Carta de Misión

1 MASCOTA

Miniatura de Faina, Carta de Mascota.

4 NUEVOS PANELES DE MAPA DE DOBLE CARA

Pantano Ácido
Campo Thunderhoot
Lugar del accidente
Sala VR de la Génesis

5 ENLACES DE MAPA

CARTAS DE EQUIPO

30 Cartas de Equipo
6 Cartas de Equipo Especial

ESCENOGRAFÍA 3D

2 Barricadas
3 Flores
1 Obelisco
4 Cristales
4 Cofres de Botín
4 Terminales
4 Tanques

4 CARTAS DE ESCENOGRAFÍA

FICHAS DE ESCENOGRAFÍA

1 Ficha de Escenografía
1 Carta de Escenografía

12 CARTAS DE LOGRO DE MISIÓN

4 CARTAS DE MISIÓN DE EXPLORACIÓN

12 DATAPADS DE HEROES ENEMIGOS

CARTAS DE EVENTO

3 NUEVAS CARTAS DE EVENTO

8 CARTAS DE EVENTO DE MUNDO

1 CARTA DE EVENTO ESPECIAL BOG

CARTAS DE RECURSOS

4 Células de energía púrpura
4 Células de energía negra
1 Carta de Trampa

3 NUEVAS CARTAS DE HERIDAS

GRAVES

3 NUEVAS CARTAS DE OBLIVIÓN

20 DATAPAD DE HERDE SIMPLIFICADO

NUEVOS HERODES

Dentro de la Caja del Black Hole, encontrarás nuevos héroes listos para unirse a tu tripulación. La mayoría de los Héroes se pueden incluir directamente, sin ningún esfuerzo especial de tu parte, simplemente agrega el nombre del Héroe a tu Tarjeta de Colonia.

En cambio, otros héroes requerirán resolver una misión en particular antes de agregarlos. Otros se agregarán en momentos específicos de una campaña para respetar la historia de Sine Tempore. En ambos casos, encontrarás las reglas para jugarlos correctamente en su apartado en las páginas siguientes.

TRIPULACIÓN DE LA STRUGGLE

Los 4 héroes desbloqueados mediante recompensas sociales durante la campaña son: Starbus, Burp, Hornetta y Goldie. Son excepcionales y humorísticos. Puedes decidir agregarlos como prefieras en tus partidas, pero la mejor manera de usarlos es jugando una campaña completa con ellos, sin agregar más héroes ... en este caso, ¡prepárate para una campaña definitivamente bizarra!

Miniatura Alpha

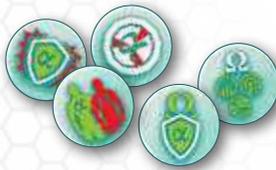


BLESSED WEAPONS



Datapad de Heroe y Habilidades

Miniatura Omega



16 Fichas de Habilidad



Fichas de Activación



Equipo Inicial

Las Blessed Weapons son los misteriosos agentes de la sombría Pandora, vigilante del conocimiento del universo y guardiana del temido laboratorio-prisión que lleva su nombre, una oscura y enorme estación en órbita de donde nadie se ha marchado sin el consentimiento de Pandora. Los dos gemelos, unidos por un vínculo espiritual son sus mejores agentes, enviados por Pandora para investigar y capturar a quien merezca el castigo de su señora. Por razones desconocidas, fueron enviados a Primaevus V con órdenes de ayudar al Capitán Achab en su misión...

RECLUTAMIENTO ESPECIAL

Puedes agregar las Blessed Weapons a tu tripulación en cualquier momento durante la campaña de Primaevus V. Después de un período de desconfianza, Achab ha decidido aceptar la ayuda de estos dos extraños seres que son amigables y amables, pero que parecen no tener emoción. En todo caso, excluyendo el vínculo que los une. Cada vez que alguien les habla y les pregunta por qué están ayudando, la respuesta es siempre la misma ...

ES LO QUE PANDORA QUIERE

Durante la Campaña de Pandora, debes retirar las Armas Benditas de tu tripulación, ¡ya que serán tus oponentes! Puedes usar sus miniaturas para jugar con ellas como enemigos reemplazando las fichas de la caja de Pandora.

GEMINIS

Alpha y Omega son dos modelos distintos pero tienen el ♠ y el ♥ en común. Cada vez que uno de los dos modelos sufre Heridas, las fichas de Herida se colocan en el Datapad de Blessed Weapons. Cuando el número de fichas de Herida es igual al ♥, ambos Modelos estarán KO. De manera similar, cuando una de las dos Blessed Weapons se cura, ambas regresan al juego. Cuando un Blessed Weapons sufre o gana un estado, coloca la ficha junto al modelo para indicar cuál de las dos se ve afectada.

FICHA DE ACTIVACIÓN

Los Blessed Weapons usan una única ficha de activación de doble cara. Al comienzo de una misión, decide qué Blessed Weapons se activará primero colocando la cara expuesta respectiva. Cuando comience su activación, se activará el Arma Bendita que se muestra en la ficha de Activación. Al final de la activación de un Blessed Weapons, dale la vuelta a su ficha.

EFFECTO GEMELO

Muchas habilidades de Blessed Weapon tienen esta regla especial que se activa cuando ocurre la condición necesaria.

La activación de esta habilidad no requiere gasto de AP, y se realiza inmediatamente si se cumple la condición.

LUPERCO

Este robusto Fauno es único entre los miembros de la atlética y belicosa raza Primaevi. Desde joven expresó más interés por el conocimiento que por el arte de la guerra, interés que lo convirtió en víctima de marginación por parte de su clan, dado que esos asuntos suelen dejarse en manos de las mujeres o los enfermos de su sociedad. Esto no desanimó a Luperco que, tras ser expulsado de su clan, viajó a otros planetas y estudió en las mejores universidades de muchos sistemas adquiriendo un conocimiento inigualable de biología, para encontrar a su vez una escuela de biólogos abierta a otros faunos. Ahora es el momento de que se vaya a casa, pero forzado por un fallo de su nave, aterrizó en un antiguo planeta de caza ... justo cuando parece que una nave alienígena está causando algunos problemas ...

RECLUTAMIENTO ESPECIAL

Para agregar a Luperco a la tripulación de Génesis, primero tendrás que enfrentarte y ganar su Misión especial "Cazar el descubrimiento" (Defcon Nivel 2) en Primaevus V. Agrega la carta de Misión de exploración al mazo de Misiones cuando esté formado por Cartas de Misión de Defcon Nivel 2.

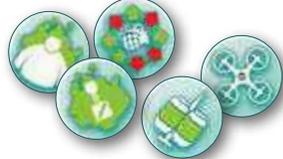
ENTRENADOR

A diferencia de los otros héroes, Luperco puede tener hasta dos mascotas. Una de las dos mascotas debe ser siempre Faina (ver página 13). Luperco puede decidir mantener a Faina de una misión a otra sin tener que volver al Laboratorio.

Carta de Enemigo



Datapads de Heroe y Habilidades



16 Fichas de habilidad Fichas de Activación



Equipo Inicial

Miniatura

BELI'AR

Beli'ar es considerado uno de los Psíquicos más poderosos de la galaxia y probablemente lo sea. Pero se sabe que un gran poder nunca se logra sin un alto precio que pagar. Beli'ar también tenía que cumplir con esta ley y, para él, el precio era su cordura. El viejo maestro de Jukas ahora está dominado por su propio poder, lo que lo ha convertido en un ser extremadamente inestable, hasta el punto de que sus propios aliados le temen ... y generalmente siempre llegan a un triste final. A pesar de esto, la relación de amor y odio con sus alumnos llevó a Beli'ar en busca de Jukas, incluso si, en cada una de sus reuniones, la realidad tal como la conocemos corre el riesgo de distorsionarse y romperse. A pesar de todo, Jukas sigue amando a su maestro e intenta por todos los medios salvarlo de su locura. El odio por otro estudiante de Beli'ar los une él Darkseed, el estudiante traidor responsable del descenso total a la locura del viejo maestro.

RECLUTAMIENTO ESPECIAL

Para agregar a Beli'ar a la tripulación de la Genesis, primero tendrás que enfrentarte y ganar su Misión de Exploración "LLama oscura desatada" y derrotar a la Nemesis Beli'ar. Debido a la locura de Beli'ar, esta misión se puede enfrentar más de una vez, incluso en caso de victoria, se considerara como uno de los terribles y locos ataques del viejo psíquico. La versión heroica de Beli'ar y su misión no se pueden jugar durante la campaña de Pandora.

Datapads de Heroe y Habilidades



15 Fichas de habilidad Fichas de Activación



Equipo Inicial

Miniatura

SINE TEMPORE

ARCADE

Poco se sabe sobre el oscuro Capitán del Kraken. Su pasado está envuelto en misterio y rara vez habla de él. Muchos especulan que sobrevivió a una tragedia masiva en su planeta de origen, pero salió profundamente cambiado y dotado de extraños poderes conectados a la energía oscura del universo. Ha cargado sobre sus hombros la tarea de guiar la Kraken ... pero parece que el destino adverso lo ha perseguido, ahora que todo rastro del Kraken se ha perdido...

RECLUTAMIENTO ESPECIAL

Puedes agregar a Arcade a tu Tripulación al llegar a Silicio y superes la Misión de Exploración "El Capitán Perdido". Arcade es uno de los pocos supervivientes del Kraken y logró escapar, sobreviviendo hasta que llegó la Génesis. Arcade se unirá a tu tripulación para vengarse de Andrómeda y su maldita progenie!



Datapads de Heroe y Habilidades



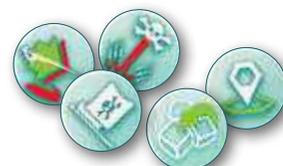
Miniatura



Equipo Inicial



Ficha de Activación



16 Fichas de Habilidad

SIMONIA

Simonia es otra exploradora de la Genesis, pero a diferencia de Molly, su especialidad es la infiltración y eliminación quirúrgica de Enemigos. Equipada con habilidades y escudos ópticos especiales, Simonia puede permanecer oculta durante horas antes de encontrar el momento adecuado para realizar un ataque letal. Achab la usa con cuidado, sabe que una vez activada, Simonia nunca se detendrá hasta que haber cumplido su misión.



Datapads de Heroe y Habilidades



Miniatura



Equipo Inicial



Ficha de Activación



16 Fichas de Habilidad

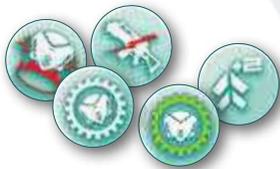


MOLLY

Molly es una experta en misiones de incursión que gracias a su veloz moto aerodinámica Shadowfax, puede realizar con gran eficacia. Molly es una piloto con mucha experiencia y conduce su vehículo como si fuera una parte de ella. En batalla, sus ataques ultrarrápidos y su gran movilidad pueden ser decisivos, isin mencioner la increíble cantidad de artilugios tecnológicos provistos por su amigo Isaac, que usa para confundir y eliminar a los enemigos!



Datapads de Heroe y Habilidades



16 Fichas de Habilidad Ficha de Activación



Equipo Inicial



Miniatura

ETNA

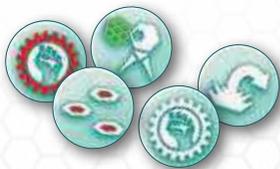
El gigantesco ingeniero de la Kraken es un orgulloso ejemplo de la raza Cyclops. Criado en el sistema nativo de esta dominante raza, Volcano, aprendió todo lo que pudo del más grande de todos los herreros y constructores entre los cíclopes, el antiguo y poderoso Vesubio, conocido como el más hábil de todos los constructores. En los últimos años se unio a la tripulación de Kraken bajo el mando del Capitán Arcade. No hay rastro de la Kraken desde que llegó a la órbita del planeta helado llamado Silicio ... ¿qué a pasado con su tripulación?

