

SINF TEMPORE



LUDUS MAGNUS
STUDIO

COLONOS



ENEMIGOS



SINE TEMPORE

INTRODUCCIÓN

En Sine Tempore, formarás parte de la tripulación de una nave espacial equipada para terraformar. Tu planeta es inhabitable, y tú, junto a otras tripulaciones como la tuya, sois la última esperanza de la especie. En vuestros viajes os habéis encontrado con distintas especies alienígenas, algunas amistosas otras menos. Algunos de los alienígenas incluso se han unido a vuestra misión, formando parte ahora de la tripulación.



OBJETIVO DEL JUEGO

En Sine Tempore, tendréis que hacer frente a los peligros ocultos de un mundo alienígena, para poder colonizarlo y terraformarlo eventualmente. En la caja básica os enfrentaréis con los Primaevi, una especie alienígena que intentará hacer fracasar vuestros esfuerzos para colonizar un planeta del sector, que utilizan como reserva de caza. Estos alienígenas están en sintonía con la naturaleza y utilizan la tecnología con el único propósito de preservarla.

De 1 a 4 jugadores pueden jugar a Sine Tempore. El objetivo del juego es conseguir una de las misiones finales de la campaña. Lo primero que necesitaréis es leer el escenario de introducción, preparar el tablero como indican las instrucciones y elegir el número de tripulantes. A los Primaevi los guiará su inteligencia artificial y pondrá vuestras habilidades en el juego al límite.

Recordad, el objetivo primordial de Sine Tempore es divertirse, así que cambiad las reglas y adaptarlas a vuestro estilo de juego.

COMPONENTES DEL JUEGO

- Libro de reglas
- Libro de Trama
- Mapa de Primaevus V y la nave espacial
- 4 hojas de Héroes
- 4 hojas de Habilidad
- 4 miniaturas de Héroes
- Captain Ahab
- Security Andromeda 2.0
- Psychic Jukas
- Medic Alexandra
- 35 miniaturas Enemigo:
- 4 Witches
- 5 Hunters
- 5 Mowers

- 10 Spriggans
- 10 Kids
- 1 Bull-y
- Contadores
- 72 Cartas de equipo
- 20 Cartas de Recurso
- 16 Cartas de Enemigo
- 10 Cartas de Misión
- 7 Cartas de Terreno
- 10 Cartas de Evento
- 10D6 especiales
- 4 Losetas de juego
- 6 Losetas de conexión
- 3D elementos escénicos

HURION RV 16

107°

DATA 3.14159
PIR 8770 HAD
EXECUTE 0041 0000

ECTON DX 005

134°

DATA 8.418
PIR 3494 C10-X
EXECUTE 003181-04

REGLAS

En este libro encontrarás las reglas para jugar a Sine Tempore.

Las reglas que encontrarás en recuadros como este son opcionales, usadlas sólo si os apetece.

En recuadros como este encontraréis pistas que os ayudarán a comprender diferentes partes del juego.

En la segunda parte de este libro de reglas encontraréis instrucciones sobre el modo Campaña de Sine Tempore. En ese modo, tendréis que utilizar las reglas avanzadas del juego para resolver determinadas situaciones, por ejemplo la Fase de Colonia entre las misiones.

A REGLA DE ORO

Si las reglas de las cartas de Héroe o sus hojas contradicen ciertas partes de este libro, las reglas de las cartas tendrán prioridad.

COLONIZADORES, ENEMIGOS Y PERSONAJES

Las descripciones en este libro de reglas siempre se referirán a los personajes controlados por los jugadores como Colonizadores/Héroes. El término Enemigo se utilizará de manera general para indicar a cualquier adversario de los Colonizadores, y el término Personaje podrá indicar cualquiera de las miniaturas del juego.



HOJA DE HÉROE

Toda la información sobre los Colonos se encuentra en sus hojas de Héroe, hojas de Habilidades y cartas de Equipo. Cada Héroe tiene asignado un valor para cada una de sus 5 características (Rapidez, Físico, Precisión, Mente y Heridas), que al combinarse con sus Habilidades y Equipo definirá su rol en la batalla.



A - Símbolo de la Profesión: la Profesión del Héroe indica su rol táctico en las misiones. Cada Profesión se caracteriza por un conjunto de Habilidades, divididas en grupos. Podrás personalizar el progreso de tu Héroe eligiendo las Habilidades más compatibles con tu estilo de juego.

B - Rapidez (Ra): Indica la velocidad del Héroe, determina el orden de activación y el número de Puntos de Acción (AP) de los que dispondrá el Héroe en su activación.

C - Precisión (Pr): Indica la puntería con armas a distancia y arrojadizas. El valor de Pr determina el número básico de dados que el Héroe podrá lanzar cada vez que realice una de esas acciones.

D - Físico (Ph): utilizarás esta característica cuando necesites realizar una acción que requiera cualidades físicas, como atacar usando un arma de cuerpo a cuerpo, mover un objeto o defenderte de un ataque. Su valor determinará el número de dados básicos que el Héroe podrá lanzar cada vez que realice una de esas acciones.

E - Mente (Mi): Indica la inteligencia del Colono y sus conocimientos, se usa para superar las pruebas necesarias para las acciones mentales. También indica la habilidad psíquica del Héroe y se usa tanto para usar los poderes psíquicos como para resistirlos.

F - Heridas (Wo): indica la Resistencia del Héroe en el campo de batalla. Cuando el Héroe reciba tantas heridas como su valor, se colocará Fuera de Acción (KO).

G - Espacios para las Habilidades; este es el espacio donde se colocarán los contadores de Habilidad que el jugador elija para su Héroe durante la Misión.

H - Habilidad Especial: Cada Héroe tiene su propia Habilidad personal. Esta habilidad siempre estará disponible y no podrá perderse nunca.

I - Tamaño: este diagrama muestra el tamaño del Héroe. En Sine Tempore hay 3 tamaños distintos Pequeño, Mediano y Grande. Algunas bonificaciones y penalizaciones del juego se basan en el tamaño



ENEMIGOS

En esta categoría incluiremos a todos los adversarios que se encontrarán los Colonos en sus Misiones.



A - El nombre indica el tipo de Enemigo. Algunas cartas hacen referencia a un único Enemigo y otras a grupos; en este caso los Enemigos se activan por el mismo contador de Momento. Justo debajo del nombre están los rasgos de cada Enemigo y el número de Enemigos que aparecerán al usar las reglas de Refuerzos. Los rasgos describen los elementos distintivos y los antecedentes de cada Enemigo. El icono de la izquierda del nombre es el Rango del Enemigo (soldado, élite, jefe y monstruo).

B - Rapidez (Ra): indica la velocidad del Enemigo, determina el orden de activación y el número de Puntos de Acción que dispondrá el Enemigo en su activación.

