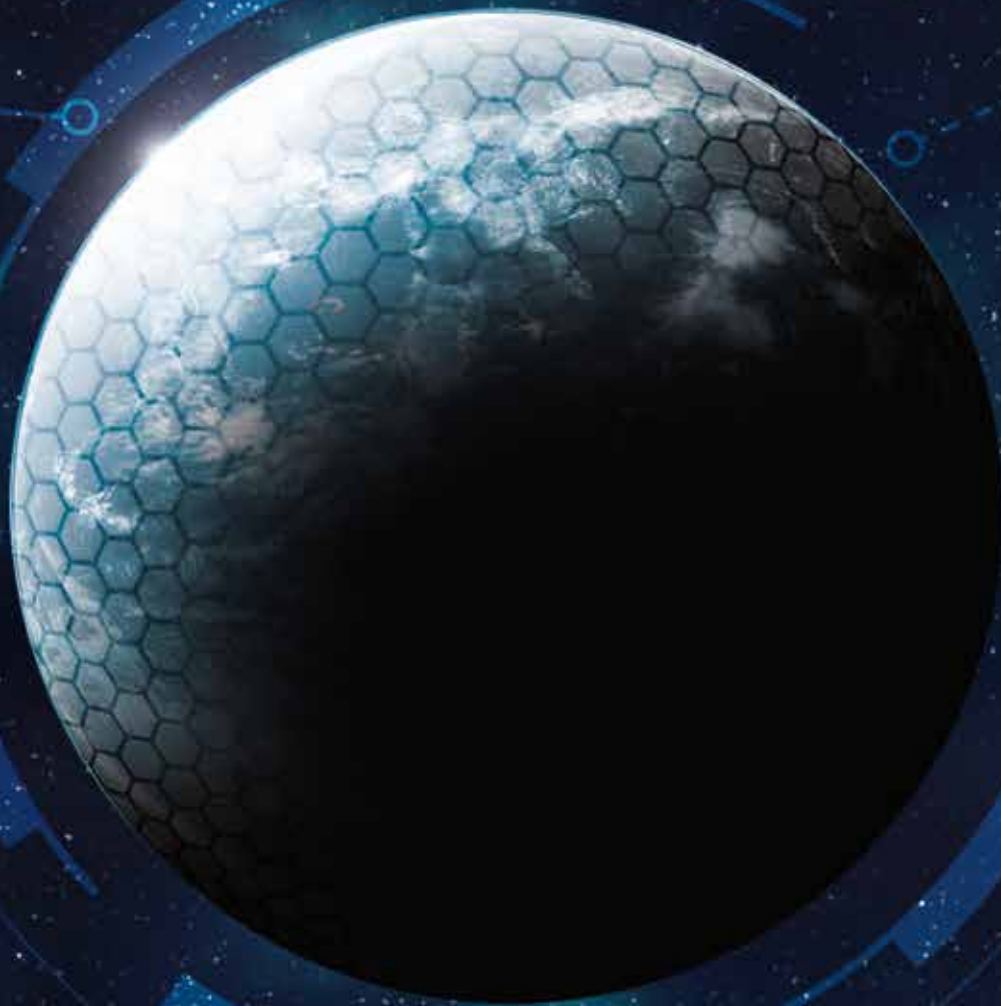


SINTEMPORE



CAMPAIGN BOOK



LUDUS MAGNUS
STUDIO

SINE TEMPORE

SOMMARIO

INTRODUZIONE	3
PRIMAEVUS V	6
I TERRITORI DI PRIMAEVUS V.....	6
INIZIARE UNA CAMPAGNA	6
ESPERIENZA ED EQUIPAGGIAMENTO INIZIALE	6
AVANZARE NELLA CAMPAGNA	6
MISSIONE NARRATIVE	6
MISSIONI DI ESPLORAZIONE.....	7
CONQUISTARE UN TERRITORIO	7
SCEGLIERE UN TERRITORIO	8
SCEGLIERE UNA MISSIONE DI ESPLORAZIONE	8
SETUP MISSIONE DI ESPLORAZIONE.....	8
DEBRIEFING DELLE MISSIONI DI ESPLORAZIONE	9
CARTA MISSIONE DI ESPLORAZIONE.....	9
LA FASE DELLA COLONIA	10
ESPERIENZA E AVANZAMENTO	11
ACQUISIRE UNA NUOVA ABILITÀ.....	11
ABILITÀ ATTIVE E PASSIVE	11
CREARE E MIGLIORARE L'EQUIPAGGIAMENTO	11
SETTORI DELLA GENESIS	12
CONDIZIONI DI VITTORIA E SCONFITTA.....	14
REGOLE SPECIALI DELLE MISSIONI.....	14
FURTIVITÀ.....	14
PATTUGLIA	14
PUNTO DI RINFORZO.....	14
DRAFT NEMICO	14
MAZZI E PILA DEGLI SCARTI.....	14
MISSIONI NARRATIVE	15
MISSIONI DI ESPLORAZIONE.....	16
LEGENDA DELLA MAPPA.....	17

MISSIONI NARRATIVE

01 - UN CALDO BENVENUTO.....	18
02 - WELCOME TO THE JUNGLE	19
03 - INCURSIONE AL TEMPIO	20
04 - A CACCIA DI STUPIDE ROCCE	22
05 - MACCHINAZIONI DI FATO	24
06 - IL RISPETTO DEL CULTO	26
07 - INIZIAZIONE TRIBALE	28
08 - IL NEMICO DENTRO	30
09 - L'ULTIMA SPERANZA	32
10 - RIPRENDETEVI IL VOSTRO DESTINO	34