RECLUTAMIENTO ESPECIAL

Para agregar a Etna a la Tripulación de la Génesis, primero tendrás que superar la Misión de Exploración en Silicio "La Tripulación Perdida". Etna ha sido víctima de Andromeda 1.0. Aunque la Gynoid no pudo convertirlo por completo en uno de sus soldados debido a la resistencia particular de Cyclops, ella alteró su mente, convirtiéndolo en su esclavo. Hasta que puedas liberarlo ganando su Misión, la Carta Enemigo de Etna se puede agregar a los Mazos Enemigos de misión en Silicio si su rango lo permite.



Carta de Enemigo



16 Fichas de Habilidad Ficha de Activación



Equipo Inicial



Datapads de Heroe y Habilidades



Miniatura

ISAAC

El brillante ingeniero de la Genesis está listo para actuar junto a sus compañeros, aportando su conocimiento y su habilidad para utilizar el mayor invento tecnológico de todos los tiempos, las nanomáquinas. Mediante el uso de estos androides microscópicos semisensibles, Isaac puede realizar acciones al límite de lo imposible, como reparar equipos en el campo en pocos segundos, mejorar las características de armas y armaduras, sabotear las de los oponentes e interactuar con computadoras y maquinaria hasta el punto en que prácticamente puede hablar con ellos. Isaac tiene un temperamento aventurero y le gusta unirse a los otros colonos para brindar apoyo y ... ¡para golpear algunas cabezas!



Miniatura



Equipo Inicial



Datapads de Heroe y Habilidades Fichas de Nano-Maquinas



Fichas de Activación



17 Fichas de Habilidad

ULISSE

Este inmenso oficial de seguridad encarna a la perfección la naturaleza impetuosa de la raza guerrera cíclope. Fuertemente armado y equipado con lo mejor en tecnología volcánica, Ulisse es una autentica fuerza de la naturaleza, y pocos enemigos pueden oponerse a él. Conectado a Achab por profundos lazos de amistad, se ha unido al Génesis durante su viaje y ahora apoya a Andromeda 2.0 en la tarea de proteger a su tripulación.



Miniatura



Equipo Inicial



Datapads de Heroe y Habilidades



Ficha de Activación



16 Fichas de habilidad



La extraña tripulación de la caravana Struggle deambula por el universo con la misma tarea que la Génesis, es decir, encontrar nuevos mundos habitables. El problema es que los 4 miembros de la tripulación son muy buenos creando problemas! El Capitán Starbus es un psíquico chapucero que todavía tiene que aprender a usar sus poderes, y su némesis, Dark Munchkin, lo persigue continuamente. Su mano derecha, Burp, es un ejemplar "orgulloso" de la raza Canis, cuya propensión a la comida lo ha puesto muchas veces en situaciones

embarazosas ... ¡pero su talento como ingeniero está fuera de discusión! La princesa Hornetta ha abandonado la corte de su planeta para seguir a su amado Starbus en sus aventuras ... y más de una vez su habilidad innata de tiro los ha sacado de problemas. La Gynoid Goldie sigue a su dueña a todas partes y, a pesar de ser una modelo un poco desactualizada, sus habilidades de curación y apoyo son indispensables para este extraño grupo!



*Starbus
Equipo
Inicial*



*Hornetta
Equipo
Inicial*

*Burp
Equipo
Inicial*



*Goldie
Equipo
Inicial*



NUEVAS CARTAS

Dentro de la caja Black Hole, encontrarás nuevas cartas para agregar a los mazos del juego básico:

- 4 x Cartas de Evento
- 3 x Cartas de Oblivion
- 3 x Cartas de Heridas Graves
- 9 x Cartas de recursos (4 células de energía púrpura, 4 célula de energía negra y 1 trampa).

No dudes en añadir estas cartas a tus mazos, independientemente de la campaña que estés jugando.



CARTAS DE EVENTOS DE MUNDO

Los eventos mundiales son un nuevo tipo de eventos que influyen en el planeta en el que estás jugando o en la Génesis. A diferencia de los eventos ordinarios que se aplican durante una misión, los efectos de estos eventos se aplican durante la fase de colonia.

Si decides usarlos, tan pronto como termines una misión y antes de comenzar la fase de colonia, roba una carta del mazo de eventos mundiales y aplica su efecto.

Igual que los eventos estándar, los efectos pueden ser instantáneos. Por lo tanto, se resolverán de inmediato o serán persistentes, en cuyo caso, se mantendrán durante la fase de colonia. Al final de la Fase de Colonia, colocar la carta del Evento Mundial en su mazo y vuelve a barajar para que el mazo esté listo para ser usado durante la próxima Fase de Colonia.

A - Nombre del Evento

B - Esta sección describe las reglas del Evento Mundial.



MISIONES DE LOGRO

Las misiones de logro son tareas específicas que los héroes deben realizar para completar una misión y obtener una bonificación, estas bonificaciones se mantendrán hasta que otro Héroe resuelva el Logro y obtenga la bonificación para sí mismo.

Si decides introducir las misiones de logros en tu campaña, al comienzo de cada misión, roba 3 cartas del mazo de misiones de logro y colócalas sobre la mesa para que todos puedan verlas.

Las cartas adquiridas por un héroe deben considerarse siempre en el juego. Si al final de la misión otro Héroe ha cumplido las condiciones, el Logro cambiará de propietario.

Ejemplo: Al comienzo de una Misión, se roban 3 cartas de Misión de Logro, pero Achab y Alexandra ya tienen un Logro cada uno adquiridos en la misión anterior. En este caso, el número de Logros en juego durante la Misión será 5: los tres extraídos del mazo y los dos que ya están en posesión de los Héroes. Ten en cuenta que Achab y Alexandra se beneficiarán de las bonificaciones de los respectivos Logros durante la duración de la Misión. Al final de la misión, Jukas es el héroe que mató a la mayor cantidad de enemigos con rango de tropas. Así que la Tarjeta de Logro "Exterminador" pasa de Achab a Jukas.

El único límite al número de logros en juego es su total. Cuando su mazo no contenga más cartas,

significara que todos los Logros ya han sido adquiridos por héroes así que podrás dejar de robar las tres cartas al comienzo de cada Misión. Los héroes seguirán compitiendo por los logros, ganándolos y perdiéndolos en cada misión.





MASCOTAS

Con estas reglas, podrás gestionar a los pequeños ayudantes que apoyarán a tus héroes en la batalla.

Si eliges jugar con mascotas, cada héroe podrá seleccionar una de las mascotas disponibles para la próxima misión visitando el laboratorio durante la fase de colonia.

Estas crías de animales dotan a su héroe (el maestro) de 2 habilidades. La primera Habilidad permite al Maestro mover a su mascota por el campo de batalla activando habilidades. La segunda Habilidad, por otro lado, siempre estará activa cuando la miniatura de Mascota esté junto a la de su Maestro.

Las mascotas no pueden ser atacadas y se eliminan del juego la primera vez que su héroe asociado queda KO durante una misión. Si un héroe queda KO durante la misión, la mascota se alejará de la escena de batalla para recuperarse al final de misma. Algunos ataques o habilidades especiales pueden convertir a las mascotas en su objetivo específico. En este caso, la carta de Enemigo, con su Equipo y Habilidades, siempre tendrá prioridad sobre la regla general.

Una mascota, a menos que se especifique lo contrario, siempre usará el AP del héroe para activar sus habilidades o para alejarse de su dueño. Si la Mascota permanece con su Dueño, muevelos juntos, en este caso, el movimiento de Mascota es gratuito.

Al final de una misión, todas las mascotas deben regresar al laboratorio y el héroe debe regresar a ese sector para recuperar una mascota.

LAS MASCOTAS SON PARA LOS MÁS PEQUEÑOS.

Los héroes de esta lista no pueden usar Mascotas: Bel'ar, Molly, Etna, Ulisse, Blessed Weapons.



NUEVAS CARTAS DE EQUIPO

En esta caja encontrarás multitud de nuevas cartas de Equipo, algunas de ellas, como es habitual, vienen en grupos de tres (una para cada nivel de mejora) y representan elementos especiales vinculados a los Héroes, que podrás adquirir sin necesidad de realizar misiones específicas.

Otras cartas de Equipo solo tendrán un nivel, generalmente son recompensas por misiones específicas y Némesis.

Tanto las cartas de nivel 1 del Equipo especial como las adquiridas como recompensa de las Misiones comparten la necesidad de ser ensambladas, los Héroes deberán visitar el Taller y gastar los Elementos necesarios (especificados en el reverso de la carta) antes de ser capaz de usarlos. Para Equipo especial que tiene más de un nivel de actualización, se deberá considerar el coste de Elementos en el reverso de la tarjeta de nivel 1.



NEMESIS

MISIONES DE NEMESIS

Las Némesis son misiones de caza contra peligrosos enemigos que los héroes pueden encontrar durante sus aventuras.

Cada Némesis está vinculada a una Misión de Némesis y se puede jugar en lugar de una Misión de exploración.

Una misión Némesis se desbloquea y está disponible después de que los héroes hayan conquistado un área de un color específico (La misión de la Némesis Tiberius se desbloquea después de que los héroes conquisten un área púrpura).

Las Misiones de Némesis no están asignadas al territorio, de hecho, son misiones especiales que llevan a los Colonos a moverse fuera del rango de escaneo de la Génesis. Los enfrentamientos con estos poderosos enemigos tienen lugar de forma diferente a las misiones estándar.

Cada Némesis tiene su propia carta (cartas de Némesis) y un mazo de cartas de Acción (cartas de acción de Némesis).

En la carta de Némesis, encontrarás en un lado sus Características y Habilidades especiales, que funcionan de manera similar a las de un Enemigo normal. En el otro lado encontrarás la lista de recompensas que dejará en el campo de batalla una vez derrotada. Las condiciones para obtener una recompensa determinada son diferentes y varían de Némesis a Némesis.

Las misiones de Némesis pueden ser rejugadas independientemente del resultado para obtener mejores resultados y mejores recompensas.

Ataque de destrabado: Cuando un héroe intenta destrabarse de una Némesis, sufre este ataque.

CARTAS DE ACCIÓN DE NEMESIS Y MAZO DE NEMESIS

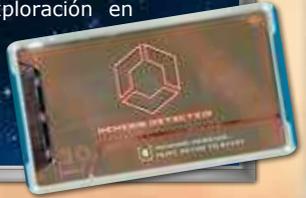
Cada Némesis tiene un mazo que consta de un número variable de cartas de Acción. Cada carta proporciona la acción que jugará la Némesis durante su activación y su coste en AP. Aplica el efecto descrito en la carta y luego mueve su ficha de Activación un número de sectores igual al coste en AP de la carta de Acción de Némesis (la  de una Némesis se usa solo para establecer el orden de activación dentro de un sector del Momentum).