C - Área de control (Ac): Los enemigos siempre se dan cuenta de todo lo que sucede a su alrededor. Esto se utiliza para determinar si los Héroes activan la IA del Enemigo.

D - Defensa Física (Pd): indica el valor de la defensa física; este valor se resta de cualquier daño causado por ataques físicos o a distancia.

E - Defensa Mental (Md): indica el valor de la defensa mental del Enemigo; este valor se resta de cualquier daño causado por ataques mentales.

F - Heridas (Wo): Este valor indica la habilidad de cada personaje para sobrevivir. Cuando el número de heridas sufridas alcance el valor de esta característica, el Enemigo se eliminará del campo de batalla.

G - El color del borde de la carta representa al grupo al que pertenece el Enemigo. En la caja base encontrarás el grupo Primaevi, identificado por el color rojo.

H - Las Habilidades Pasivas hay que tenerlas siempre en cuenta, cada una de ellas tiene sus propias reglas.

I - Habilidad: aquí se listan todas las Habilidades activas o aquellas con alguna relevancia durante la partida. Algunas habilidades solo se activarán en respuesta a las acciones de los Héroes (véase I). Las Habilidades de Ataque incluyen todas las características para su uso, tales como la distancia necesaria para usarla y el tipo de daño que realizan.



**TROPA
ESPECÍFICA**



**ÉLITE
ESPECÍFICO**



**MONSTRUO
ESPECÍFICO**



**JEFE
ESPECÍFICO**



**TROPA
GENÉRICA**



**ÉLITE
GENÉRICO**



**MONSTRUO
GENÉRICO**



**JEFE
GENÉRICO**

EQUIPO

En Sine Tempore, el Equipo jugará un papel fundamental para desarrollar a tus Héroes. Cada carta de Equipo se divide en distintas secciones, cada una describe su función



A - El nombre identifica cada uno de los objetos de Equipo. Debajo del nombre encontrarás palabras clave relativas al tipo del objeto, que pueden ser utilizadas en situaciones concretas para interactuar con otros objetos de Equipo o Habilidades.

B - Cada uno de los Héroes solo puede llevar un arma, un tipo de armadura y un accesorio. Si por alguna razón un Colono consiguiera la posesión de dos objetos del mismo tipo, deberá decidir cuál de los dos descartará antes de continuar con la partida.

C - Aquí encontrarás un dibujo que describe el Equipo.

D - Aquí se describe el efecto del Equipo.

E - Algunos objetos de Equipo tienen ventanas que indican qué tipo de baterías se pueden utilizar.

F - Todos los objetos de Equipo se pueden mejorar hasta el nivel 3. Cuando se mejoran, cambia la carta original por la mejorada. Cada objeto de Equipo empieza con nivel 1.

G - Estas bandas describen las características del arma, como el alcance, la velocidad de disparo o las bonificaciones al ataque, que se sumarán las características correspondientes del Colono (p.e., en el caso de armas de fuego, la bonificación se añade a la característica Pr). Algunos Ataques tienen un símbolo de "CADENAS", lo que indica la posibilidad de encadenar ataques.

H - Esta sección indica quién puede usar el Equipo, algunos objetos son específicos de un único Héroe, otros sólo los puede usar una determinada profesión y otros son completamente genéricos.

I - En esta sección se indican los efectos especiales que se consiguen con el uso de las baterías correspondientes.

K - En este recuadro encontrarás los elementos necesarios para la mejora.

MEJORA DE EQUIPO

En Sine Tempore, cada objeto de Equipo tiene 3 versiones de la misma carta, una por cada nivel de mejora. Cuando se consiguen todos los recursos necesarios para la mejora, la carta actual se puede descartar y reemplazar por la carta mejorada. No se puede mejorar un objeto de Equipo directamente al nivel 3 desde el nivel 1, primero hay que pasar por el nivel 2.



CARTAS DE EVENTO

Estas cartas se roban al principio de la Misión y su efecto se aplicará durante la duración de la misma.



A - Título del Evento.

B - En esta sección encontrarás las reglas del Evento. Algunos Eventos se activan al principio de la Misión, con la inmediata aplicación de todos sus efectos. Otros Eventos tienen efectos continuos que duran toda la Misión.

CARTAS DE MISIÓN

En Sine Tempore cada Misión se describe en su carta de Misión. En la carta encontrarás toda la información necesaria para preparar y jugar una Misión de Exploración.



A - Aquí encontrarás el título de Misión, el objetivo para tener éxito en la misma, reglas especiales e información adicional sobre cómo jugar la Misión.

B - El esquema indica cómo preparar el Momentum al principio de la Misión. Encontrarás las fechas de inicio y final de la Misión y la posición inicial del Contador de Activación para los Colonos y los grupos de Enemigos.

C - Nos indica cómo hay que posicionar los tableros de juego para preparar el campo de batalla, dónde situar a los Enemigos, los Terrenos y los puntos de interés.

D - Indica qué y cuántos Terrenos hay en el tablero de juego. Si el Terreno es uno predeterminado, se indicará su nombre en esta sección. A veces el Terreno se elegirá al azar; en estos casos habrá instrucciones para saber cuántas cartas de Terreno se roban de la baraja de Terreno.

E - Aquí se listarán los Enemigos que participan en la Misión y los puntos de interés del mapa.

CARTAS DE TERRENO

Estas cartas describen los distintos Terrenos de Primaevus V. Con ellos se crea una baraja de Terrenos y, cuando se necesite, se robarán al azar en las Misiones.



A - Algunos Terrenos muestran un símbolo de 3D. Lo que significa que hay que montarlo antes de colocarlo en el tablero. El símbolo también indica el número de casillas ocupadas por la escenografía.

B - Nombre del Terreno.

C - Imagen.

D - Aquí encontrarás las instrucciones para colocar el Terreno. Cuando un Terreno se roba de la baraja de Terrenos, se podrá colocar en cualquier lugar del tablero que corresponda, siguiendo estas instrucciones.

E - Aquí están las reglas especiales del Terreno, en particular si bloquea o no la línea de visión y/o el movimiento.

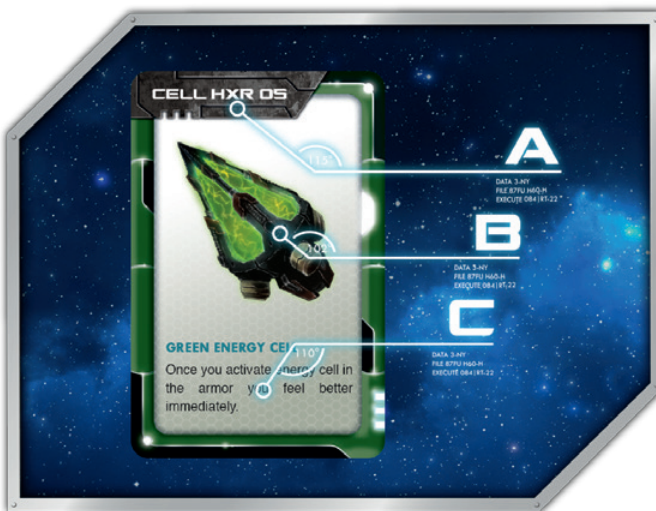
CARTAS DE RECURSOS

Estas cartas se consiguen durante las Misiones y pueden ser baterías, objetos perecederos o botiquines.