MISSIONI DI ESPLORAZIONE

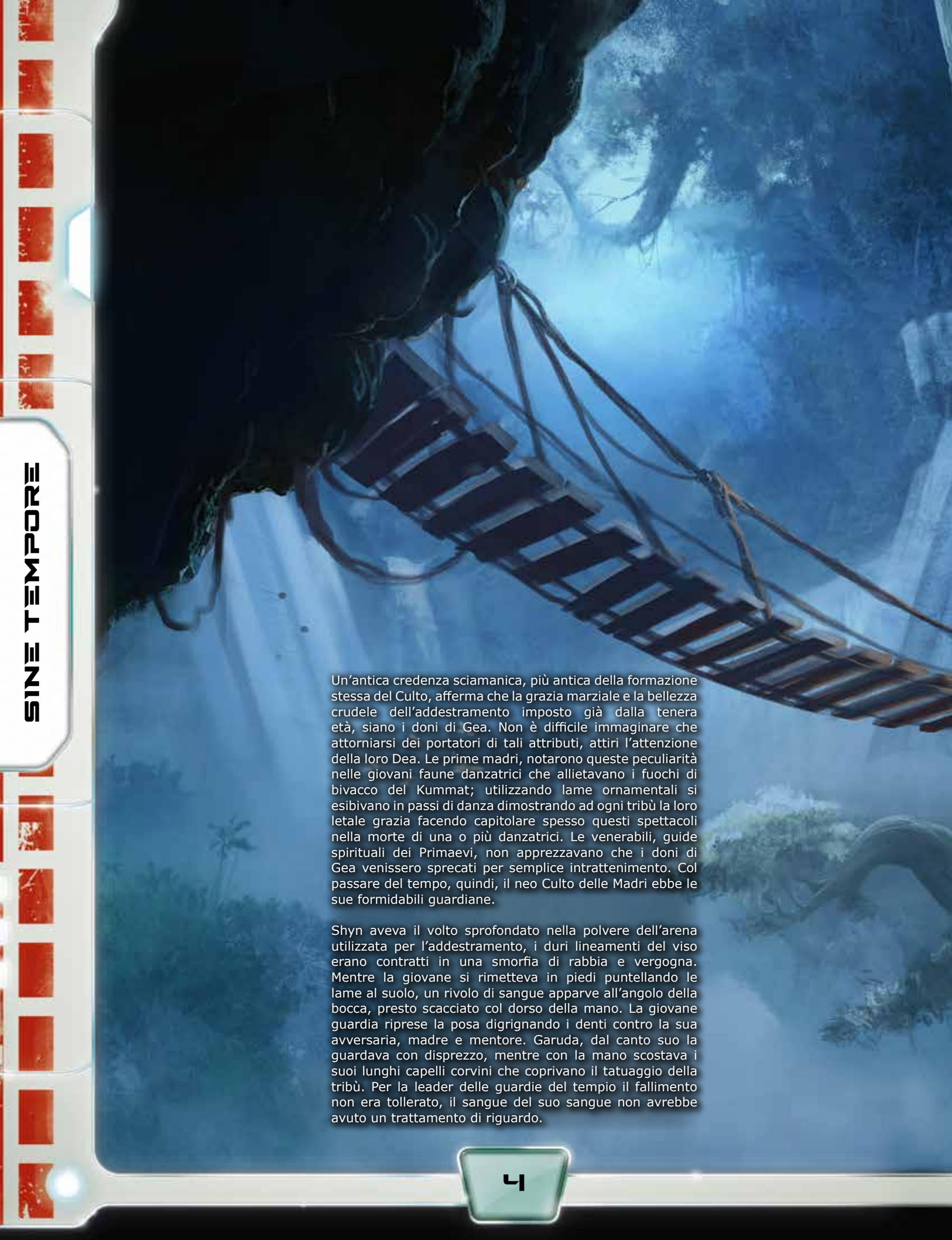
D4 - LA FUGA.....	36
D4 - IL PONTE.....	37
D4 - HAMBURGER HILL	38
D3 - PIOVONO RISORSE	39
D3 - WREACKING BULL-Y	40
D3 - OCCUPARE IL TERRITORIO	41
D2 - LA PROVA DEI CRISTALLI	42
D2 - FIACCARE IL MORALE.....	43
D2 - DIFENDERE L'AVAMPOSTO	44
D1 - L'ARTEFATTO.....	45
D1 - MIRATE A QUELLO GROSSO	46
D1 - SABOTAGGIO DEI TELETRASPORTI.....	47