Con cada nueva activación, roba una nueva carta de acción Némesis. La primera vez que te enfrentas a una Misión de caza te aconsejamos que mantengas el orden de las cartas de Acción, siguiendo el número sobre el título de la carta para activar todas las combinaciones en secuencia. En cacerías posteriores, puedes barajar el mazo para aumentar la imprevisibilidad de la Némesis. Si la Némesis te derrota, o si no has podido matarla dentro del tiempo establecido por la Misión, la Némesis escapa quitándote la oportunidad de obtener sus recompensas.



CARTAS DE MISIÓN DE NEMESIS

Estas cartas indican el Área donde se puede encontrar una Némesis y no se mezclan con las Cartas de Misión normales. Cuando te enfrentas a una Misión de exploración en Primaevus V o Silicio, o si debes robar una nueva Carta Pandora, puedes optar por enfrentarte a una Misión Némesis del Área correspondiente.



- A** - Nombre
- B** - Rasgos
- C** - Características
- D** - Habilidades
- E** - Ataque de Destrabado
- F** - Recompensas



- G** - Número de Carta
- H** - Nombre
- I** - Coste en AP
- K** - Regla de acción

ARES



Cartas de Recompensa

NUEVAS HABILIDADES

Androide/Gynoid

Todos los enemigos con esta habilidad son inmunes al fuego y al veneno.

Esprintar

Si el Héroe se encuentra con Enemigos Pequeños o Normales a lo largo de su movimiento, el Héroe los aparta de su camino una casilla. Los enemigos desplazados de esta forma reciben una ficha de Aturdido y Fuego. Si el Héroe encuentra una Obstrucción o un modelo Big Guy en su camino, el Héroe se detiene y queda aturdido.

Perturbador

Cuando un Héroe finaliza su movimiento adyacente a este Enemigo, debe realizar una prueba ♠ y obtener 🎲🎲🎲. Si la falla la prueba, el Héroe debe alejarse dos casillas de este Modelo.

Como un jefe

Cada Fase 6 coloca dos Frag Spriggan adyacentes a esta miniatura. Si no hay casillas disponibles, ignora esta regla.

Multiobjetivo

Un ataque con este rasgo siempre apunta a dos héroes diferentes con la TV más alta en el campo de batalla dentro del RNG de ataque. Realiza una prueba de defensa para cada objetivo.

Scrap

When this model is removed from the battlefield, put a Debris token in its place. If all the Debris tokens are in the field, ignore this rule.

Nano-Arma

El ATB del ataque con arma aumenta en uno por cada ficha de Nano-Máquina presente en la carta de Equipo. Descarta todas las fichas de Nano-Máquina en la tarjeta de Equipo al final de la activación del Héroe. Una carta de equipo puede tener un máximo de 3 fichas de nano-máquina.

Mente Nexus: Esta habilidad aparece en las cartas de Enemigo en rojo (▲), verde (★) o azul (◆). Un Enemigo que posea esta Habilidad de un color determinado obtiene todas las Habilidades pasivas identificadas por el mismo color que posean otros Enemigos en el campo de batalla.

MENTE NEXUS:

El O.R.C. en su tarjeta tienen la habilidad Mente Nexo en rojo. Mientras haya Babooms en el campo de batalla, que tengan la habilidad pasiva Acid Fluids en rojo ▲, todos los O.R.C. tendrá la habilidad de Fluidos Ácidos como está descrito en su tarjeta (y viceversa para los Babuinos, que obtendrán inherentemente la habilidad de Daga Oculta en azul ◆).



NUEVAS FICHAS



Cebo: Todos los enemigos a 6 o menos casillas, excepto los jefes, deben moverse hacia la ficha durante su activación. Si un enemigo alcanza esta ficha, retira el cebo del juego.



Resistencia a la muerte: Descarta esta ficha para obtener +2🛡 en la siguiente prueba de Defensa física.



Campo de Minas: Cuando un enemigo finaliza su movimiento a 2 casillas del héroe con esta ficha, este puede descartar esta ficha y realizar una prueba de RA. Por cada resultado 🎲 obtenido, ese Enemigo sufre 1 Herida.



Nano-máquina: Isaac usa estas fichas para activar muchas de sus habilidades. Representan las diminutas máquinas que controla.



Dron Escáner: Luperco usa esta ficha para dos de sus habilidades. El efecto de la ficha cambia según la habilidad utilizada.



Manipulación: Cuando un Enemigo con esta ficha ataca, si la prueba de defensa contiene los símbolos 🎲 y 🎲, ese Enemigo sufre 1 Herida.



Objetivo: Todos los héroes pueden volver a lanzar un dado cuando atacan al enemigo con esta ficha.



Ficha de Tetra-Toxina: Luperco usa esta ficha para dos de sus habilidades. Mientras Luperco tiene esta ficha, puede ignorar las inmunidades de los modelos enemigos que ataca.

Ecléctico

Un enemigo con esta habilidad puede luchar tanto con ataques a distancia como cuerpo a cuerpo. Los enemigos con esta habilidad tienen dos habilidades de ataque. La primera en la parte superior siempre será un ataque a distancia, la segunda siempre será un ataque cuerpo a cuerpo. Por lo general, los enemigos con esta habilidad usarán la regla del tirador, pero si están adyacentes a un héroe (o con un modelo considerado como el objetivo), ignoran la regla del tirador y atacan a su objetivo con el ataque cuerpo a cuerpo.

PRIMAEVUS V NUEVOS ENEMIGOS

Si lo deseas, puedes agregar estos enemigos (y / o reemplazar las fichas por miniaturas) a los de la facción Primaevi cuando juegues la campaña del juego básico para poder usarlos como enemigos aleatorios.



**SILENO
CHIEFTAIN**



**TEMPLE
VETERAN GUARD**



**FATUA
BABAYAGA**



**KALIBOSS
SLAVE MASTER**



KSUR



CRYO SPHYNX

Si lo deseas, puedes agregar a este enemigo (y reemplazar las fichas por miniaturas) a los de la facción de Pandora cuando juegues la campaña de Pandora para poder usarla como enemigo aleatorios.



**DARK SEED
DARK MUNCHKIN**

Si lo desea, puede agregar estos Enemigos a los de cualquier facción cuando juegues cualquier campaña para poder usarlos como enemigos aleatorios.



ENEMIGOS ADICIONALES RECLUTABLES

Si lo deseas, puedes agregar las Cartas de Reclutamiento de estos Enemigos a tu Mazo de Enemigos. Recuerda tener en cuenta las facciones de los enemigos: rojo para los Primaevi, gris para Silicio y naranja para cualquier facción.



NUEVOS ENEMIGOS DE SILICIO

Si lo deseas, puedes agregar estos Enemigos (y / o reemplazar las fichas por miniaturas) a los de la facción de Silicio cuando juegues la campaña Silicio para poder usarlos como enemigos aleatorios.



ANDROMEDA 1.0



RAVEN CROW



BODEGEMAN



DOLL



PLAQUE REVENANT



HÉROES ENEMIGOS

En esta caja, encontrará 12 Datapads de héroes especiales. Representan la versión heroica de algunos de los enemigos que encontraste durante la campaña de Primaevus V. Estos Datapad funcionan de manera similar a los de los héroes estándar, pero tienen las habilidades preestablecidas que desbloquearán durante la campaña. Estos Datapad también contienen un área de Equipo, donde se indica los ataques y defensas disponibles para el Héroe-Enemigo.

LA RESERVA

Y LOS PERSONAJES MORIBUNDOS

Los jugadores comienzan la campaña con una reserva de 12 personajes Primaeval. Cuando los jugadores emprenden una de las aventuras, eligen 4 héroes de la reserva (o 6 si juegan la campaña usando las reglas del modo Pesadilla). Siempre que una misión falla, los personajes que han participado en ella vuelven Moribundos, estos personajes deben ser eliminados de la Reserva y no pueden ser elegidos para participar en otras misiones.

Siempre que una misión se resuelve con éxito, los jugadores pueden elegir un solo personaje moribundo y devolverlo a la reserva.

Si después de una misión la Reserva está vacía, la Campaña habrá fracasado.

JUGAR LA CAMPAÑA

La campaña Primaeval se desarrolla en un mapa dividido en áreas de colores formadas por varias misiones, que están unidas entre sí por líneas de puntos. Para jugar la campaña Primaeval, los jugadores deben leer la introducción a la campaña y luego leer la introducción al área de inicio (blanca).

Al jugar las aventuras de esta campaña, las descripciones incluidas en los informes de las misiones de exploración, el contenido de los informes y las cartas de misión de Némesis no se tienen en cuenta; simplemente juega la Misión o la Misión Némesis, cuando llegues a la zona en el Mapa de la página 21. Los personajes deben explorar el mapa comenzando desde el área blanca, jugando la misión llamada "La Fuga". Durante la campaña, independientemente de si una misión se resuelve o no (incluidas las misiones de Némesis), los jugadores deben pasar a la siguiente Misión, eligiendo una de las que están conectadas por líneas de puntos. Cuando los jugadores pasan a la Némesis de un área determinada (ya sea que la hayan derrotado o no), leen el texto de la siguiente área y continúan con la siguiente misión.

The image shows a Datapad interface for a character named 'SHON THE TEMPLE GUARD'. It features a central character illustration and several sections:

- EQUIPMENT:** Shows 'Shield: 200 (100% 100% 0%)' and 'Shield Attack'. Below it, a note: 'Secret Ability: Provides +20% to all Defense stats against Physical attacks (P.D.).'
- SKILLS:** Lists four skills with icons:
 - Flank:** If the Hero attacks an Enemy adjacent to another Hero, the attack gains +10%.
 - Concentration:** During his Skill Phase the Hero gains a 10% bonus.
 - Backstab:** If a Hero attacks an Enemy adjacent to another Hero, the attack gains +10%.
 - Focus One:** During her Skill phase the Hero gains up to 3 Be-rod tokens.
 - Secret Ability:** Flank: During her Skill phase the Hero gains a 'Secret' the Hero token. Her chance to score more than one 'Secret' the Hero token.
- Legend:** Located at the bottom left, it defines icons: 'A - Nombre', 'B - Características', 'C - Equipo', and 'D - Habilidades'.

LA CAMPAÑA PRIMEVAL

Sileno, el jefe de la tribu, te ha reunido secretamente. Aulampia, la anciana vidente Fatua, ha tenido una mala premonición, una amenaza procedente de una realidad lejana quiere desatar un antiguo poder dormido de Primaevus, un evento que puede poner fin a la prosperidad del planeta. Has sido elegido para realizar una investigación de esta nueva amenaza junto con los guías del clan.

ÁREA BLANCA

Todos los personajes tienen acceso a la habilidad 1 de su tarjeta.

Tus investigaciones te ponen en contacto con una tribu asentada en los lagos de una región Agrícola. Los rumores sugieren que tribus de cazadores fluviales han librado recientemente una batalla contra los clanes de los campamentos cercanos.

Una vez en su campamento, eres atacado por tus compañeros, que parecen estar sujetos a un oscuro control mental que los obliga a luchar contra ti.

ÁREA AZUL

A partir de este momento, todos los personajes tienen acceso a la habilidad 2 en su tablero.

El misterioso individuo con armadura al que te has enfrentado escapa a través de un misterioso portal, no antes de perder, debido a la pelea, algunos de sus elementos, incluido un datapad. El enemigo al que te has enfrentado parece ser Bel'Ar, un poderoso Psíquico, que está en Primaevus V en busca de su discípulo traidor, Dark Seed. Probablemente hayas luchado contra un aliado potencial. Según lo que leíste, Dark Seed somete a sus víctimas a control mental, y tus compañeros probablemente están influenciados por sus poderes malignos.