A - Nombre del Recurso.

B - Imagen.

C - Cita.



Algunas cartas de Recursos pueden ser trampas para los Colonos. Cuando se roba de la baraja de Recursos, los efectos que se describen en la sección correspondiente se aplican inmediatamente.

A - Nombre de la Trampa.

B - Efecto.



HABILIDADES

ÁRBOL DE EVOLUCIÓN

≡ - Hay dos tipos de uniones entre las Habilidades:

La línea continua indica que la Habilidad Avanzada es una evolución de la Habilidad anterior, que reemplazará.

La línea de puntos indica que la Habilidad Avanzada Deriva de la Habilidad anterior, por lo que no la reemplaza, simplemente se añade a tus Habilidades disponibles.

F - Las Habilidades Básicas siempre están disponibles para su aprendizaje.




A - Aquí se muestra el icono de la Habilidad, que es el mismo que encontrarás en la parte de delante de la hoja.

 - Aquí se explican las reglas de cada Habilidad. Después de la descripción indica el tipo de Habilidad: Básica, Evolucionada o Derivada..











DADOS





En Sine Tempore, se usan dos tipos de dados para realizar todas las acciones: Los dados de Acción (Blancos). Los Dados de Acción se usan para las pruebas de características. Cada cara de un dado de Acción tiene una combinación de símbolos que determinará el nivel de éxito, basándose en la acción que se realice.

Ej. Jukas, quiere impactar a un Spriggan con su arma. El número de dados de Acción que lanza se calcula con su Ph (3) y la bonificación de ATB de su arma (2), por lo que lanzará 5 dados de Acción en total. Cada dado que muestre en su combinación el símbolo  hará una herida al Enemigo.

Los símbolos de las caras de los dados de Acción se interpretan en base a su función o el efecto de una determinada Habilidad o un objeto de Equipo.

-  – **Empujar:** Se aplicará normalmente a efectos que tengan que ver con el movimiento y esquivas en el campo de batalla.
-  – **Interactuar:** Se aplica a todas las acciones que tengan que ver con la interacción con objetos en el campo de batalla.
-  – **Sangre:** Se aplicará a efectos de curación o para imponer determinados Estados.
-  – **Defensa:** El efecto básico es protegerse ante los impactos.
-  – **Explosión:** Se aplica normalmente para efectos adicionales con armas y ataques.
-  – **Ataque a distancia:** Cada símbolo de este tipo infringirá una Herida en un Enemigo al que se ataque usando un arma a distancia.
-  – **Ataque cuerpo a cuerpo:** Cada símbolo de este tipo infringirá una Herida en un Enemigo al que se ataque usando un arma de cuerpo a cuerpo.
-  – **Mente:** Se considerará un éxito en las pruebas para determinar los poderes psiónicos.

Cuando vayas a usar Equipo o una Habilidad tendrás que comprobar si hay alguna regla especial con sus símbolos, y aplicar todos los efectos después de tirar los dados, ya sean positivos o negativos.

Ej. Jukas ha tirado los dados para impactar a su adversario con su arma, sacando  y . La regla especial de su arma le permite cambiar el tipo de ataque de físico a mental cuando saque un  . En esta ocasión, Jukas consigue evitar la defensa física de su adversario.



PREPARANDO UNA MISIÓN DE EXPLORACIÓN

1 - Baraja las cartas de Misión y roba una carta. Sigue las instrucciones de la carta para preparar el campo de batalla.

2 - Coloca los Terrenos requeridos por la Misión. Si el mapa incluye algún Terreno al Azar, baraja las cartas de Terreno (excepto las especificadas por la Misión) y roba el número de cartas necesarias para cada tablero. Coloca los Terrenos siguiendo las reglas.

3 - Prepara el Momentum, colocando la manecilla de la Fase (minutos), la de la Armónica (horas) y todos los contadores de activación como indica en la carta de Misión.

4 - Roba la carta de Evento y aplica los efectos. Si la carta tiene un efecto permanente, déjala cerca del tablero como recordatorio.

5 - Elige los 4 Héroes que participarán en la Misión de entre los disponibles. Junto con las cartas de Héroe, prepara las cartas de Equipo, la hoja de Habilidades y todos los contadores de Habilidades seleccionados.

6 - Cada Héroe elige sus Habilidades, escogiendo un máximo de 5 de entre todas las aprendidas. Para elegir una Habilidad, coloca el contador correspondiente en uno de los lugares para las Habilidades en la hoja de Héroe.

7 - Coloca los contadores, dados y cartas de Recursos cerca de los jugadores.

8 - Lee el texto introductorio y las reglas de la Misión en cómo manejar los Enemigos (o si los hubiere, los Enemigos Especiales) y Eventos. Presta mucha atención a las horas en las que se producen los Eventos.



LISTA DE CONTENIDOS

A - Hojas de Héroe

B - Hojas de Habilidad

C - Cartas de Equipo

D - Contadores (Habilidades, heridas, efectos)

E - Cartas de Enemigo

F - Cartas de Evento

G - Cartas de Terreno

H - Cartas de Recursos

I - Cartas de Misión

L - Momentum

M - Dados especiales

N - Miniaturas de los Héroes

O - Miniaturas de los Enemigos

P - Elementos escénicos en 3D

Q - Elementos escénicos en 2D

MISIONES NARRATIVAS

Las Misiones Narrativas de Sine Tempore se preparan igual que las Misiones de Exploración, excepto en la preparación del campo de batalla (véase punto 1). Las Misiones Narrativas se describen con detalle en el Libro de Trama.

SECUENCIA DE JUEGO

MOMENTUM

El Momentum es uno de los elementos en los que se basa el sistema de juego de Sine Tempore. Se utiliza para determinar el orden de activación de cada miniatura en el campo de batalla, para determinar el inicio y el final de una Misión y para establecer la hora en la que ocurre un Evento.

El Momentum se compone de cuatro elementos: el dial (A), las manecillas de Fase (B), glifos (C) y la manecilla de Armónica (D). El sistema de funcionamiento del Momentum es parecido al de los relojes analógicos. Tendréis que aprender cómo usarlo para vuestro beneficio si queréis vencer.

Los contadores de Activación de todos los personajes participantes en la Misión se colocan en el Momentum. La posición de esos contadores en los sectores de Fase indicarán el orden de Activación. Cuando la manecilla de Fase llegue a un sector ocupado por al menos uno de los contadores de Activación, se parará, activando ese sector. Todos los personajes con su contador de Activación en ese sector deberán reaccionar. Cuando todos los personajes se hayan activado y el sector esté vacío, se moverá la manecilla de Fase al siguiente sector ocupado por uno o más contadores de Activación, y así hasta que se termine la Misión.