INTRODUZIONE

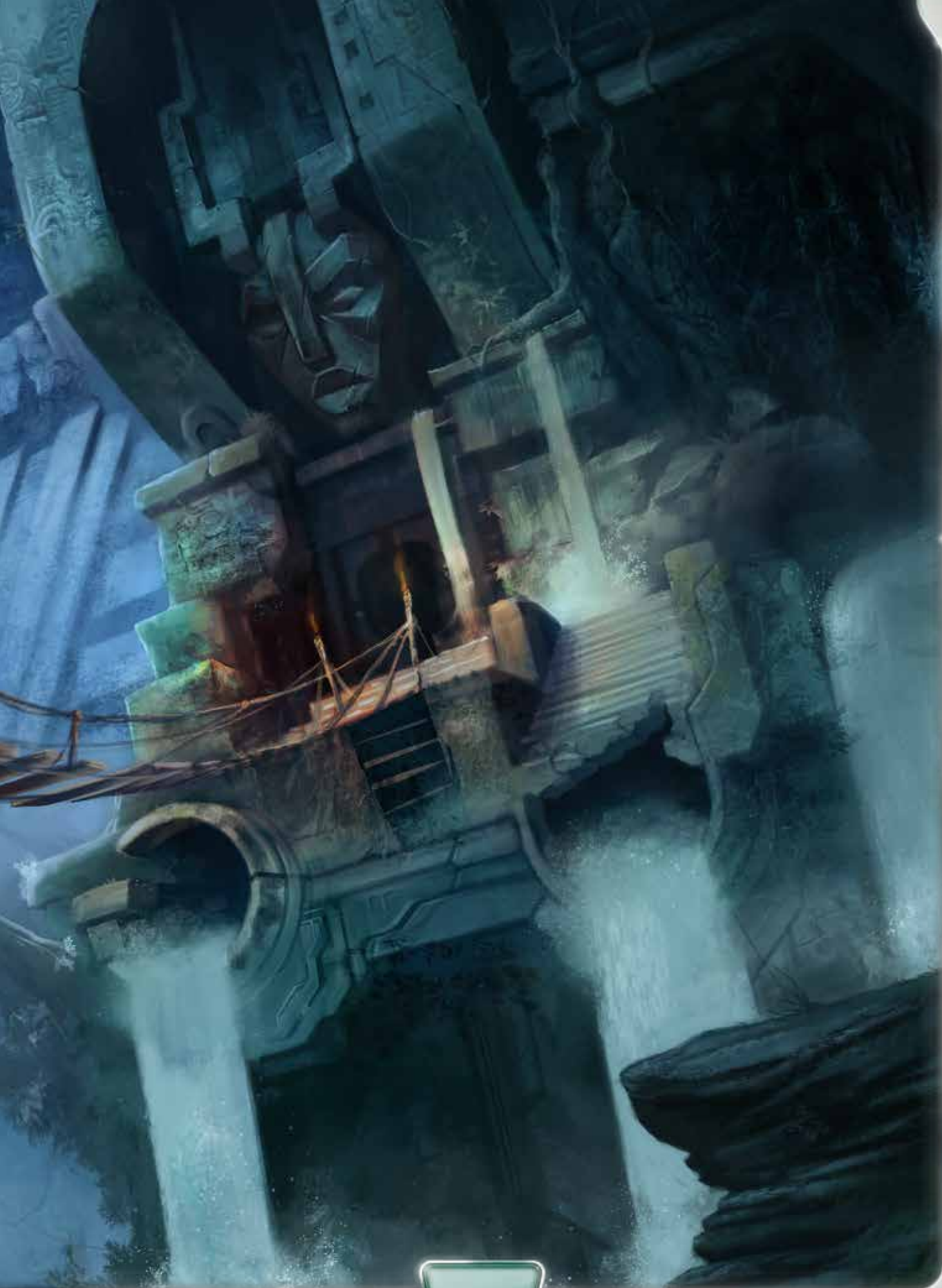
In questo libro troverete tutte le regole per giocare la prima campagna di Sine Tempore, ambientata su Primaevus V.

Nella prima parte del Campaign book sono contenute le regole per gestire la campagna, l'avanzamento dei Coloni e l'importantissima Fase della Colonia. Nella seconda parte trovare le regole per giocare le Missioni, sia quelle di Esplorazione, non legate direttamente alla trama della campagna, ma fondamentali per incrementare il potere della Colonia, sia che quelle Narrative che invece sono fondamentali per proseguire nella storia dell'equipaggio della Genesis.

A wooden suspension bridge with multiple ropes and planks, stretching across a misty, blue-toned forest. The bridge is made of dark wood and is supported by thick ropes. The background is a dense forest with large trees and a thick mist or fog, creating a mysterious and atmospheric scene. The lighting is soft and blue, giving the scene a dreamlike quality.

Un'antica credenza sciamanica, più antica della formazione stessa del Culto, afferma che la grazia marziale e la bellezza crudele dell'addestramento imposto già dalla tenera età, siano i doni di Gea. Non è difficile immaginare che attorniarci dei portatori di tali attributi, attiri l'attenzione della loro Dea. Le prime madri, notarono queste peculiarità nelle giovani faune danzatrici che allietavano i fuochi di bivacco del Kummat; utilizzando lame ornamentali si esibivano in passi di danza dimostrando ad ogni tribù la loro letale grazia facendo capitolarne spesso questi spettacoli nella morte di una o più danzatrici. Le venerabili, guide spirituali dei Primaevi, non apprezzavano che i doni di Gea venissero sprecati per semplice intrattenimento. Col passare del tempo, quindi, il neo Culto delle Madri ebbe le sue formidabili guardiane.

Shyn aveva il volto sprofondato nella polvere dell'arena utilizzata per l'addestramento, i duri lineamenti del viso erano contratti in una smorfia di rabbia e vergogna. Mentre la giovane si rimetteva in piedi puntellando le lame al suolo, un rivolo di sangue apparve all'angolo della bocca, presto scacciato col dorso della mano. La giovane guardia riprese la posa digrignando i denti contro la sua avversaria, madre e mentore. Garuda, dal canto suo la guardava con disprezzo, mentre con la mano scostava i suoi lunghi capelli corvini che coprivano il tatuaggio della tribù. Per la leader delle guardie del tempio il fallimento non era tollerato, il sangue del suo sangue non avrebbe avuto un trattamento di riguardo.



SINE TEMPORE

PRIMAEVUS V

I TERRITORI DI PRIMAEVUS V

Primaevus V comprende un totale di 25 Territori che i Coloni dovranno tentare di conquistare per ottenere l'accesso alle Missioni Narrative e per accumulare gli Elementi necessari a far progredire l'Equipaggiamento degli Eroi.

I Territori sono divisi per colore che ne rappresenta la difficoltà di conquista, definito livello di Defcon della Missione Esplorativa.

In ogni territorio inoltre è indicata la quantità e il tipo di Elementi che fornisce nel momento in cui viene conquistato. I colori dei territori in ordine di difficoltà sono elencati in questa tabella.