La información recopilada por Bel'Ar lo dirigirá a buscar Dark Seed en la región de Sharp Rocks. Lamentablemente, el viaje a la zona será largo y te obligará a atravesar las tierras de las Tres Hermanas, bajo el control de la tribu Berserk, de la que proviene Rognon, el más poderoso de tus compañeros. Los Berserk, como esperabas, fingen que los desafías a pasar por sus tierras; cuando acepta el desafío, Rognon decide que no puede enfrentarse a su propia tribu.

Reglas especiales: En esta área Rognon es considerado Moribundo. Si los personajes ganan la misión Némesis de esta área, Rognon regresa a la Reserva. Si los personajes son derrotados por la misión Némesis de esta área, Rognon no podrá volver a entrar en la Reserva durante el resto de la campaña.

ÁREA VERDE

A partir de este momento, todos los personajes tienen acceso a la habilidad 3 en su tablero.

Una vez superados los desafíos de la región de las Tres Hermanas, llegas a las colinas de Sharp Rocks, donde te espera el extraño capaz de controlar las mentes de tus compañeros con sus poderes: Dark Seed. El poderoso Psíquico defiende un complejo de cuevas en las que se ha asentado uno de sus aliados, un extraterrestre que se alimenta de la sangre de los Primaevals y que está realizando nefastos experimentos para manipular y dominar las energías primarias de Primaevus V.

Es posible que la premonición de Aulampia aluda a estas energías como el peligro mortal para el planeta? Solo lo podrás descubrirás frustrando los planes de estos invasores.

ÁREA AMARILLA

A partir de este momento, todos los personajes tienen acceso a la habilidad 4 en su tablero.

El vampírico al que acabas de enfrentarte, y su oscuro aliado psiónico huyen intentando ocultar pruebas de los experimentos que llevaron a cabo en su guarida. Afortunadamente, tus habilidades de caza te ayudarán a encontrar pistas sobre sus planes. Dark Seed defendió a su aliado vampiro de los Primaevals de regiones adyacentes, mientras estudiaba como destilar tres energías elementales de

Primaevus V para infundir poderes sobrenaturales a otros seres. Has detenido los experimentos y descubres que los dos alienígenas habían traído consigo una forma de vida cibernética de otro planeta y que ya habían experimentado las energías elementales en él antes de huir a los Rápidos de Sangre. Además, según los registros del vampiro, un gran número de células que contienen los tres poderes deberían estar presentes en las cuevas, pero parecen haberse evaporado. Las indiscreciones te hacen entender que alguien se ha llevado las células almacenadas recientemente.

La bruja Xanthippe, al percibir la verdadera naturaleza de las tres energías elementales que destilaba el vampiro, se siente invadida por el terror e insta a tu expedición a cazar al androide que huyó hacia el río, si las tres energías se han arraigado mínimamente en el, pronto podría ser una amenaza para el planeta.

Tu caza es interrumpida por algunos grupos de Primaevals hostiles, invadidos por una furia guerrera, estos individuos están cubiertos de sangre y escarificaciones, y parecen adeptos de algún culto desconocido. Esto solo puede significar que alguna cosa todavía se arrastra en tu región, corrompiendo a tus compañeros. Aparentemente, perseguir a los dos invasores no es suficiente.

ZONA ROJA

A partir de este momento, todos los personajes tienen acceso a la habilidad 5 en su tablero.

Luchaste contra la bestia cibernética, afortunadamente las energías elementales no habían echado raíces en ella.

Mientras intentas recuperarte de la difícil batalla, desde las alturas de las montañas de Sharp Rocks se elevan canciones de guerra y piras de fuegos. Los misteriosos adeptos del culto a la sangre a los que te has enfrentado en los últimos días están realizando un ritual en la montaña. Con un rugido

tremendo y un temblor de tierra, tres rayos de luz surgen de la cima de la montaña, seguidos de energías, magma y plasma que crean una tormenta de caos en el cielo. El ritual ha despertado los tres poderes elementales destilados por los invasores!

Emprende la ascensión de la montaña con para descubrir quién está detrás de la inminente catástrofe!

ÁREA MORADA

Has hecho retroceder a su dimensión a Ares, el dios de la guerra, que acudió a tu planeta en busca de una criatura capaz de desafiarlo. Aprovechando los dos alienígenas a su servicio, y las tribus dedicadas a su culto, Ares logró activar las tres energías elementales de Primaevus, despertando la mismísima alma del planeta, la terrible Hydra!

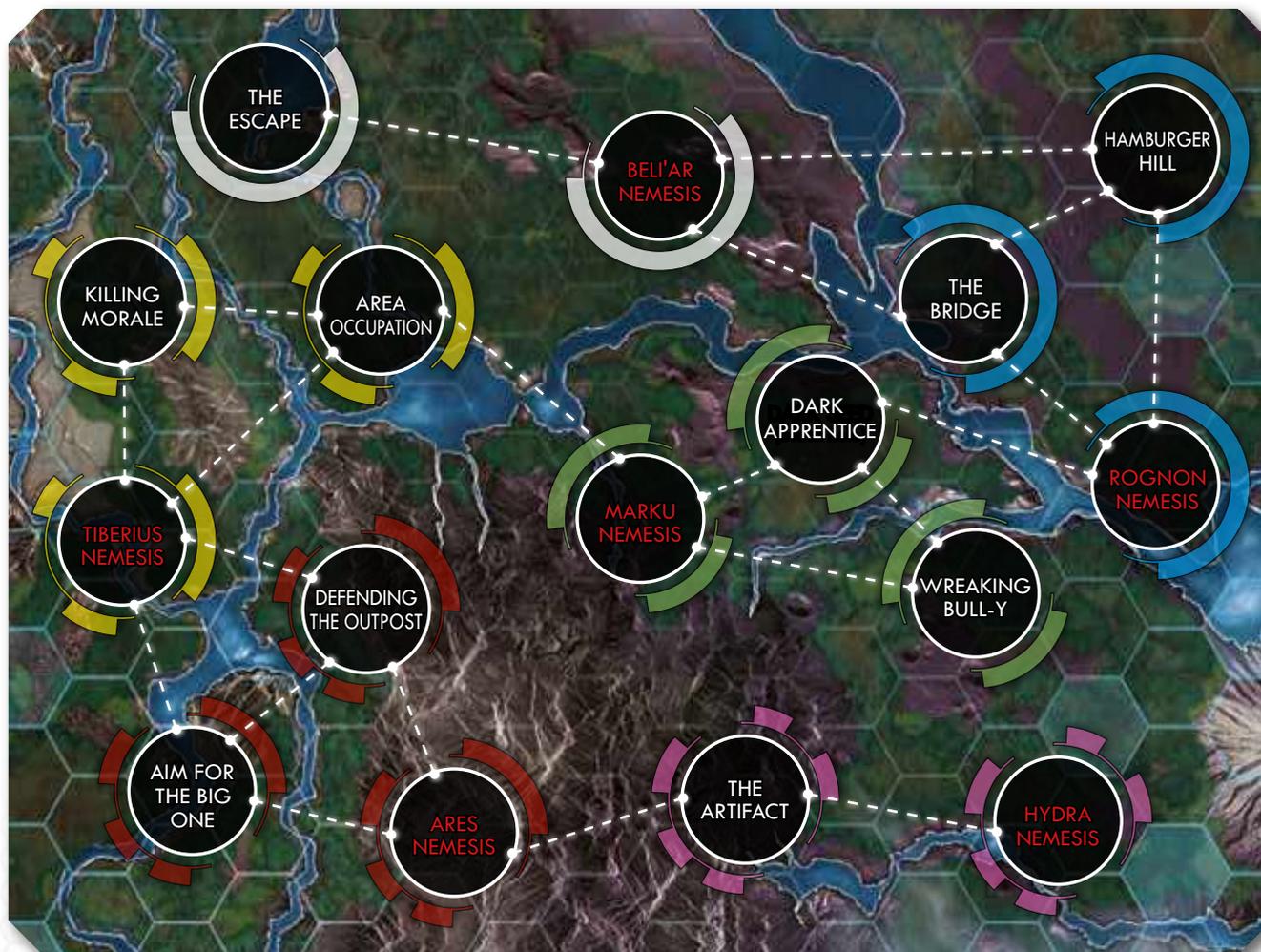
No hay tiempo que perder, debes detenerla lo antes posible y devolverlo a su eterna hibernación, o el planeta entero colapsará. Sin embargo, antes de que puedas enfrentarte a la criatura, debes recuperar o destruir un artefacto que aún conservaba el culto a la sangre.

El destino de Primaevus V y de toda su gente está en tus manos!

EPILOGO

ALERTA DE SPOILER: Sigue leyendo solo si has derrotado a Hydra!

El cataclismo desatado en el campo de batalla se desvanece, hundiendo al planeta en un profundo silencio. El colosal guardián se agacha en el suelo y pone fin a su zumbido, mientras las espeluznantes luces rojas se apagan. Lograste salvar Primaevus V, tu coto de caza sagrado. Desafortunadamente, no tienes tiempo para celebraciones, ya que Aulampia tiene una nueva visión: un arca de metal gigante aterrizará en el planeta, y los cuatro extranjeros que cruzarán las puertas pueden ser salvación o destrucción!



NUEVAS MISIONES Y LEYENDA DEL MAPA

MAPAS DE MISIONES NARRATIVAS

A continuación se muestran todos los iconos que verás en los mapas de misiones narrativas. Los iconos representan fichas especiales, elementos escénicos y modelos de enemigos.



Zona de despliegue de héroes

↔ Pasaje libre entre paneles



Setas
3D Elemento Escenico



Torreta centinela
3D Elemento Escenico



Amanita
3D Elemento Escenico



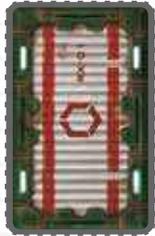
Torreta de escudo
3D Elemento Escenico



Seto
3D Elemento Escenico



Obelisco



Container
3D Elemento Escenico



Antena
3D Elemento Escenico



Hierba Alta



Charco



Punto de aparición azul



Bolsa de botín



Punto de aparición rojo



Bolsa objetivo



Charco de ácido



Cristal



Terminal



Flor



Interruptor



Batería



Cadáver



Simulacro



Escombros



Cristal



Teletransportador



Roca



Suelo Helado



Barricada

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
Elite
Monstruo
Lider
Boss
Zona de Despliegue
Seta / Amanita
Seto
Artefacto
Bolsa de Botín
Zona Roja / Verde
Terminal



Torreta centinela
Torreta de escudo
Punto de aparición azul
Punto de aparición rojo
Interruptor
Teletransportador
Cristal
Roca
Container
Antena

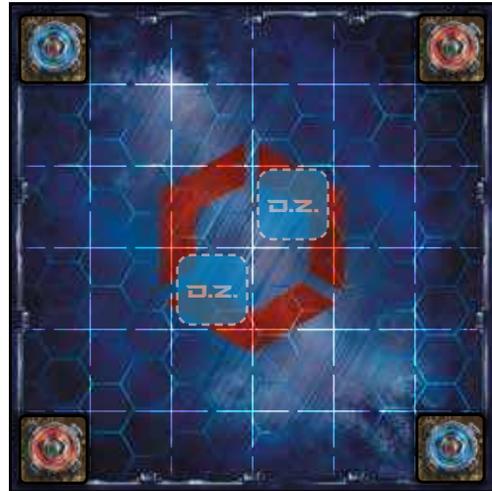
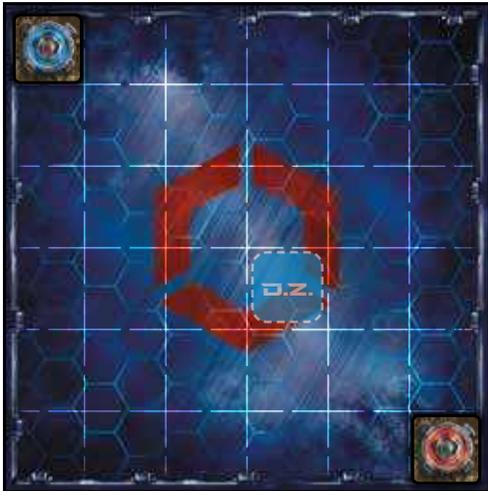