Los jugadores podrán controlar el Momentum, siguiendo las siguientes indicaciones cuando sea necesario:

- Cuando un personaje declare una acción, mueve su contador de Activación hacia delante en el dial tantos sectores como el número de APs necesarias para realizar la acción. En el caso de que sea un Enemigo perteneciente a un grupo, se moverá el contador después de haber realizado todas las acciones todos los miembros del grupo.
- Cuando un sector activo se vacíe, mueve la manecilla de Fase hasta el siguiente sector ocupado.
- Cada vez que la manecilla de Fase alcance el sector de la "Fase 12", adelanta la manecilla de Armónica un espacio.
- Prestad atención a las horas de los Eventos indicados por las cartas de Misión.

Ej. El Médico usa 2 AP y se adelanta 2 sectores, después la manecilla de Fase se adelanta hasta el siguiente sector ocupado



Si queréis, podéis escoger a uno de los jugadores para que se encargue del uso del Momentum en exclusiva.



GLIFOS

En el interior de algunos de los sectores del Momentum, hay 3 símbolos de distintos colores. Se utilizan para activar algunos de los poderes especiales de los Héroes y los Enemigos. Cuando un Enemigo o un Colono comienzan su activación en uno de los sectores con un icono igual al señalado por alguna de sus Habilidades, se puede usar su poder especial. En algunos casos el uso del poder conlleva un coste adicional en APs.

Las Misiones incluyen una hora de inicio y una de final, expresados por la fórmula "Número de Armónica y Número de Fase". Las dos manecillas del Momentum deben colocarse en los números indicados. Así pues, si en la misión dice que la hora de inicio son las "2.6", la manecilla de Armónica se colocará en el "2" y la manecilla de Fase en el "6" (como si fuera las 2:30 en un reloj analógico). Hay que utilizar el mismo procedimiento cuando las manecillas tengan que apuntar a un tiempo prefijado por un Evento o el final de la Misión.

PUNTOS DE ACCIÓN

Uno de los conceptos básicos de Sine Tempore es el tiempo. Al igual que en la vida real, cada acción que realice un personaje tiene un coste de tiempo. Por esta razón, todas las acciones tienen un coste en términos de tiempo; este coste se denomina "Puntos de Acción" (APs). La característica Ra determina el número de APs disponibles para cada personaje cuando se active.

Ej el Capitán Achab tiene 5 Ra, por lo que, podrá usar un máximo de 5 APs durante su activación.

ACTIVACIÓN

En Sine Tempore, los personajes no actúan según un sistema de turnos al uso, más bien según una secuencia dinámica de activaciones que tiene en cuenta el paso del tiempo.

Un personaje con su contador de activación en un "sector activo" del Momentum debe activarse. Si hay varios contadores en el mismo sector, el orden de activación se determinará por la característica Ra de los personajes, del más alto al más bajo; si los Héroes comparten sector con Enemigos y tienen el mismo Ra, los Enemigos siempre tendrán prioridad. Si hay varios Héroes con el mismo valor de Ra, los jugadores podrán elegir libremente el orden de activación.

ORDEN DE ACTIVACIÓN

En algunas ocasiones pueden haber diversos Enemigos con la misma Ra en el mismo sector activo. En estos casos los jugadores pueden determinar el orden de activación libremente. Cuando el contador de un Enemigo se haya activado, todos los Enemigos de su grupo deberán reaccionar antes de activar otro contador distinto.



Ej. Como se puede observar en un mismo sector puede haber varios contadores de activación. El Doctor (Ra 5), el Hunter (Ra 5) y la Witch (Ra 4). Por regla general, los Enemigos tienen prioridad sobre los Héroes, por lo que el primero en activarse será el Fauno Hunter, que tiene la misma Ra que el Doctor. A continuación el Colono se activará y por último la Witch, que tiene el menor Ra.

Cuando se active a un personaje, tienen tantos puntos de AP como su Ra. Cada vez que un personaje realiza una acción gasta determinados APs y su contador de activación se mueve en el sentido de las agujas del reloj tantos sectores en el Momentum como el coste de la acción declarada. Después de mover el contador de Activación, el personaje realizará la acción. Si el personaje todavía tiene APs por gastar puede declarar otras acciones, mientras el coste de las mismas no exceda los Aps disponibles. La activación de un personaje termina después de realizar la acción que ha hecho gastar su último AP, o cuando el jugador decide terminar su activación.

Para simplificar esta delicada parte del juego, te proponemos que sigas el siguiente diagrama y realices los pasos en este orden:

1 - Fase de Contador – terminan los efectos del contador en posesión del Héroe y dale al Héroe los contadores de Habilidad y Equipo que haya conseguido.

2 - Declara la acción a realizar.

3 - Mueve el contador de Activación en el Momentum tantos sectores como el número de APs gastados para realizar la acción.

4 - Realiza la acción.

¿Todavía tienes APs sin usar?

SÍ – Vuelve al paso 2 o declara el final de la activación

NO - Final de la activación.



Los APs se regeneran automáticamente al principio de cada activación. Como se ha dicho antes, los Héroes no están obligados a usar todos sus APs en una activación. En cualquier caso los Aps que no se utilicen se pierden al final de la activación.



CAMBIO DE HORA

Cuando se active un Héroe siempre están obligados a gastar un determinado número de APs, que les permita llegar hasta el siguiente sector ocupado por el contador de un Enemigo. Esto debe ocurrir independientemente del tipo de acción a realizar. Si al final del turno de activación de un Héroe no ha llegado o sobrepasado algún sector con uno o más contadores de activación de un Enemigo, el Héroe deberá gastar las APs necesarias hasta alcanzar dicho sector. Si el Héroe no dispone de suficientes APs, deberá gastar todas las disponibles y mover su contador de Activación como consecuencia.

Ej. Achab se encuentra en el sector 5 y se moverá 3 espacios para refugiarse. Por lo que gasta 3 APs. Después de mover su contador de activación hasta el sector 8, y tras realizar el movimiento, declara que realizará una acción de Espera (ver pág 16) para no perder su posición en el campo de batalla. El primer Contador de Activación de un Enemigo está en el sector 10. Achab tiene que gastar 2 APs para mover su contador hasta el citado sector.

Ej. Si en el ejemplo anterior el Contador de activación del Enemigo estuviera en el sector 12, Achab se hubiera tenido que mover hasta el sector 11, ya que el Cambio de Hora no puede superar los APs máximos de un Héroe.