INIZIARE UNA CAMPAGNA DI SINE TEMPORE

"Un caldo benvenuto" è la prima missione della campagna ambientata su Primaevus V e si svolge nel territorio al centro della mappa chiamato "Landing Zone". Prima di preparare la prima missione, scegliete i 4 Coloni che vi parteciperanno e preparate tutto il loro materiale: Datapad Eroe e Datapad Abilità, le 3 carte Equipaggiamento iniziale e la scheda della Colonia da compilare con i loro nomi. Una volta eseguite queste semplici operazioni sarete pronti ad allestire la prima Missione. Seguite i passi descritti da pagina 15 per preparare una Missione di Narrativa.

ESPERIENZA ED EQUIPAGGIAMENTO INIZIALE

Ogni Colono inizia la campagna con 0 punti esperienza e nessuna abilità, ad eccezione della propria abilità speciale, indicata sul Datapad dell'Eroe.

Inoltre ogni Eroe inizia con un set di 3 Equipaggiamenti di livello 1.

Le carte Equipaggiamento iniziale di ogni Eroe riportano il simbolo di classe nell'angolo in basso a sinistra, per essere facilmente riconoscibili.

Per semplicità fate riferimento l'elenco degli Equipaggiamenti iniziali in queste pagine.

AVANZARE NELLA CAMPAGNA

Dopo aver terminato la prima Missione ed eseguito la Fase della Colonia (vedi pagina 10) l'equipaggio non potrà giocare immediatamente la Missione Narrativa successiva ma dovrà prima conquistare i Territori richiesti per poter proseguire. La scheda della Missione Narrativa indicherà i requisiti per poter essere giocata (vedi pagina 15).

Quando i Coloni avranno conquistato il numero di Territori richiesti potranno accedere alla Missione Narrativa successiva.

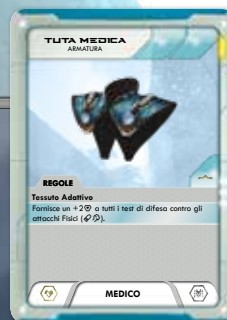
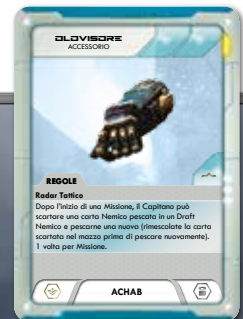
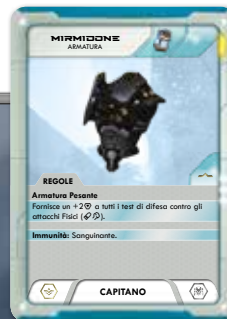
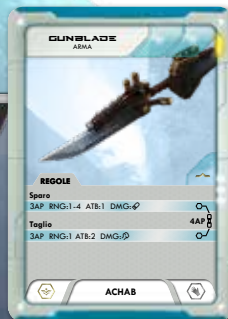
MISSIONI NARRATIVE

Le Missioni Narrative vi faranno avanzare nella trama di Sine Tempore e sono in genere più complesse di quelle di Esplorazione.

Quando i Coloni portano a termine una Missione Narrativa, nella sezione "Debriefing" della scheda di Missione vi verrà indicato il numero della Missione Narrativa successiva che dovrete giocare per avanzare nella storia (vedi pag. 15).

Come già accennato, ogni Missione Narrativa richiederà che i Coloni abbiano conquistato un certo numero di Territori di un determinato colore. Quando questo requisito sarà soddisfatto la Missione Narrativa potrà essere intrapresa e la trama avanzerà, così via fino a uno dei due scontri finali previsti dalla storia.

Per preparare una Missione Narrativa, componete il campo di battaglia come indicato sulla mappa nella scheda Missione e seguite le indicazioni nella sezione Setup.





SCEGLIERE UN TERRITORIO

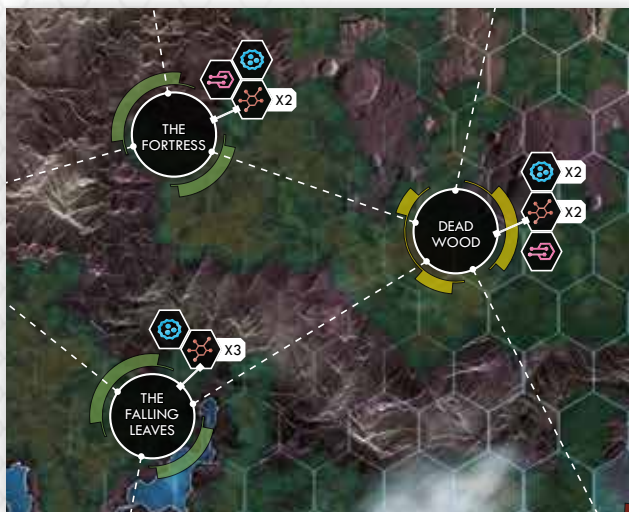
I Coloni usano la Mappa di Primaevus V per selezionare il loro prossimo Territorio da conquistare. In questa scelta dovranno tener conto di alcuni fattori:

- Il Territorio dovrà essere di un colore accessibile.
- L'ultima Missione Narrativa che avete superato vi avrà dato accesso ad un nuovo tipo di Territorio in aggiunta a quelli a cui avete già accesso.

es. La sezione Debriefing della Missione 1 vi dà accesso ai Territori blu.

es. La Missione 4 vi dà accesso ai Territori Gialli. Quindi a questo punto della campagna potete conquistare Territori blu, verdi e gialli.

Oltre al colore i Coloni devono tenere conto dei collegamenti tra i Territori. Non si può tentare la conquista di un Territorio che non sia collegato con un altro Territorio già conquistato.