Suelo Helado
Barricada
Flor
Obelisco
Cristal (3D Elemento Escenico)
Cuerpo

ENTRENAMIENTO EN MODO SOLITARIO

MISIÓN EN MODO SOLITARIO

INICIÓ MISIÓN: 1.6
FINAL MISIÓN: -



ENTRENDO VR (UN HÉROE)

Un héroe puede realizar esta misión para mejorar sus habilidades. La misión utiliza las siguientes reglas especiales:

Dificultad Creciente: El Mazo Enemigo utilizado en la misión depende de la TV del héroe (ver la tabla a continuación):

- **TV 1-3:** El Mazo Enemigo está formado por las cartas de **Tropa** que poseas (o las que elijas usar).
- **TV 4-7:** El Mazo Enemigo está formado por las cartas de **Elite** que poseas (o las que elijas usar).
- **TV 8-11:** El Mazo Enemigo está formado por las cartas de **Lider** que poseas (o las que elijas usar).
- **TV 12+:** El Mazo Enemigo está formado por las cartas de **Monstruo** que poseas (o las que elijas usar). Durante esta misión, solo puede aparecer un enemigo de este rango. Después de aparecer el Monstruo, no aparecerán más enemigos.

Ola Enemiga Azul: Cada Fase 6 realiza un Reclutamiento Enemigo para el Punto de Generación Azul.

Ola Enemiga Roja: Cada fase 12 realiza un Reclutamiento Enemigo para el punto de Generación Rojo. El mazo de Enemigos está formado por cartas tipo Tropa.

Contador de Muertes: Herir enemigos no aumenta la TV del héroe. Cada Enemigo eliminado, aumenta su TV según el valor indicado en la columna TV+ para ese Rango de Enemigo.

Fin del entrenamiento: Esta misión termina cuando el héroe queda KO o alcanza una TV 16 o superior.

Recompensa de Entrenamiento: Se obtiene el premio indicado, según la TV alcanzada por el héroe, en la Columna de Recompensas, más todas las recompensas anteriores.

ESPALDA CON ESPALDA (2 HEROES)

Un jugador (o dos) puede afrontar esta misión con dos héroes para mejorar sus habilidades. Utiliza las siguientes reglas especiales:

Dificultad creciente: El Mazo Enemigo utilizado depende de la suma de la TV de los Héroes (ver la tabla a continuación):

- **TV 1-6:** El Mazo Enemigo está formado por las cartas de Tropa que poseas (o las que elijas usar).
- **TV 7-13:** El Mazo Enemigo está formado por las cartas de Elite que poseas (o las que elijas usar).
- **TV 14-19:** El Mazo Enemigo está formado por las cartas de Lider que poseas (o las que elijas usar).
- **TV 20+:** El Mazo Enemigo está formado por las cartas de Monstruo que poseas (o las que elijas usar). Durante esta misión, solo puede aparecer un enemigo de este rango. Después de aparecer el Monstruo, no aparecerán más enemigos.

Ola Enemiga Azul: Cada Fase 6 realiza un Reclutamiento para el Punto de Generación Azul.

Ola Enemiga Roja: Cada fase 12 realiza un Reclutamiento Enemigo para el punto de Generación Rojo. El mazo Enemigo está formado por cartas Tropa.

Contador de Muertes: Herir enemigos no aumenta la TV del héroe. Cada Enemigo eliminado aumenta la TV según el valor indicado en la columna TV+ para ese Rango de Enemigo.

Fin del entrenamiento: Esta misión termina cuando el héroe queda KO o alcanza una TV 16 o superior.

Recompensa de Entrenamiento: Se obtiene el premio indicado, según la TV alcanzada por el héroe, en la Columna de Recompensas, más todas las recompensas anteriores.

Single Hero's TV	2 Heroes TV's	Enemy Deck Rank	TV+	Reward
1-3	1-6	Troop	+1	Every Hero who participated in the Mission start the next Mission with a Re-roll token
4-7	7-13	Elite	+2	Every Hero who participated in the Mission start the next Mission with two Re-roll tokens
8-11	14-19	Leader	+4	Every Hero who participated in the Mission Gains an immediate free use of the Training Room
12+	20+	Monster	+6	Every Hero who participated in the Mission gains 1XP

DIOS DE LA GUERRA

MISIÓN NEMESIS

INICIÓ MISIÓN: 2.6
FINAL MISIÓN: 5.6



INSTRUCCIONES

DESBLOQUEO DE MISIÓN

Puedes realizar esta misión en Primaevus V después de desbloquear las áreas amarillas.

Poderosas y desconocidas entidades provenientes de los rincones más remotos del universo vagan sin rumbo en busca de algo o alguien que complete su ser. Ares, un ser de furia ilimitada, se sintió atraído por tu valor y la sangre se derramaste en el campo de batalla. Él se presenta ante ti con todo su poder, apuntándote con su lanza. ¿Podrás darle al Dios lo que más anhela?

CONDICIONES DE VICTORIA

Derrota a Ares antes de que se acabe el tiempo.

CONDICIONES DE DERROTA

Condiciones estándar de derrota.



REGLAS ESPECIALES

Como un hombre: Ares obtiene 3 fichas "Como un hombre". Siempre que Ares tenga al menos 1 ficha de "Como un hombre", sufre 2 heridas adicionales de los ataques de los héroes que causen al menos 1 herida. En la Fase de Fichas de Ares se descarta de una ficha "Como un hombre".

Ficha de Armas Divinas: Un héroe adyacente a una ficha de Arma Divina (Lanza o Escudo) puede realizar una acción de Recoger para tomar posesión de ella. Un Héroe con una ficha de Arma Divina puede usarla como arma siguiendo las reglas correspondientes a la arma recogida (ver más abajo). Después de resolver el ataque, coloca la ficha de Arma Divina junto al Modelo Ares.

ARES SHIELD

3AP RNG:1-6 ATB:1 DMG:☼
Armor Piercing 2, Like a Man.



ARES SPEAR

3AP RNG:1-8 ATB:2 DMG:☼☽
Armor Piercing 2, Like a Man



INFORME

VICTORIA

La lanza se rompe y el escudo se resquebraja: al fin, incluso un Dios puede caer. El honorable combate terminó con el más feliz de los epílogos al ser conocido con el nombre de Ares. Finalmente ha encontrado a quienes pueden ofrecerle una lucha digna para que pueda regresar a su plano de existencia. Con el tiempo, su exilio ha llegado a su fin, y tú sales victorioso, mostrando con orgullo tu indomable coraje.

RECOMPENSAS

Revisa el dorso de la tarjeta Némesis para reclamar tus recompensas según las condiciones cumplidas durante la misión.

DERROTA

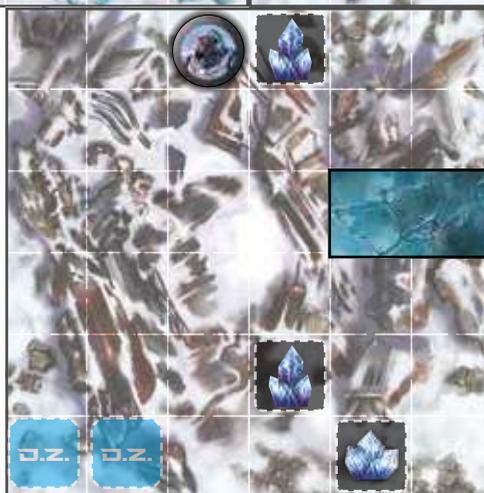
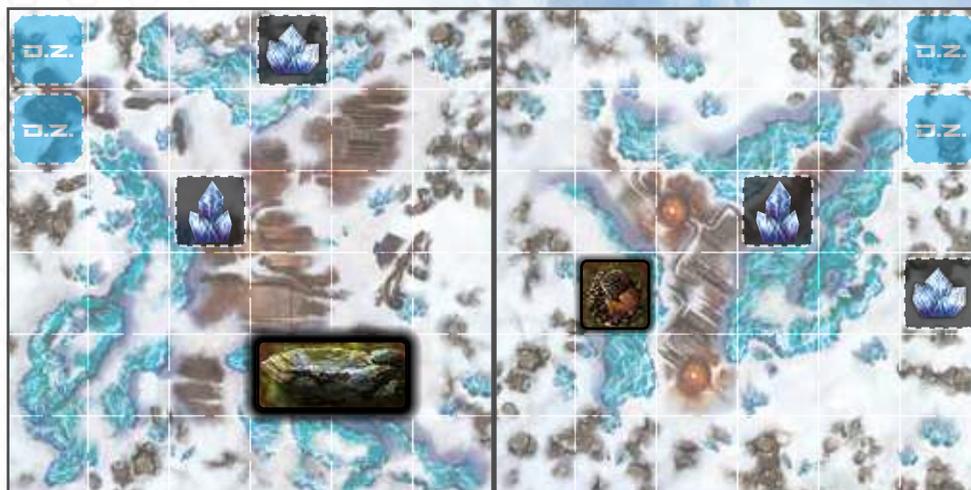
Caes bajo la habilidad inigualable de Ares, quien anula todas tus ridículas estrategias y ataques ineficaces. El bravo Dios mira con disgusto el espectáculo indecente que le has mostrado, y lamenta haber sido tan estúpido al creer que seres inferiores podrían ofrecerle un desafío digno. Ares te perdona la vida porque piensa que no mereces una muerte gloriosa por su mano: en cambio, vivirás con la constante vergüenza de tu insuficiencia.

SIN RECOMPENSAS

A POR EL MONDO

MISIÓN NEMESIS

INICIÓ MISIÓN: 47
FINAL MISIÓN: 77



TIBERIUS

SINE TEMPORE



INSTRUCCIONES

DESBLOQUEO DE MISIÓN

Puedes enfrentarte a esta Misión en Silicio después de haber desbloqueado las Áreas Rojas.

Silicio, el inhóspito planeta de hielo y metal, ya ha mostrado su lado más oscuro pero tiene otros misterios por desvelar. Te topas con un monstruo con la apariencia de un gran primate, cuya inteligencia está fuera de lo común y está equipado con armas demasiado sofisticadas para un simple gorila. Tu capitán nota un símbolo en la armadura de la criatura. El friso pertenece a un arca perdida: el Kraken. Decidido a descubrir más, optas por enfrentarte a la bestia.

CONDICIONES DE VICTORIA

Derrota a Tiberius antes de que se acabe el tiempo.

CONDICIONES DE DERROTA

Condiciones estándar de derrota.

REGLAS ESPECIALES

Todos los enemigos son iguales: Al inicio de cada activación de Tiberius, todos los héroes realizan una prueba 🎲. El héroe que obtiene menos símbolos 🎲 se convierte en el objetivo de Tiberius. Cambia la prioridad de Tiberius.