ACTIVACIÓN DE LOS ENEMIGOS

Los enemigos con el mismo nombre se activarán a la vez, como un grupo; por ello se representan en el Momentum con un único Contador de Activación, que se moverá tantos sectores como el número de APs que tenga el Enemigo a su disposición. Las acciones de los Enemigos siempre considerarán el total de APs, que es similar al de los Héroes, nunca podrán excederlo.

La activación de los Enemigos se divide en 3 fases:

1 - Fase del contador- En cuanto un personaje se activa, su primer paso es la fase del Contador. En esta fase hay que aplicar los efectos de todos los contadores de Estado que tenga dicho personaje y descartar los que corresponda. Algunos contadores con efectos más duraderos se describen en un párrafo. Todos los efectos son simultáneos. Después, si el personaje es un Héroe, recibirá los contadores de Bonificación que le corresponde por su Equipo o Habilidades.

2 - Verificación de los Objetivos - Algunas Misiones Asignan Objetivos a los Enemigos. Si los Enemigos no tienen un Objetivo determinado, o si no está especificado en su carta, la misión principal de los Enemigos siempre es atacar a los Colonos.

3 - Fase de Acción- Los Enemigos se activan en el campo de batalla gastando normalmente sus APs hasta que los gasta todos.

Activa los Enemigos de uno en uno. Cuando todos hayan terminado su activación, mueve el contador de Activación tantos sectores como la característica Ra del tipo de Enemigo, independientemente del número de APs gastados por cada uno de ellos.

REACCIÓN

Cuando el Contador de Activación de un Héroe se mueve en el Momentum, puede pasar a través de un sector con un Contador de Activación de un Enemigo. Si pasa esto, hay que comprobar si la miniatura del Héroe se encuentra en la AC de una o más miniaturas del grupo representado por el contador. Si se cumple esa premisa, se activarán inmediatamente (Reacción) antes de que el Héroe realice la acción por la que ha pagado esos APs.

Como consecuencia, se pueden activar varios Enemigos con distintos Contadores de Activación. En esos casos decidid al azar qué grupo se activará antes.

Cuando un Enemigo se activa por esta regla, coloca un contador "Acted" cerca de su miniatura. Un Enemigo que se descarte de ese contador no actuará en su activación.

IMPORTANTE . No hay que mover el Contador de Activación de un Grupo Enemigo activado por esta regla.



ACCIONES

En su activación, un personaje puede realizar una serie de acciones, mientras tenga APs disponibles. Un personaje puede realizar acciones distintas o repetir la misma. La mayoría de acciones son iguales para los Enemigos y los Héroes, y tienen el mismo coste en APs, independientemente de quién las use. Otras acciones son exclusivas de unos personajes y suelen originarse en alguna Habilidad o Equipo.

A continuación se describen las acciones básicas que se pueden realizar en la activación de un personaje y su coste en APs.

MOVIMIENTO (1 AP / CASILLAS)

En esta acción, cada AP gastado permite a un personaje (Héroe o Enemigo) moverse una casilla en cualquier dirección. Sólo se permiten movimientos horizontales o verticales. No es posible moverse en diagonal, a no ser que una Habilidad o Equipo indique lo contrario.

Un Héroe debe declarar cuántas casillas intenta moverse en una acción. Después de mover su Contador de Activación en el Momentum, realizará la acción en el campo de batalla.

Cuando un Enemigo se mueve hacia un objetivo, siempre utilizará el camino más corto posible y cuyo coste de APs sea el menor.

**ATACAR (X AP)**

Esta es la acción de ataque que realice un personaje con alguna de sus armas. Dependiendo del arma que utilice, se aplicarán reglas distintas y costará xAPs. Las reglas para llevar a cabo los ataques se explican más adelante.

USAR UNA HABILIDAD (X AP)

Un Héroe puede usar una de sus habilidades, resultado de la experiencia previa en otras batallas. Cada Habilidad tendrá un contador diferente, que se coloca en la hoja del Héroe al elegirlo para una Misión. La hoja de Habilidades tiene las reglas para todas las Habilidades disponibles así como su coste en APs. Los Enemigos también pueden usar sus APs para activar sus Habilidades. Las reglas para usar las Habilidades de los Enemigos se describen en sus respectivas cartas.

USAR EQUIPO (X AP)

Un Héroe puede usar uno de sus objetos de Equipo. El coste en APs y cualquier regla especial que tenga se describen en sus cartas respectivas.

ENFRENTARSE A UNA MINIATURA ENEMIGA (1 AP)

Un personaje puede gastar 1 AP para enfrentarse cuerpo a cuerpo a una miniatura enemiga. Esta acción pueden realizarla los Héroes y los Enemigos.

DESTRABARSE (1 AP)

Un Héroe puede destrabarse de un combate cuerpo a cuerpo en cualquier momento pero recibirá un ataque gratuito del Enemigo del que huye.

ESPERAR (X AP)

Un personaje puede decidir esperar como su mejor acción. Los personajes pueden esperar hasta quedarse sin APs. Mueve el contador de Activación en el Momentum tantos sectores como el número de APs gastados en Esperar, sin realizar acciones en el campo de batalla. Cuando se hace esta acción la regla del Cambio de Hora hay que cumplirla siempre. Por lo que deberás gastar tantos APs hasta llegar al siguiente sector ocupado por un Contador de Acción Enemigo.

APUNTAR (1 AP)

Los Colonos pueden gastar 1 AP para apuntar antes de atacar. Si un Héroe ha apuntado, puede guardar un dado de los que ha tirado para su siguiente ataque. La cara del dado guardado no puede cambiarse. No es posible modificar o volver a tirar ese dado usando Habilidades o Equipo.

Un Colono puede apuntar cada vez que se activa para guardar un dado de entre los que ha tirado o el mismo que guardó en una activación previa al apuntar. Cada Colono sólo puede hacer un Apuntar en cada una de sus activaciones.

MANEJANDO A LOS ENEMIGOS

Sine Tempore es un juego completamente cooperativo. Por lo que los jugadores deberán tomar el rol de sus adversarios. El sistema de juego de Sine Tempore hace que los Enemigos sean prácticamente autónomos. Así que los jugadores sólo deberán seguir las instrucciones de la Inteligencia Artificial (IA), por regla general, y mover las miniaturas de los Enemigos en el campo de batalla. Sin embargo, en algunas partidas, los jugadores deberán tomar decisiones a favor de los Enemigos. Cuando esto ocurra sigue las siguientes reglas:

1 – Inteligencia Artificial – El Objetivo del Enemigo lo dicta la Misión y tiene prioridad sobre el resto. Por lo que cuando necesites tomar una decisión a favor del Enemigo, siempre tendrán que actuar de manera que les acerque al cumplimiento de su misión.

2 – ¡Se malo! – En los cuentos de hadas siempre hay Enemigos que se interponen a los Héroes, les complican la vida y están un paso por delante de ellos. Sine Tempore no es una excepción a esta regla, así que si necesitas tomar una decisión a favor de los Enemigos, hazlo siempre para que los Enemigos cobren ventaja en detrimento de los Héroes.