Es. Per conquistare il Territorio "Dead Wood" i Coloni devono aver già conquistato "The Fortress" o "The Falling Leaves".

A parte queste limitazioni, i Coloni non hanno altre restrizioni nella scelta del Territorio che vogliono conquistare.

SELEZIONARE UNA MISSIONE DI ESPLORAZIONE

Il colore del Territorio vi indicherà quali saranno le Missioni di Esplorazione che potrete intraprendere. La tabella sottostante vi indica il livello di Defcon delle Missioni in base al colore del Territorio scelto.



Basandovi sul colore mischiate tutte le carte Missione dei livelli di Defcon corrispondenti per formare un mazzo delle Missioni e poi pescate casualmente una carta. La carta pescata vi indicherà la Missione che dovrete affrontare.

Regola opzionale: se preferite potete scartare una Missione che avete già giocato e pescare una nuova carta Missione.

SETUP MISSIONE DI ESPLORAZIONE

Il setup di una Missione di Esplorazione non è fisso ma è lasciato ai Giocatori, che dovranno eseguire una serie di operazioni per prepararle nel modo corretto:

1 - Preparare la mappa: Seguendo la scheda Missione, allestite il campo di battaglia. Se un segmento della mappa è indicato da una griglia invece che da una specifica Plancia, utilizzate le Plance e Connettori a vostra scelta, purché corrispondano alle dimensioni indicate dalla mappa. Vi consigliamo di utilizzare delle Plance e Connettori che abbiano una corrispondenza ambientale tra di loro e con la trama della Missione.

2 - Schierate i Nemici indicati sulla mappa: se i Nemici non sono predeterminati ma sono indicati da un'icona dell'unità, per ogni Plancia o Connettore effettuate un Draft per ogni tipo di unità mostrato. Per realizzare questi Draft Nemico formate un Mazzo Nemico con le carte corrispondenti al simbolo del Rango (Truppa, Elite etc.). Ad esempio se su un Plancia dovete schierare uno o più Nemici Elite, mischiate tutte le carte Draft Nemico Elite a vostra disposizione e pescatene una casualmente. La carta pescata determinerà il tipo di Nemico che dovrete posizionare nella Plancia o Connettore per cui avete effettuato il Draft.

MAPPA DEL PIANETA

- A - Area iniziale: ...
- B - Nome del Territorio e colore: ...
- C - Connessioni dei Territori: ...
- D - Elementi prodottodi dal Territorio: ...



Nelle Missioni di Esplorazione i Nemici appartengono sempre alla fazione del Pianeta dove vengono giocate, quindi su Primaevus V, i Nemici avranno sempre la carta con il bordo dello stesso colore.



Es. in questa Missione i Nemici devono essere schierati su una Plancia. Dovete quindi schierare Nemici Truppe e Nemici Elite. Effettuato un Draft Nemico per le Truppe viene pescata la carta Spriggan, quindi le 4 posizioni delle Truppe in questa Plancia verranno occupate da modelli di Spriggan. Lo stesso procedimento viene applicato per i Nemici Elite.

Alcune Missioni potrebbero avere delle limitazioni nella creazione di un Mazzo Nemico, per esempio potrebbero indicarvi di non inserire una determinata carta Nemico, o darvi la lista esatta delle carte con cui creare il Mazzo Nemico.

3 - Il mazzo degli Elementi Scenici: formate un mazzo con tutte le carte Elemento Scenico a vostra disposizione e pescate una carta per ogni Elemento Scenico richiesto su una Plancia, come indicato nella mappa della scheda Missione. All'interno di ogni Plancia potete posizionare l'Elemento Scenico estratto come preferite ma seguendo sempre le eventuali limitazioni indicate sulla sua carta. La carta estratta indica un Elemento Scenico di cui non disponete altre copie, scartate quella carta e pescatene una nuova.

4 - Evento: pescate una carta Evento e applicatene l'effetto. Se una carta Evento fornisce dei bonus ad un specifico tipo di Nemici che non può apparire in nessun modo durante una Missione, scartatela e pescate nuovamente dal mazzo degli Eventi.

Dopo questi passaggi proseguite normalmente nella scelta dei Coloni da schierare e nella scelta delle loro abilità ed Equipaggiamenti (vedi pag. 6)

DEBRIEFING DELLE MISSIONI DI ESPLORAZIONE

A seconda del risultato, alcune Missioni potrebbero avere delle ricompense in Risorse o Equipaggiamenti speciali. Inoltre, ottenendo una vittoria conquisterete il Territorio scelto e otterrete immediatamente il quantitativo di Elementi specificato sulla mappa.

CARTA MISSIONE DI ESPLORAZIONE

- A - Titolo della Missione
- B - Livello di Defcon
- C - Rimando alla pagina di questo libro
- D - Simbolo del Pianeta



LA FASE DELLA COLONIA

Questa importantissima fase viene giocata dopo la fine di una Missione. I Coloni tornano alla Genesis per svolgere una serie di azioni che incrementeranno le proprie capacità e miglioreranno le tecnologie della Genesis stessa.

Ogni Eroe può eseguire le seguenti azioni nell'ordine che preferisce e quante volte desidera:

Spendere i punti esperienza accumulati per imparare una nuova abilità tra quelle a sua disposizione.

Spendere gli Elementi necessari per migliorare uno dei settori della Genesis o per aggiungere un nuovo settore all'astronave.