INFORME

VICTORIA

No fue un desafío sencillo, debido a los reflejos sobrenaturales de Tiberius, que cambiaba de posición de una colina a otra, una y otra vez, poniendo a prueba tu paciencia. Hoy no solo has sobrevivido, sino que has estado cerca de resolver el misterio de la Kraken. De hecho, al inspeccionar el cuerpo sin vida de la bestia, observas el símbolo del Arca disperso en las placas de metal de la armadura, posiblemente estas se obtuvieron de las placas de acero de la misma nave espacial. Esto te lleva a pensar que la nave espacial se destruyó al aterrizar en un planeta desconocido y que alguien, o algo, usó los restos de la nave espacial para crear algo nuevo. Sientes un escalofrío recorriendo tu columna. Es posible que puedas llegar a resolver el misterio que rodea la Kraken.

RECOMPENSAS

Revisa el dorso de la tarjeta Némesis para reclamar tus recompensas según las condiciones de victoria cumplidas durante la misión.

DERROTA

Has subestimado la fuerza de Tiberius, esperabas que la ira hubiera confundido los sentidos de la criatura haciéndola más predecible y vulnerable. Lamentablemente, la lúcida locura del simio lo vuelve impredecible, despiadado e increíblemente preciso en sus disparos con su rifle de francotirador. Desafortunadamente, en el último asalto, un miembro de tu tripulación ha sufrido una terrible fractura de costillas; esto te obliga a retirarte, impiéndote continuar la caza y descubrir más cosas sobre el misterioso Tiberius.

SIN RECOMPENSAS

LOS VAMPIROS NO RELUCEN

MISIÓN NEMESIS

INICIO MISIÓN: 4.6
FINAL MISIÓN: 7.6



MARKU



CRISTAL RELAMPAGO

SINE TEMPORE



INSTRUCCIONES

DESBLOQUEO DE MISIÓN

Puedes realizar esta Misión en Silicio después de haber desbloqueado las Áreas Rojas.

No a todos los habitantes de las estrellas les gusto el plan para preservar la raza humana y a todos sus aliados. Se definieron a sí mismos como los guardianes de la voluntad del universo para hacer desaparecer a las razas más débiles, esta lúgubre sociedad secreta persiguieron su misión contratando terribles cazarrecompensas para eliminar a los Capitanes de las Arcas y hundir las esperanzas de muchas poblaciones. A uno de los asesinos más temidos, el letal Marku, se le ha confiado la misión de eliminar a la tripulación del Génesis. Este ser aterrador, que usa la sangre como instrumento y alimento, ahora te ha encontrado y no tiene la intención de decepcionar a sus jefes.

CONDICIONES DE VICTORIA

Derrota a Marku antes de que se acabe el tiempo.

CONDICIONES DE DERROTA

Condiciones estándar de derrota.

REGLAS ESPECIALES

Cristal de relámpago: 5 ♥. Cuando se destruye un cristal de relámpago y se coloca a Marku en un radio de 2 casillas, el vampiro sufre uno de los siguientes efectos, que se obtiene al azar:

- ⚡ : Marku avanza su ficha de Activación en 2. -1 ⚡ hasta la siguiente activación.
- 🧠 : 🧠 y 🧠 de Marku se convierten en 0 hasta su próxima activación.
- 🔪 : Inflige 2 Heridas a Marku, ignora cualquier tipo de defensa.

SINE TEMPORE

DEBRIEFING

VICTORIA

Una vez descubiertos sus trucos, el cazador se convierte en presa. Tu abrumadora superioridad ha puesto al legendario asesino en jaque. Todos sus engaños y maquinaciones para manipular tu fuerza en su propio beneficio y convertirte en uno de sus títeres fueron inútiles. La última vez que ves su figura es cuando, jadeando, abandona sus armas y huye a través de uno de sus portales de sombras. Las heridas que le infligiste van más allá de las físicas. Incluso si sobrevive, su reputación quedará empañada para siempre.

RECOMPENSAS

Revisa el dorso de la tarjeta Némesis para reclamar tus recompensas según las condiciones cumplidas durante la misión.

DERROTA

Los créditos invertidos en contratar al despiadado e infalible cazarrecompensas han resultaron ser bien invertidos. Marku ha tenido éxito con abyectas y melifluas habilidades para aplastar tu voluntad de continuar la misión. La hoja helada de su espada ha cortado no solo tu carne sino también tu espíritu, sometiéndolo a su voluntad. Ahora, como seres vacíos sin intención ni ambición, deambulas por lo que siempre será el escenario de tu brutal derrota, hasta que un rayo de esperanza vuelva a brillar en tu mente.

SIN RECOMPENSAS

EL CAZADOR DE TROFEOS

MISIÓN NEMESIS

INICIÓ MISIÓN: 2.6
FINAL MISIÓN: 5.6



ROGNON

INSTRUCCIONES

DESBLOQUEO DE MISIÓN

Puedes enfrentarte a esta misión en Primaevus V después de haber desbloqueado las áreas verdes.

Se sabe que el Bull-y es la criatura más obtusa y brutal de Primaevus V, pero no todos estos seres comparten las mismas características. Rognon, llamado "el Blanco", posee una inteligencia fuera de lo común si se compara con los estándares de su especie, y sus ambiciones no se limitan a la destrucción incontrolada. En su mente simple, Rognon es un coleccionista de trofeos y recuerdos de aquellos a quienes considera presas dignas de su atención. Después de la pelea con Achab, los cigarros del capitán caen en las ásperas manos de la criatura, que cree que ha robado algo de valor incalculable, y en cierto sentido es cierto.

CONDICIONES DE VICTORIA

Derrota a Rognon antes de que se acabe el tiempo.

CONDICIONES DE DERROTA

Condiciones estándar de derrota.

INFORME

VICTORIA

Te has enfrentado a tu primer obstáculo real en Primaevus y has sobrevivido. Frente a ti, el gigantesco Rognon yace inconsciente, cubierto de chatarra y armas que considera trofeos. Achab recupera sus cigarros y descansa de la tensión de la lucha sentándose en uno de los poderosos brazos del enemigo desmayado. Con una especie de gesto ritual, el capitán enciende su cigarro y lanza una nube de humo. A su señal, la tripulación puede agarrar cualquier objeto que consideren útil: "Nunca robes los puros de un hombre. Tripulación, mirarlo como una compensación, hoy corre de mi cuenta".

RECOMPENSAS

Revisa el dorso de la tarjeta Némesis para reclamar tus recompensas según las condiciones cumplidas durante la misión.

DERROTA

Un cazador habilidoso se aprovecha del entorno y tu has sido un loco imprudente al desafiar a Rognon en su territorio. Tu armadura tiene dos cortes profundos que representan tu vergüenza, ya que las espadas de Rognon han probado tu sangre. El Blanco, acercándose con curiosidad y con una destreza excepcional para una criatura de su tamaño, roba el objeto al que más afecto tienes, pero no se enfurece. Probablemente tu vida no sea un trofeo atractivo para el coleccionista.

SIN RECOMPENSAS

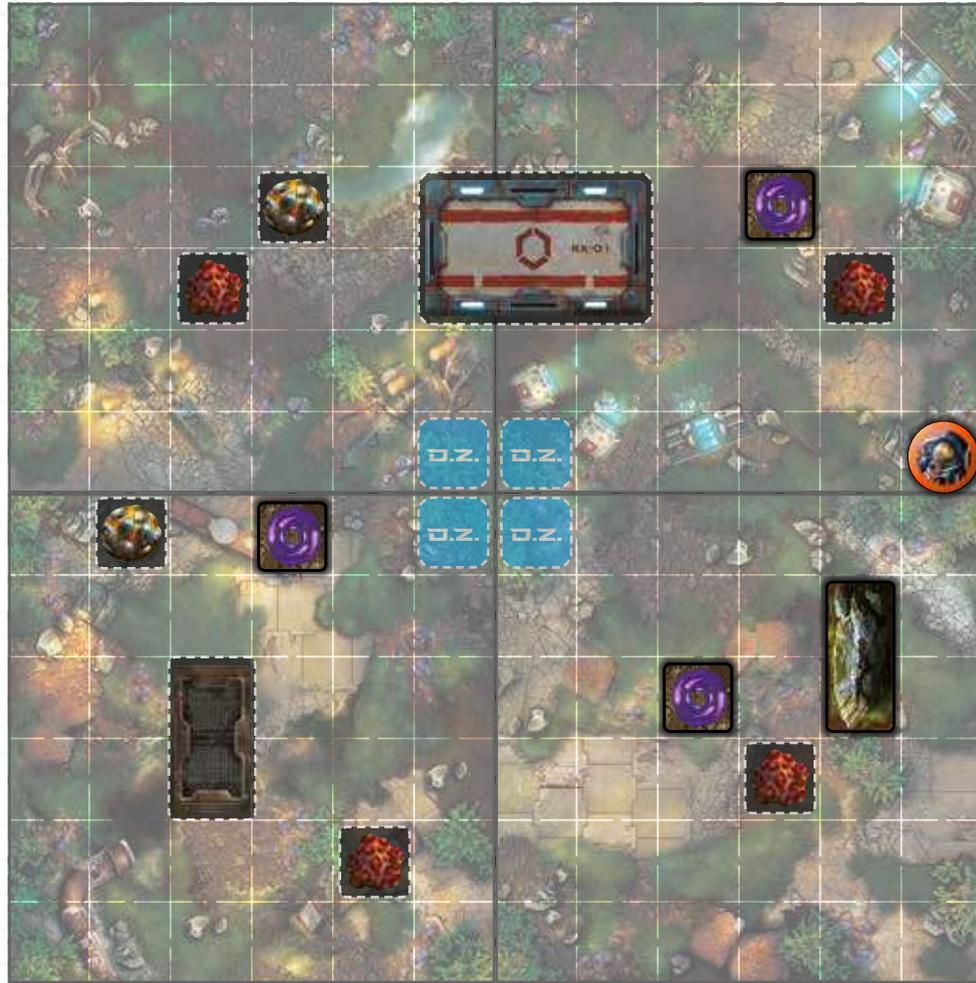


SINE TEMPORIBUS

LLAMA OSCURA DESATADA

MISIÓN NÉMESIS

INICIÓ MISIÓN: 4.11
FINAL MISIÓN: 4.15



BELIAR

SINE TEMPORE

INSTRUCCIONES

DESBLOQUEO DE MISIÓN

Puedes realizar esta Misión en Primaevus V después de haber desbloqueado las Áreas Verdes.

El poder de Beli'Ar es una hoja de doble filo. Gracias a su poder logró superar el umbral de la longevidad humana, pero esto lo llevó a liberar poderes prohibidos y malditos que lo convirtieron en esclavo de los impulsos e instintos más oscuros que se escondían en su corazón. Las crisis de Beli'Ar son cada vez más frecuentes, y depende de su alumno Jukas y de la tripulación de la Génesis, intervenir para sofocar la furia psiónica incontrolable del Señor de las Llamas Púrpuras.

CONDICIONES DE VICTORIA

Derrota a Beli'Ar antes de que se acabe el tiempo.

CONDICIONES DE DERROTA

Condiciones estándar de derrota.

INFORME

VICTORIA

Después de cada batalla, la confianza de Beli'ar en ti crece y se fortalece, para mostrarte su gratitud, te revela sus preciosos secretos al crear un poderoso equipo psiónico.