Hay que aplicar esta regla en todas las situaciones de duda.

VALOR DE AMENAZA [TV]

Los Objetivos de la Misión, Héroes y algunos elementos del juego tienen un Valor de Amenaza (TV a partir de ahora). El TV indica la prioridad para un Objetivo para los Enemigos; a mayor TV, mayor prioridad. La Inteligencia Artificial de Sine Tempore usará el valor para determinar qué acciones realizarán los Enemigos en sus activaciones.

El TV puede ser un valor fijo o variable: Los Objetivos con valor fijo se indican en la hoja de Misión, los que tienen un valor variable (normalmente los Héroes) se controla mediante el "Perilium"

Si hay reglas especiales que modifican el TV de un Héroe, se detallarán en las propias Misiones.

PERILIUM

Al comienzo de la partida, cada Héroe recibe un Perilium. El dial se utilizará en las Misiones para mantener el TV del Héroe controlado. Cada vez que el Héroe realice una acción que aumente su TV, mueve hacia delante el dial tanto como el TV de la acción. Si la acción hace disminuir el TV, mueve el dial en la dirección opuesta.

A continuación detallamos una lista de las acciones que influyen el Perilium:

Herir a un enemigo: +1 TV
Mata un Enemigo: +1 TV
Curar un Héroe: +1 TV
Héroe fuera de combate: -2 TV

Otras acciones (descritas en el texto de la Misión) o Habilidades que influyan en el TV.



INTELIGENCIA ARTIFICIAL

En Sine Tempore, un sistema de Inteligencia Artificial controla a los Enemigos y determina sus acciones en sus activaciones. En algunas Misiones (generalmente las de la campaña) cada grupo de Enemigos tiene asignado un Objetivo. Cada Enemigo realizará su misión hasta que un Héroe acumule suficiente TV para ser un objetivo prioritario. Hay que comparar continuamente el valor de TV de los Objetivos de la Misión y el Perilium de cada Héroe, para determinar las acciones de los Enemigos en su activación.

En la carta de Enemigo se especifica un "área de control" (Ac) propia de cada uno de los Enemigos. También hay que comprobar esta característica para ver si interfiere un Héroe con los Objetivos del Enemigo.

En la fase de Verificación de los Objetivos del Enemigo, lo primero que hay que comprobar es si hay algún Héroe dentro del Ac de un Enemigo. Si hay al menos un Héroe dentro del Ac, se compara el TV de su Misión con el TV del Perilium del Héroe. Si el TV del Héroe es menor que el de la Misión, el Enemigo ignorará al Héroe. Si el valor es igual o superior, el Enemigo considerará al Héroe como una amenaza y tratará de atacarle. El Enemigo abandonará temporalmente su Misión para eliminar la amenaza representada por el Héroe.

Si hubiera más de un Héroe dentro del Ac de un Enemigo, hay que seguir las siguientes prioridades para determinar el Objetivo del Enemigo. Si el valor es el mismo, se utiliza la siguiente opción.



1 - Héroe o Misión con TV mayor; si es igual la Misión siempre tiene prioridad.

2 - Héroe más cercano

3 - Héroe elegido al azar.

Si un Enemigo no tiene una Misión y no hay Héroes en su Ac se comportará de la manera habitual, p.e. atacará al Héroe más cercano o el que tenga mayor TV si hay dos Héroes a la misma distancia del Enemigo que está actuando.

Ej. En la foto, el Enemigo tiene que moverse y atacar si tiene suficientes APs. La Inteligencia Artificial irá a por el Héroe con mayor TV. El Gynoid tiene TV3 y el Psychic TV9, por lo que, aunque el Gynoid está más cerca, atacará al Psychic.

COMBATE

Las miniaturas pueden atacar de diferentes maneras en Sine Tempore, utilizando armas de cuerpo a cuerpo, armas de fuego o poderes psíquicos. Cada tipo de ataque tiene sus propias características. Atacar cuesta 3 APs normalmente, pero el juego incluye Armas y Habilidades que pueden tener un coste distinto. El coste en APs de cada ataque está descrito en cada una de las cartas. Cuando un Explorador se enfrenta a un Enemigo, pueden darse dos situaciones distintas: el Héroe ataca o se defiende de los ataques del Enemigo.

Los jugadores tienen que seguir las instrucciones en "Atacando con los Colonos" o "Defendiéndose de los Enemigos", dependiendo de las circunstancias. En las batallas la AI controla a los Enemigos

ATACANDO CON LOS COLONOS

En Sine Tempore, los ataques se realizan lanzando tantos dados como la suma de la bonificación al ataque del Arma (ATB) y la característica indicada por el tipo de ataque (en la descripción del Arma o Habilidad). Los resultados se comparan con las características del Arma para saber cuántas heridas se infringirán al objetivo.

Algunos iconos pueden ocasionar efectos secundarios. Se describen en la descripción del Arma del atacante o, en algunos casos, en las Habilidades de las cartas de los Enemigos.





Ej. Jakus se mueve hacia Kid, y le ataca con su Arma de energía, que tiene un ATB de 2 e hiere con ☹️, el Psionic tiene un valor de Ph de 3 y ataca con un total de 5 dados.



Ej. Tira para atacar y obtiene ☹️ ☹️ ☹️ ☹️ ☹️, los dos símbolos ☹️ ☹️ activan el efecto secundario de su Arma, transformando los golpes de físicos a mentales, lo que permite que Jakus evite la mayor parte de las tácticas defensivas del adversario.

DEFENDIÉNDOSE DE LOS ENEMIGOS

Cada Enemigo tiene su propio esquema de ataque, en el que se indica el tipo de ataque, si es mental, físico o a distancia (imagen 1). Los Colonos tiran tantos dados como corresponda a la característica a utilizar más las bonificaciones dadas por sus Habilidades y Equipo. Por cada icono que coincida con algunos de los del esquema de ataque del Enemigo, se cancela una Herida.

Por cada icono que no se cancele, el Héroe sufrirá una Herida.

Además, por cada icono que infringe una Herida puede activar un efecto secundario si se describe en la carta del Enemigo.

Hay que defenderse individualmente de cada uno de los ataques, y los iconos de defensa que nos sobren no pueden guardarse para los siguientes ataques.

Los Enemigos pueden realizar dos tipos de ataques, físicos o psiónicos.

Si el ataque es ☹️ o ☹️, los Héroes se pueden defender usando su Ph ☹️; si el ataque es ☹️, los Héroes se defenderán usando su Mi ☹️. El Equipo que dé bonificaciones a la defensa estará definido en la carta el tipo de defensa que dará (imagen 2).

Ej. Achab's Mirmidon Armor da +2 Ph para los ataques ☹️, por lo que la bonificación se puede usar sólo ante ataques ☹️.