Oltre a queste azioni ogni membro del vostro equipaggio può visitare uno, e solo uno, dei settori della Genesis:

**Infermeria
Armeria
Laboratorio
Officina
Sala di addestramento
Sala Comando
Sala meditazione
Magazzino**

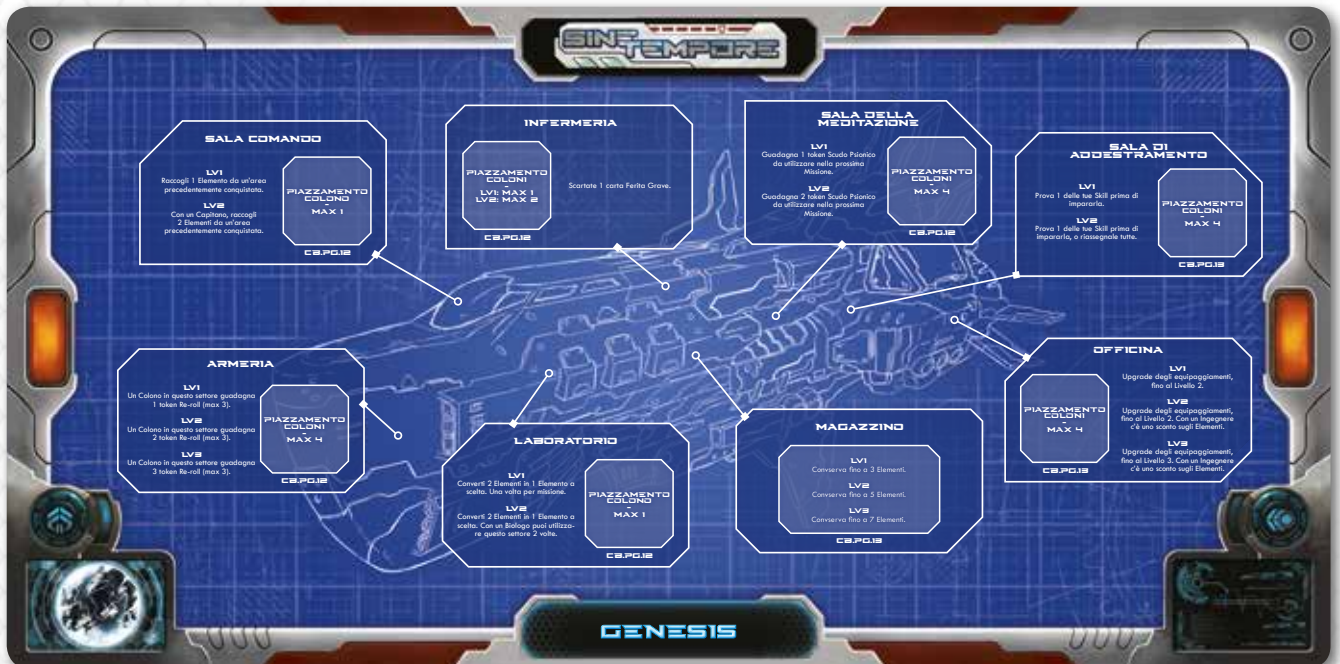
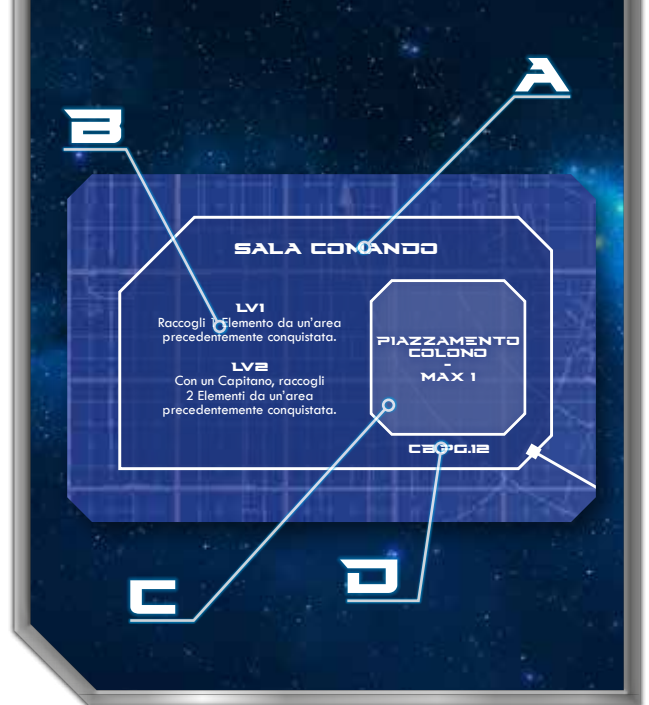
Quando un Eroe visita uno dei settori può eseguire tutte le azioni disponibili in qualsiasi ordine.

Quando tutti i Coloni hanno svolto le loro attività si procede alla scelta della Missione successiva, in questo caso potranno scegliere se affrontare una Missione di Esplorazione o, se hanno i requisiti necessari, di continuare la storia di Sine Tempore intraprendendo una Missione Narrativa.



SETTORI DELLA GENESIS

- A** - Nome del Settore
- B** - Regole in breve
- C** - Zona di piazzamento per i Coloni
- D** - Pagina del Libro della Campagna



ESPERIENZA E AVANZAMENTO

Nel corso delle loro avventure i Coloni guadagneranno Punti Esperienza (XP), grazie ai quali potranno acquisire nuove abilità tra quelle disponibili.

Ci sono due modi con cui gli Eroi potranno acquisire Punti Esperienza:

1 - I Coloni che partecipano ad una Missione guadagneranno l'ammontare di XP specificato tra le sue ricompense. Normalmente tutte le Missioni Narrative forniscono un premio in XP.

2 - TUTTI i membri dell'equipaggio della Genesis guadagnano 1 XP ogni volta che tutti i Territori dello stesso colore vengono conquistati.

Es. Dopo che l'ultimo Territorio Blu di Primaevus V è stato conquistato, tutti i Coloni guadagnano 1 XP. Questi XP sono guadagnati da tutti gli Eroi che compongono l'equipaggio della Genesis.