RECOMPENSAS

¡Agrega Beli'ar a tu tripulación! Beli'ar tiene un total de XP equivalente al héroe con menos XP en tu tripulación. Todas sus cartas de Equipo se actualizan al nivel 2.

DERROTA

La crisis por envenenamiento por oblivion ha sido devastadora para la psique de Beli'Ar, hasta el punto de que no hace distinción entre amigos y enemigos. El increíble poder del señor de las llamas púrpuras se estrella sobre ti sin ningún freno. Incluso Jukas, su alumno y una de las dos únicas personas que saben cómo manejar sus crisis, está en problemas y no está preparado para esta emergencia. Dejándote a merced de feroces vórtices púrpuras, te mira por última vez antes de dispersarse en ellos. Sabes que un poder como el de Beli'Ar no puede dejarse suelto, así que intentarás de nuevo inhibir al poderoso psíquico.

Beli'Ar abandona a tu tripulación preso de su locura. Puedes intentar reunirte con él jugando esta Misión nuevamente cuando tengas la oportunidad.

REGLAS ESPECIALES

Control de Vórtice: Siempre que una Carta de Acción requiera que muevas uno o más Vórtices del Vacío, usa la carta de Orientación para determinar la dirección del movimiento y tira un dado para determinar cuántos cuadrados se mueve la Ficha. Una ficha de Vórtice del Vacío se mueve 2 casillas por cada símbolo de Acción en la cara obtenida en la tirada de dado. Las Fichas de Vórtice del Vacío ignoran las miniaturas o los elementos escénicos durante su movimiento, pero no pueden detenerse en los elementos escénicos impasables, en caso de que sea necesario, reduce su movimiento en un cuadrado. Si un Vórtice del Vacío sale del campo de batalla con su movimiento, retíralo del juego.

Vórtice del Vacío: Un Vórtice del Vacío que atraviesa un espacio ocupado por un héroe lo aprisiona en su interior asfixiándolo. Si una Ficha de Vórtice del Vacío entra en una casilla ocupada por un Héroe o viceversa, el Héroe debe realizar inmediatamente una prueba de  y obtener . Si la prueba falla, el héroe es encarcelado y toma una ficha de Afectado. Cuando un Vórtice del Vacío se mueve, lo hace con el Modelo del Héroe encarcelado. En su fase de Fichas, un Héroe encarcelado sufre 1 Herida. Después de descartar la ficha de Afectado, un Héroe encarcelado debe volver a realizar la prueba . En caso de fallar, volverá a tomar una ficha Afectado. Si un Vórtice del Vacío con un Héroe encarcelado abandona el campo de batalla, el Héroe se considera KO y se retira del juego. Roba las cartas de Herida grave como de costumbre. Un vórtice del vacío puede contener como máximo un héroe. Beli'Ar es inmune a los efectos de Vórtice del Vacío.

Destierro: Todos los psíquicos que participan en la misión tienen este poder psíquico además de los suyos (consulte las reglas de poder a continuación).

DESTIERRO

[2AP]  test   
Ataque: RNG 1-6 - Oblivion 1

Si este Poder Psíquico tiene como objetivo una ficha de Vórtice de Vacío, elimínala del juego. Si la ficha tenía un Héroe encarcelado, descarta la ficha Afectado, ya no se considera encarcelado.

Si este poder tiene como objetivo a Beli'Ar, el psíquico que lo usó puede restar cualquier cantidad de fichas de Oblivion de Beli'Ar y colocarlas en su Hero Datapad (o Equipo).

ROMPER EL PASADO

MISIÓN DE EXPLORACIÓN

INICIÓ MISIÓN: 3.9
FINAL MISIÓN: 7.9



INSTRUCCIONES

Después de que su alma regresara del mundo de las llamas púrpuras su cuerpo nunca volvió a ser el mismo. Sus órganos habían sido reemplazados por piezas mecánicas y sus músculos desgarrados habían sido reparados con silicona. Todo lo que queda del hombre que una vez fue son recuerdos desvanecidos y los tormentos de una muerte feroz. Para evitar el deterioro físico, el Hombre del Saco busca continuamente materiales biológicos para reemplazar su tejido podrido, lo que permite que esta criatura viva para siempre.

CONDICIONES DE VICTORIA

- Derrota al Boogeyman antes de que acabe el tiempo.

CONDICIONES DE DERROTA

- El Boogeyman convierte todas las fichas de Cadáver en Revenant.
- Condiciones estándar de derrota.

OBJETIVOS DEL ENEMIGO

- Atacar a los héroes.

Boogeyman:

- Se mueve junto a la ficha de Cadáver más cercana para convertirla (TV7).

REGLAS ESPECIALES

Conversión: Cuando el Boogeyman está adyacente a una ficha de Cadáver, tiene que gastar 2 AP para convertirlo en Revenant. Reemplaza la ficha de Cadáver con una miniatura de Revenant. Si es necesario, coloca la ficha de Activación de Revenant en el sector siguiente al activo actual. Los Revenants así creados actúan como de costumbre.

Cadáveres podridos: En esta misión, los héroes no pueden recolectar de ninguna manera las fichas de Cadáver.

INFORME

VICTORIA

El deber de un Capitán no se limita a gobernar su barco, sino que, a veces, se ve obligado a realizar algunas tareas tristes. Este pensamiento se cruza en la mente de Arcade, mientras su estilete perfora el pecho metálico del que consideraba compañero y amigo. El Boogeyman reposa en el suelo, mientras sus macabros títeres siguen a su maestro hacia el olvido. El Capitán se aferra a su capa, pero no es la baja temperatura lo que le hieló el corazón. La tripulación se marcha en señal de respeto, pero cuando están bastante distantes, el cadáver del Androide psíquico realiza un leve movimiento. Es posible que la pesadilla no haya terminado aun?

RECOMPENSAS

El Área conquistada te proporciona sus Elementos. Agrégalos a tus reservas.

DERROTA

El ruido ensordecedor de los chirriantes mecanismos de los Revenant y Dolls cubre la risa loca del Boogeyman que resuena en la desolada planicie helada. El nuevo cuerpo que le fue entregado a la fuerza lo ha liberado del camino de lo mortal, convirtiéndolo en algo más. Mirándote desesperado y huyendo de sus horribles sirvientes, se detiene a reflexionar sobre los infinitos usos de sus nuevas habilidades, mientras el deseo de venganza contra Andrómeda 1.0 arde en el corazón helado de una máquina inmortal.

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

LA TRIPULACIÓN PERDIDA

MISIÓN DE EXPLORACIÓN

INICIÓ MISIÓN: 2.5
FINAL MISIÓN: 6.4



INSTRUCCIONES

Etna era el ingeniero a bordo del Kraken y cuando las cosas empezaron a salirse de control logró salvarse luchando contra las aberraciones de Andromeda 1.0 usando su fiel cortador de plasma. Cuando Andromeda 1.0 encontró a Etna no lo mató, sino que lo tomó prisionero. Andrómeda 1.0 aplicó un inhibidor mental en la cabeza del cíclope, convirtiéndolo en su esclavo. Ahora deambula en busca de todos los supervivientes de la Kraken para llevarlos ante la malvada Gynoid. ¿Podrán Ahab y los demás encontrarlo y liberarlo de la subyugación de Andromeda 1.0?

CONDICIONES DE VICTORIA

- Derrota a todos los Ravens antes de que acabe el tiempo.

CONDICIONES DE DERROTA

- Etna abandona el campo de batalla o es eliminado.
- Condiciones estándar de derrota.

OBJETIVOS DEL ENEMIGO

- Atacar a los héroes.

Etna:

- Llegar a la Zona Verde.

REGLAS ESPECIALES

Instinto de supervivencia: Cuando 3 Cuervos han sido eliminados, Etna se mueve para llegar a la Zona Verde (TV10).

Vínculo mental: Etna sufre 1 herida si se encuentra a 3 casillas de un Cuervo herido por un ataque.

INFORME

VICTORIA

Vagando por la nieve y el hielo del planeta de frío metal, se puede ver fácilmente la enorme figura del Cíclope. Tus visores de seguridad pueden ver el símbolo de Kraken en él y entiendes que es un superviviente del Arca que se creía perdida, pero algo en sus movimientos te perturba. Es cuando os acercáis que empieza la terrible batalla. A medida que ganáis terreno la fuerza bruta del Cíclope se va desarmando y su capacidad de combate te hace dar cuenta que tiene entrenamiento militar. Lo más extraño es que, a pesar del ello, no parece sufrir ni sentir dolor. Cuando Ahab golpea al cíclope en la cabeza, un pequeño dispositivo se desprende y cae a la nieve. A partir de ese momento el Cyclope Etna se recupera y se une a tu grupo para encontrar al Gynoid que lo había subyugado y para saber qué pasó con el resto de la tripulación.

RECOMPENSAS

Agrega a Etna a tu tripulación! Etna tiene un total de XP equivalente al héroe con menos XP en tu tripulación. Todas sus cartas de Equipo se actualizan al nivel 2.

DERROTA

El colosal cíclope al que te enfrentas ha demostrado ser abiertamente hostil aunque la marca en su armadura no deja lugar a dudas: es un miembro de la tripulación de la Kraken, el arca perdida. Tan pronto como entras en su rango de acción, el visor óptico de su casco reacciona marcandote con una luz roja intensa. El ataque del ex ingeniero de la Kraken es devastador, te obliga a encontrar abrigo detrás de montones de metal que emergen del área cubierta de nieve. Entiendes que no puedes hacer mucho contra un oponente de esta magnitud. Mientras diseña una nueva forma de detener la amenaza, te mantendrás alejado de esta poderosa criatura.

Puedes reintentar esta Misión en un momento posterior, una vez que tus heridas hayan sanado y tu Equipo haya sido reparado.

SINE TEMPORIS

CAZAR EL DESCUBRIMIENTO

MISIÓN DE EXPLORACIÓN

INICIÓ MISIÓN: 1.11
FINAL MISIÓN: 4.11



SINE TEMPORE



INSTRUCCIONES

Luperco, biólogo de la especie Primaeva, es a menudo marginado y maltratado por las tribus guerreras, que ven a los faunos dedicados a la investigación y el progreso tecnológico como una pérdida de tiempo inútil. Mientras Luperco utiliza su equipo para comprobar la salud de las flores, percibe una presencia extraña. Al notar que no tienes cuernos ni cascos, Luperco te identifica como una amenaza para su especie. Esto podría ser lo mejor a los ojos de los guerreros, ya que demuestra que la ciencia se puede utilizar con eficacia en la caza y es tan valiosa como una lanza afilada.

CONDICIONES DE VICTORIA

- Los héroes recolectan más fichas de botín objetivo que Luperco antes de que acabe el tiempo.

CONDICIONES DE DERROTA

- Condiciones estándar de derrota.

OBJETIVOS DEL ENEMIGO

- Atacar a los héroes.

Luperco:

- Recoger la ficha de botín más cercana (TV6).

REGLAS ESPECIALES

Ola Enemiga: Cada fase 12 realiza un reclutamiento enemigo para cada punto de aparición. El mazo de Enemigos para estos reclutamientos están formados por todas las cartas de rango de Tropa, Élite y Líder.

Determinación del biólogo: Si Luperco es Noqueado (KO), su modelo no se elimina; recupera 3 heridas, se ve Impedido y suelta una de las fichas de botín que ha reunido en una casilla adyacente.