Ej. La Witch está atacando a Achab, que debe sacar al menos ☹️ ☹️ con su defensa mental para defenderse del ataque. El Captain lanza los dados y saca ☹️ ☹️ ☹️ ☹️, por lo que sólo se defiende de un golpe. El efecto secundario del ataque de la Witch aturdirá al Captain si le infringe al menos una herida.

HERIDAS

Cuando un Héroe sufre tantas heridas como su valor de Heridas, se le coloca Fuera de Combate. Un Héroe Fuera de Combate se tumba boca arriba en la casilla en que se encuentre.

Cada vez que haya que activar a un Héroe Fuera de Combate, robará una carta de Heridas Serias.

Los Héroes Fuera de Combate pueden ser los Objetivos de los Enemigos, pero reducen su TV en el Perilium en 2.

Cuando un Enemigo sufre tantas heridas como su valor de Heridas, se elimina del juego.

Los Enemigos eliminados se quitan del tablero de juego después de aplicar todos los efectos secundarios de las Habilidades o Equipo. Un Enemigo Eliminado deja un marcador de saqueo en su lugar.

Image 1

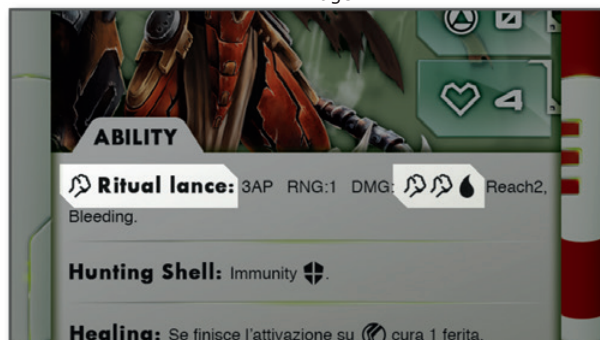
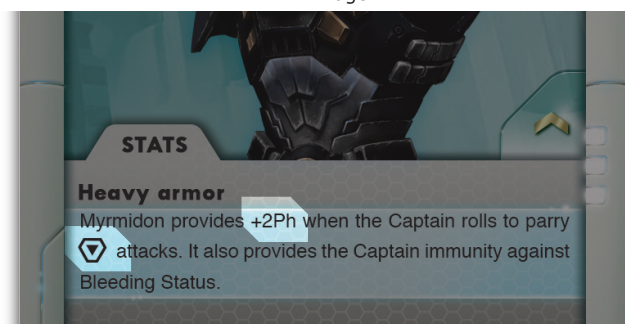


Image 2



OBJETIVOS VÁLIDOS

Un objetivo se considerará válido cuando se cumplan dos requisitos, distancia y línea de visión. La distancia es el número de casillas que separan las dos miniaturas; todas las Armas y algunas Habilidades, tienen un alcance (RNG), para compararlo con la distancia que separa a los personajes. La distancia se calcula en horizontal y vertical.

La línea de visión se determina utilizando el centro de la casilla ocupada por el personaje activa y el centro de la casilla ocupada por el personaje objetivo (para simplificar, cada lado de las casillas tienen una zona vacía desde la que hay que trazar la línea). Si la línea imaginaria que pasa entre esas dos casillas no está bloqueada por algún Elemento Escénico, por una casilla ocupada por un oponente o por una No Zona (lee la definición a continuación), el atacante puede intentar su ataque.



NO ZONA

Las No Zonas son todas las áreas que están fuera del tablero; si la línea de visión pasa por fuera del tablero, se considerará interrumpida. Además, los personajes no pueden salir del tablero a no ser que se los elimine o por algún efecto especial.

ELEMENTOS ESCÉNICOS

En Sine Tempore hay distintos tipos de Elementos Escénicos:

PROTECCIÓN LIGERA - Pueden destruirse y dan algo de protección a los que se encuentren dentro de ellos. Para destruir una Protección Ligera, hay que apuntarle e infringirle tantas heridas como indique su carta de referencia. Si un Colono está atacando a un Enemigo tras una Protección Ligera, lanzará un dado menos de combate. Si un Enemigo ataca a un Héroe tras una Protección Ligera, el Colono podrá repetir la tirada de uno de sus dados de defensa.

PROTECCIÓN PESADA - No pueden destruirse y dan protección a quién se encuentre dentro de ellos. Si un Colono está atacando a un Enemigo tras una Protección Pesada, tirará un dado menos de combate. Si un Enemigo ataca a un Héroe tras una Protección Pesada, el Colono podrá repetir la tirada de uno de sus dados de defensa.

DEFENSA LIGERA - Es un escudo grande que obstruye la línea de visión. Los personajes no pueden ser apuntados. Para destruir una Defensa Ligera hay que apuntarle e infringirle tantas heridas como indique su carta de referencia.

DEFENSA PESADA - Es un escudo grande que obstruye la línea de visión. Los personajes no pueden ser apuntados y no puede ser destruida.



ARMAS Y ARMADURAS

Todas las Armas de los Exploradores tienen una carta específica con un listado de los iconos con los que infringirá heridas, su alcance, el coste en APs y los efectos secundarios.

Un arma puede tener más de un tipo de ataque. En estos casos, antes de atacar, el Héroe elige qué tipo utiliza. Cada tipo de ataque puede tener unos efectos secundarios diferentes que se activan con iconos distintos o con combinaciones de iconos o si el Contador de Activación de está en un sector específico del Momentum

Las Armaduras de los colonos añaden dados a los dados totales de defensa y pueden activar efectos secundarios, como las Armas



PSÍQUICOS

En Sine Tempore, existen unos personajes muy particulares capaces de ver y manipular las corrientes de energía pura, visibles sólo a sus ojos. Gracias a esta habilidad, son capaces de manipular el estado de la materia y utilizarlo a su antojo.

Los psíquicos son individuos temidos en las naves espaciales, ya que a veces se vuelven locos por el enorme poder que consiguen amasar.

PODERES


Cada Psíquico tiene acceso a unas Habilidades especiales que se corresponden a sus poderes mentales.

Las reglas para usar los poderes psíquicos varían un poco de las Habilidades normales.

Para activar un poder, el personaje debe obtener el mismo tipo y número de iconos indicados en la correspondiente Habilidad.

Ej, Si cuando, al lanzar los dados, el resultado corresponde, el poder se activa y se aplican sus efectos. Algunos poderes tienen iconos adicionales que aumentan la eficacia del poder.

IMAGE

Ej. En este caso, si se obtiene un  de más respecto al coste de la tirada el poder infringirá 2 Heridas adicionales. En la descripción de la Habilidad, también encontrarás un coste de Oblivion (Olvido) que el psíquico deberá pagar para utilizar el poder.

Los puntos de Oblivion indican una pérdida virtual de salud mental.