ACQUISIRE UNA NUOVA ABILITÀ

Quando un Eroe guadagna XP aggiornate la Scheda della Colonia. Un Eroe deve spendere il quantitativo richiesto da una sua abilità per acquisirla.

Se un Eroe acquista una nuova abilità cancellate la quantità di XP spesi dalla scheda della Colonia e aggiungete il token dell'abilità tra quelli a sua disposizione.

Il Datapad Abilità contiene tutte le informazioni che vi servono per gestire l'avanzamento del vostro Eroe.

Le abilità si dividono in tre categorie:

Abilità Base: Sono sempre disponibili e possono essere apprese direttamente spendendo 1 XP.

Abilità Evolute: Queste abilità sostituiscono quelle da cui si evolvono. Per poter essere apprese bisogna aver acquisito l'Abilità che rimpiazzano.

Le abilità Evolute sono collegate a quelle precedenti tramite una linea continua.

Abilità Derivate: Quando un Eroe apprende una di queste abilità la aggiunge a quelle a sua disposizione ma per acquisirla deve avere già imparato l'abilità a cui è collegata. Le abilità Derivate sono collegate a quelle precedenti tramite una linea tratteggiata.



ABILITÀ ATTIVE E PASSIVE

Alcune abilità hanno un costo in AP, quindi gli Eroi devono spendere AP per attivarle esattamente come una qualsiasi azione base, le abilità passive non hanno un costo in AP, in questo caso l'abilità si considera sempre in uso.

CREARE E MIGLIORARE L'EQUIPAGGIAMENTO

Gli Eroi che visitano l'Officina durante la Fase della Colonia possono migliorare le proprie carte Equipaggiamento. La maggior parte degli Equipaggiamenti infatti hanno più versioni, una per ogni livello di Upgrade disponibile. Le carte Equipaggiamento con un livello Upgrade 2 o superiore hanno nel loro retro la lista degli Elementi necessari per la loro creazione. Quando un Equipaggiamento passa ad un livello di Upgrade superiore, sostituisce la sua carta con quella del livello di upgrade realizzato.

Durante una fase della Colonia, un Eroe può effettuare tutti gli Upgrade che desidera finché ha Elementi da spendere ma rispettando sempre il loro ordine, quindi non è possibile creare una carta di livello Upgrade 3, senza creare prima quella di livello Upgrade 2.

Alcune carte Equipaggiamento con livello di Upgrade 1 hanno sul loro retro una lista di Elementi. In questo caso per utilizzare quella carta dovrete prima di tutto crearla spendendo gli Elementi richiesti. Una volta creata aggiungetela agli Equipaggiamenti a disposizione degli Eroi. Questi oggetti sono normalmente reperiti come ricompensa di specifiche Missioni, come le Nemesis.



SETTORI DELLA GENESIS

La Nave Genesis ha numerosi settori visitabili durante la fase della Colonia. Alcuni settori non sono subito attivi ma andranno attivati spendendo gli Elementi richiesti alla voce **Costo attivazione**. Molti settori possono essere migliorati e aumentare il loro Livello, spendendo gli Elementi richiesti alla voce **Costo upgrade**. Come per gli Equipaggiamenti gli Upgrade dei settori vanno acquistati in sequenza ma se si hanno abbastanza risorse a disposizione è possibile aumentare di più livelli in una singola fase della Colonia. La voce **Effetto Potenziato** descrive un effetto aggiuntivo usabile se un Eroe della classe richiesta visita il settore durante la sua fase della Colonia.

ARMERIA

LV1 - Costo attivazione

In questo settore, un colono inizierà la prossima missione con 1 token Re-roll.

LV2 - Costo upgrade

In questo settore, un colono inizierà la prossima missione con 2 token Re-roll.

LV3 - Costo upgrade

In questo settore, un colono inizierà la prossima missione con 3 token Re-roll.

SALA COMANDO

LV1 - Attivo

Se un Colono visita questo settore può raccogliere un Elemento a sua scelta tra quelli disponibili di uno dei Territori già conquistati. Non è possibile raccogliere l'Elemento da un Territorio conquistato nell'ultima Missione di Esplorazione giocata. Questo settore può essere utilizzato solo una volta per Fase della Colonia.

LV2 - Costo upgrade

Se un Colono visita questo settore può raccogliere 1 Elemento a sua scelta tra quelli disponibili di uno dei Territori già conquistati. Non è possibile raccogliere gli Elementi da un Territorio conquistato nell'ultima Missione di Esplorazione giocata. Questo settore può essere utilizzato solo una volta per Fase della Colonia.

Effetto Potenziato: se questo settore viene usato da un Capitano può raccogliere un Elemento aggiuntivo tra quelli disponibili in uno dei Territori scelti.

INFERMERIA

LV1 - Attivo

Un Colono in questo settore può scartare una delle sue carte Ferita grave. Questo settore può essere utilizzato da un solo Eroe in ogni Fase della Colonia.

Effetto Potenziato: se un Medico decide di passare la sua fase della Colonia nell'infermeria, gli altri Coloni che visitano questo settore possono scartare tutte le carte Ferita grave, invece che una sola. Un Medico non conta mai nel limite dei posti disponibili in questo settore, anche se lo usa per curare se stesso.

LV2 - Costo upgrade

Un Colono in questo settore può scartare una delle sue carte Ferita grave. Questo settore può essere utilizzato da massimo due Eroi in ogni Fase della Colonia.

Effetto Potenziato: se un Medico decide di passare la sua fase della Colonia nell'Infermeria gli altri Coloni che visitano questo settore possono scartare tutte le carte Ferita grave, invece che una sola. Un medico non conta mai nel limite dei posti disponibili in questo settore, anche se lo usa per curare se stesso.