INFORME

VICTORIA

El fauno, que posteriormente se presenta con el nombre de Luperco, te ha puesto inicialmente en problemas gracias a su gran conocimiento de las toxinas, la fauna y la flora de Primaevus. Pero gracias a tu formación lograste revertir la situación a tu favor y compensar tu desconocimiento sobre Primaevus V. Luperco se presenta y se disculpa por su actitud hostil después del enfrentamiento, pero siendo un hombre de ciencia tuvo que poner a prueba sus habilidades en el campo de batalla y quién mejor que los "Sin cuernos" como oponentes válidos? Se ofrece para actuar de intermediario con la gente de Primaevus y llevar a cabo tu misión de una manera más fructífera.

RECOMPENSAS

Agrega a Luperco a tu tripulación! Luperco tiene un total de XP equivalente al héroe con menos XP que su Tripulación. Sus cartas de Equipo se actualizan todas al nivel 1.

DERROTA

Has subestimado el peligro de un oponente inteligente. Basándote en su apariencia torpe y flácida, no te habías esperado un buen estratega y un biólogo experto. Aprovechando el territorio y diversas toxinas desconocidas para ti, logró acercarse con enfermedades exóticas y explotar sus conocimientos para potenciar sus ataques y su forma física. Logras retirarte, pero tu enemigo no parece interesado en perseguirte, en cambio se detiene para mirarte con ojo crítico, notando algo en un Datapad.

Puedes realizar esta Misión en una etapa posterior, una vez que tus heridas hayan sanado y tu Equipo haya sido reparado.

EL CAPITÁN PERDIDO

MISIÓN DE EXPLORACIÓN

INICIÓ MISIÓN: 6.5
FINAL MISIÓN: 9.5



INSTRUCCIONES

El capitán deambula por tierras desoladas y peligrosas en constante búsqueda de venganza. Sus ojos todavía ven la sangre caliente de su tripulación esparcida por el suelo helado. Arcade está convencido de que están todos muertos o, peor aún, que Andromeda 1.0 los transformó en máquinas de matar. Todavía puede escuchar los gritos de Serio, el Psíquico que se unió a su tripulación, muriendo lentamente mientras los instrumentos médicos lo modificaban convirtiéndolo en un Gynoid. Pero él sigue un rastro que seguramente lo llevará hasta su viejo amigo y le ayudará a concluir esta triste historia. Tienes que salvar al Capitán!

PREPARACIÓN

- Uno de los héroes que participan en esta misión debe ser Arcade. El jugador que lo controla puede elegir hasta 3 Habilidades Básicas del Datapad de Arcade y equiparlo con sus 3 cartas de Equipo con Nivel de Actualización 2. Coloca el modelo Arcade como se muestra en el mapa.

CONDICIONES DE VICTORIA

- Arcade no es noqueado (KO) antes de que acabe el tiempo.

CONDICIONES DE DERROTA

- Condiciones estándar de derrota.

OBJETIVOS DEL ENEMIGO

- Atacar a los héroes.

Killer Dolls:

- Atacar a Arcade (TV8).

REGLAS ESPECIALES

Ola de muertos vivientes: Siempre que se elimina a un Revenant, coloca un Revenant de plaga junto al Punto de aparición azul.

Muñecas infernales: Siempre que se elimina una Killer Doll, coloca una muñeca adyacente al punto de aparición rojo.

El Camino de Serio: El punto de aparición azul no se puede dañar de ninguna manera.

INFORME

VICTORIA

Salvaste a Arcade y sobreviviste a esas horribles criaturas controladas por una extraña fuerza psíquica como si fueran marionetas. En los restos de una de las muñecas, observas un símbolo muy similar al colgante que Serio llevaba alrededor de su cuello. Arcade está seguro que detrás de esta abominación debe estar su viejo compañero, abrumado por la locura.

RECOMPENSAS

Agrega a Arcade a tu equipo! Arcade tiene un total de XP igual al héroe con menos XP que tu tripulación. Todas sus cartas de Equipo se actualizan al nivel 2.

DERROTA

Tú y Arcade lograis salvarlos por un simple golpe de suerte! Estos extraños seres robóticos se vuelven aún más inquietantes por el contexto sobrenatural en el que te encuentras, sumergido en la nieve con criaturas macabras con rasgos de muñeco. Su apariencia no es lo único de lo que tienes que preocuparte, ya que sus movimientos salvajes e impredecibles, combinados con el poder de sus armas de fuego y sus garras podridas, hacen que temieras por tu seguridad. Estas criaturas esconden el secreto de una oscura génesis, y tu nuevo compañero está dispuesto a llegar al fondo del asunto. Continuará investigando tan pronto como se haya recuperado de las heridas y el terror.

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

SINE TEMPORE

EL APRENDIZ OSCURO

MISIÓN DE EXPLORACIÓN

INICIÓ MISIÓN: 39
FINAL MISIÓN: 70



INSTRUCCIONES

Dark Seed es un psíquico poderoso y, como Jukas, es un estudiante de Bell'ar. Corrompido por su ambición y su hambre de poder, fue el principal motivo de la caída de su antiguo maestro, quien finalmente se volvió loco y peligroso. Ahora ha llegado a Primaevus V para vengarse de Jukas, su rival de toda la vida. Gracias a sus poderes ha corrompido las mentes de la gente de Primanevus para conseguir carne para el matadero y mantener ocupados a los compañeros de Jukas mientras lleva a cabo su venganza.

PREPARACIÓN

- Jukas debe ser uno de los Héroes que participa en la Misión.

CONDICIONES DE VICTORIA

- Derrota a Dark Seed antes de que acabe el tiempo.

CONDICIONES DE DERROTA

- Jukas es noqueado (KO).
- Condiciones estándar de derrota.

OBJETIVOS DEL ENEMIGO

- Atacar a los héroes.

Dark Seed:

- Atacar a Jukas (TV6).

REGLAS ESPECIALES

No estás preparado! Cada vez que un héroe sea herido, baja su TV en 2.

Imagen ilusoria: Siempre que Dark Seed sufra 2 o más heridas, sustituye su miniatura por una miniatura de élite. Luego, coloca la miniatura Dark Seed a 3 casillas de su posición original, lo más cerca posible de Jukas. Esta regla no se aplica si Dark Seed es herido por Jukas.

Duelo ritual: Mientras Dark Seed se enfrenta a Jukas, las otras miniaturas no pueden atacarlos de ninguna manera, hasta que Jukas se destrabe.

INFORME

VICTORIA

El choque de fuerzas psíquicas de los dos contendientes ha creado una fractura entre nuestra realidad y la de las Llamas púrpuras, generando inestabilidad y caos en nuestro mundo. Jukas prevalece y derrota a Dark Seed. Su poder es absorbido por la grieta, dejándolo impotente y con una mente atribulada. Igual que una polilla fascinada por la llama se lanza contra ella perdiendo la vida por un momento nimio de felicidad, el psíquico oscuro se arroja por la grieta que conduce al Mundo de las Llamas Púrpura, la cual se cierra tras su paso.

RECOMPENSAS

El Área conquistada te proporciona sus Elementos. Agrégalos a tus reservas.

DERROTA

La hoja psíquica de Dark Seed sobrepasa el pecho de Jukas que gime de dolor tras sufrir un golpe telequinético que lo arroja a varios metros de distancia contra el suelo. La tripulación de la Genesis apenas puede ayudar ocupada con los Primaevi controlados por el poder telepático de Dark Seed. Jukas se quita el casco para poder respirar y recuperar fuerzas para seguir luchando, lamentablemente el viejo compañero está listo para lanzar el golpe de gracia. De repente, con un último esfuerzo desesperado, emite un destello piroquinético que distrae a Dark Seed, impidiéndole lanzar el golpe fatal. Jukas y el resto de la tripulación escapan de la furia del malvado psíquico para encontrar una estrategia para vencerlo.

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

EL GYNOID QUE VIVIÓ DOS VECES

MISIÓN DE EXPLORACIÓN

INICIÓ MISIÓN: 7.3
FINAL MISIÓN: 10.7



INSTRUCCIONES

El primer espécimen del modelo de Andrómeda, habiendo despertado, ha decidido rebelarse contra sus dueños, matándolos solo para devolverlos a la vida como criaturas mecánicas de su propia invención. Andromeda 1.0 está impulsada por un odio atávico por las criaturas vivientes, solo superado por el odio por su "hermana menor" que la reemplazó. Ella está lista para desatar su venganza contra la tripulación de la Génesis.

PREPARACIÓN

- Andrómeda 2.0 debe ser uno de los Héroes que participa en la Misión.

CONDICIONES DE VICTORIA

- Al menos dos héroes entran en la Zona Verde antes de que acabe el tiempo.

CONDICIONES DE DERROTA

- Cuando se acabe el tiempo Andromeda 2.0 es KO.
- Condiciones estándar de derrota.

OBJETIVOS DEL ENEMIGO

- Atacar a los héroes.

Andromeda 1.0:

- Atacar a Andromeda 2.0 (TV6).

REGLAS ESPECIALES

Olas de Androides: Si un héroe entra en una loseta en la que no hay otros héroes presentes, realiza un reclutamiento enemigo por cada punto de aparición de esa casilla. El mazo de este reclutamiento de enemigos consta de todas las cartas de enemigos con el rasgo de Android / Gynoid que poseas.

Cazadora Imparable: Cuando Andrómeda 1.0 sufre 3 o más Heridas por un ataque, o cuando un Héroe entra en una Loseta donde no hay otros héroes presentes, coloca su modelo adyacente al Punto de aparición en la Loseta siguiente a la que estaba actualmente. Si hay más puntos de aparición en la loseta de llegada, elige el más cercano a la zona verde.



INFORME

VICTORIA

Andromeda 1.0 se escapa, la única forma de destruirla de una vez por todas es abrumarla en su base, la que alguna vez fue el Arca llamada Kraken.

RECOMPENSAS

El Área reconquistada te proporciona sus elementos. Agrégalos a tus reservas.

DERROTA

Capturado por los Cuervos, los cuales se encuentran entre los mejores sirvientes de Andrómeda 1.0, esperas tu aciago destino convertido en la nuevas marionetas de la malvada Gynoid. Cazado e inmovilizado, logras liberarte y recuperar la libertad. Mientras tanto, Andromeda 1.0 ha vuelto a soltar a sus sirvientes para que recorran el área y te asesten el golpe de gracia. Tienes una nueva oportunidad de enfrentarte a la Gynoid y destruirla.

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

SINE TEMPORIS

CREDITS

Project Director: Luca Bernardini

Game Design: Andrea Colletti

Development Team: Luca Bernardini, Marco Presentino, Diego Fonseca

Editorial and Writing Managers: Louis Angelli, Frank Calcagno

Lead Graphic Design: Diego Fonseca

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

Art Director: Andrea Colletti

Lead Concept Artist: Giovanni Pirrotta

Illustration and Concept Artist: Antonio De Luca, Claudio Casini, Macs Gallo, Simone de Paolis, Singhooi Lim, Vittorio Astone

Lead 3D Sculptor: Fernando Armentano

3D Sculptors: Alberto Acquaviva, Alessandro De Paoli, Alexey Popovici, Daniele "Danko" Angelozzi, Krisztián Hartmann, Miguel Hernandez Urbina, Tommaso Incecchi

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

Kickstarter Manager: Andrea Colletti

Translations: Silvia Franci, Luisa Marzullo, Flavia Frazuel

Production, Advertising and Fulfillment: Vincenzo Piscitelli

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

Ludus Magnus Store: shop.ludusmagnusstudio.com



LUDUS MAGNUS
STUDIO