Si al pagar el precio el psíquico reduce su Mente a 0 puntos, el jugador deberá robar una carta de la baraja de "locuras". El jugador roba una carta adicional por cada punto de Oblivion.

El Psíquico no pierde puntos en su característica de Mente, sólo se restan virtualmente. Coge tantos contadores de Oblivion como necesites para recordar los puntos.

Esto significa que cada vez que un Psíquico utiliza un poder, lanzará tantos dados como su valor de Mente inicial, más las bonificaciones de su Equipo y Habilidades, sin tener en cuenta cuantos contadores de Oblivion tenga.

Cada Psíquico puede "meditar" para eliminar contadores de Oblivion.

Un jugador puede utilizar APs para meditar. Cada AP que utilice eliminará un contador de Oblivion. Un Psíquico puede meditar varias veces en una misma activación hasta quedarse sin APs.

OBJETOS Y PODERES PSÍQUICOS

Muchos objetos ayudan a los Psíquicos a aumentar sus puntos de Mente o acelerar su recuperación. Un jugador puede elegir dónde colocar sus contadores de Oblivion, en distintos objetos o incluso en él mismo (en la hoja del Héroe).

Los puntos de Oblivion asignados a los objetos no se pueden eliminar con la meditación a no ser que lo especifique en el propio objeto.

CONTADORES DE ESTADO

En Sine Tempore los personajes pueden tener distintos estados. Muchos objetos dan un Estado a los Héroes o Enemigos, como Envenenado o Aturdido. Algunos objetos garantizan otros Estados, como repetir tiradas o Dados Adicionales. Los contadores de Estado se colocan en la hoja del Héroe si dependen de una de sus Habilidades, o en el Equipo si es uno de ellos.

A no ser que se especifique lo contrario, un Estado sólo se puede asignar una vez a cada uno de los personajes. Si un Personaje pierde uno de sus contadores de Estado, puede recuperarlo a lo largo de la Misión. Usualmente los Estados se eliminan al comienzo de la activación del personaje, como Aturdido. Otros precisan de una tirada de dado para determinar si cesa o no su utilidad, como Fuego, o si el Estado se sigue aplicando al personaje hasta que una Habilidad lo cancele, como Veneno. Al final de las reglas encontrarás una lista con todos los Estados.



CAMPAÑA DE SINE TEMPORE

Una vez los Héroes llegan al planeta que quieren colonizar, necesitan crear su campamento base y comenzar a explorar y conquistar los nuevos territorios.

Las Misiones siguen un esquema en tela de araña, cada Misión permite realizar todas las misiones consecutivas.

Cada Misión exitosa permite el uso del territorio correspondiente del mapa.

Cada territorio conquistado da ciertos recursos a los Colonos en la Fase de Colonia, la parte de control de recursos del juego.

Cuando los Colonos conquisten un determinado número de territorios podrán acceder a las Misiones Narrativas, que permitirán el avance en la historia principal.

Las Misiones Narrativas tienen una preparación más compleja y suelen asignar Objetivos especiales a los Enemigos. Se describen con más detalles en el "Libro de Historia".





Aturdido: Si se Aturde a un Enemigo, colócale el contador. En su activación, perderá 2 APs y descartará el contador. Un Héroe Aturdido moverá su contador de Activación 2 sectores hacia delante en el Momentum.



Obstaculizado: Un personaje con este contador deberá gastar 2 APs para moverse 1 casilla durante su siguiente activación, después descartará el contador.



Envenenado: Un Héroe Envenenado tirará 1 dado menos en todas sus acciones. Un Héroe que ataque a un Enemigo Envenenado podrá volver a tirar 1 dado para golpear. El contador de Envenenado sólo se puede descartar con el uso de una Habilidad.



Daño Cerebral: Una miniatura herida con Daño Cerebral se moverá al azar la primera vez que se mueva, después descartará el contador. Asigna el contador al personaje que haya sido víctima de la Habilidad.



Rompealmas: Un Enemigo herido por este ataque será manejado por el Héroe en su próxima activación, después se descartará el contador. Coloca el Contador en el Enemigo para recordar que ha sido el objetivo de la Habilidad del Héroe.



Contagio: un personaje con este contador colocará un contador de Envenenado a todos los modelos que entren en contacto con la base de la miniatura. Coloca el Contador en el Enemigo para recordar su Habilidad. El contador de Contagio tiene un coste de mantenimiento.



1 AP: Un Héroe con este contador obtendrá +1 AP en su siguiente activación, después descartará el contador.



2 AP: Un Héroe con este contador obtendrá +2 APs en su siguiente activación, después descartará el contador.



Vigor: un Héroe obtendrá +1 Fi a sus tiradas de Resistencia en su siguiente activación, luego se descartará el contador.



Resistencia: un Héroe obtendrá +2 Fi a sus tiradas de Resistencia en su siguiente activación, luego se descartará el contador.



Fuerza: un Héroe sumará 2 Fi a sus tiradas de Ataque cuerpo a cuerpo en su siguiente activación, luego se descartará el contador.



Casco Psíquico: un Héroe sumará 2 Me a sus tiradas de Defensa Mental en su siguiente activación, luego se descartará el contador.



Ralentizado: un personaje con este contador necesitará 2APs para mover 1 casilla en su siguiente activación, luego se descartará el contador.



Acelerado: un personaje con este contador necesitará 1AP para mover 2 casillas en su siguiente activación, luego se descartará el contador.



Anclado: Un personaje herido con Anclado no podrá realizar ninguna acción de movimiento en su siguiente activación, pero podrá atacar o defenderse. Luego se descartará el contador.



Sangrando: Un personaje con este contador recibirá 1 Fe al final de su activación, luego se descartará el contador.



1 Herida: Este contador se utiliza para contar el número de heridas que recibe un personaje.



3 Heridas: Este contador se utiliza para contar el número de heridas que recibe un personaje.



Olvido (Oblivion): Este contador se utiliza para contar la cordura perdida por un personaje.



Saqueo: Este contador se coloca en el Terreno donde ha muerto un Enemigo. Un Héroe que se mueva ahí puede gastar 1AP para descartar el contador y robar una carta de Recurso

CRÉDITOS

Un juego de: **Andrea Colletti**

Equipo de Desarrollo: **Andrea Colletti, Luca Bernardini y Josè Alejandro Lupico Barca**

Director de Imagen: **Andrea Colletti**

Ilustrador y Bocetos: **Giovanni Pirrotta**

Portada: **Antonio De Luca**

Diseño gráfico: **Josè Alejandro Lupico Barca**

Escultor 3D: **Fernando Armentano**

Artista VFX: **Paolo Scippo**

Coordinador de redes sociales: **Marco Presentino**

Administración - Producción - Cumplimiento: **Vincenzo Piscitelli**

Publicidad: **Vincenzo Piscitelli**

Traducción al castellano: **Jordi Gómez Acosta**



LUDUS MAGNUS
STUDIO