LABORATORIO

LV1 - Attivo

Un Colono in questo settore può scartare due Elementi dal magazzino della Genesis per creare un Elemento a sua scelta. Questo settore può essere usato solo una volta per Fase della Colonia.

LV2 - Costo upgrade



Un Colono in questo settore può scartare un Elemento dal Magazzino della Genesis per creare un Elemento a sua scelta. Questo settore può essere usato solo una volta per Fase della Colonia.

Effetto Potenziato: se un Biologo decide di visitare il Laboratorio, questo settore può essere utilizzato due volte per Fase di Colonia.

SALA DELLA MEDITAZIONE

LV1 - Costo attivazione



In questo settore un Eroe può meditare e alzare le proprie difese psichiche in vista della Missione successiva. Un Eroe che passa la sua fase di Colonia nella sala della meditazione acquista un token Scudo Psionico da utilizzare nella prossima Missione.

Se l'Eroe è uno Psionico può inoltre effettuare un test di  (MI). Per ogni risultato di  acquista un token Meditazione.

(Token Meditazione: uno psionico può scartare questo token per ritirare un dado quando effettua un test di Oblivio).

LV2 - Costo upgrade

In questo settore un Eroe può meditare e alzare le proprie difese psichiche in vista della Missione successiva. Un Eroe che passa la sua fase di Colonia nella sala della meditazione acquista 2 token Scudo Psionico da utilizzare nella prossima Missione.

Se l'Eroe è uno Psionico può inoltre effettuare un test di  (MI). Per ogni risultato di  acquista un Token Meditazione (Token Meditazione: uno Psionico può scartare questo token per ritirare un dado quando effettua un test di oblivion).

SALA DI ADDESTRAMENTO

LV1 - Costo attivazione   

Costo utilizzo   

Un Colono che visita questo settore può imparare una delle sue abilità anche se non ha ancora accumulato i punti esperienza necessari. Il token dell'abilità scelta diventa quindi disponibile all'Eroe normalmente.

Inoltre l'Eroe deve tenere conto di queste limitazioni:

- Il costo in XP dell'abilità scelta dovrà essere pagato appena il Colono raggiunge la quantità necessaria per l'apprendimento.
- Non è possibile imparare nuove abilità finché non si è pagato il costo in XP dell'abilità appresa tramite la Sala di Addestramento.
- L'abilità appresa in questo modo dovrà essere posizionata nel primo slot sulla scheda dell'Eroe e dovrà essere sempre selezionata per una Missione, finché non sarà pagato il suo costo in XP.
- Si può apprendere una abilità base o una derivata/evoluita di una abilità base già conosciuta.

LV2 - Costo upgrade    

Costo utilizzo   

Un Colono che visita questa zona può scegliere una delle seguenti due opzioni:

- Apprendere un'abilità, esattamente con le stesse condizioni del livello precedente (Lv1).
- Cambio di specializzazione:
l'Eroe può sbarazzarsi di tutte le abilità acquisite finora. Quando sceglie questa opzione, ottiene in cambio tutte le sue XP spese per le abilità scartate. L'Eroe può immediatamente spendere gli XP recuperati per apprendere nuove abilità.

MAGAZZINO

Il Magazzino della Genesis è progettato per conservare i preziosi Elementi recuperati su Primaevus. Quando riponete un Elemento nel magazzino ricordatevi di aggiornare la scheda della Colonia.

LV1 - Attivo

Nel magazzino possono essere conservati fino a 3 Elementi.

LV2 - Costo upgrade  

Nel magazzino possono essere conservati fino a 5 Elementi.

LV3 - Costo upgrade    

Nel magazzino possono essere conservati fino a 7 Elementi.



OFFICINA

LV1 - Attivo

Un Colono può visitare questo settore per effettuare upgrade dei suoi Equipaggiamenti. Gli Equipaggiamenti possono essere portati al massimo al livello di Upgrade 2.

LV2 - Costo upgrade   

Un Colono può visitare questo settore per effettuare upgrade dei suoi Equipaggiamenti. Un Colono può essere incaricato di realizzare Upgrade di equipaggiamenti di altri Eroi, può quindi effettuare gli Upgrade degli Equipaggiamenti di tutti gli Eroi. Gli Equipaggiamenti possono essere portati al massimo al livello di Upgrade 2.

LV3 - Costo upgrade     

Un Colono può visitare questo settore per effettuare upgrade dei suoi Equipaggiamenti. Un Colono può essere incaricato di realizzare Upgrade di equipaggiamenti di altri Eroi, può quindi effettuare gli Upgrade degli Equipaggiamenti di tutti gli Eroi. Gli Equipaggiamenti possono essere portati al livello di Upgrade 3.

Effetto potenziato: se un Ingegnere visita questo settore Gli Eroi pagano un Materiale in meno (a sua scelta) per effettuare gli upgrade.

ELEMENTI



ITANIMULLI



ALH-84001



INOTTENIO



KEKULENIUM



MOTIMOLINA



CONDIZIONI DI VITTORIA E SCONFITTA

Tutte le Missioni descrivono nella loro scheda le condizioni che gli Eroi devono soddisfare per ottenere una vittoria. Quando gli obiettivi sono stati raggiunti, la Missione termina immediatamente, e Gli Eroi possono leggere il paragrafo "Vittoria" e reclamare la loro ricompensa.

Tutte le Missioni hanno inoltre 2 condizioni di sconfitta standard:

- Nessuna delle condizioni di vittoria è stata raggiunta al termine del tempo stabilito dalla Missione.
- 3 Eroi sono contemporaneamente KO.

Alcune Missioni potrebbero avere condizioni di sconfitta aggiuntive.






Se si verifica anche solo una delle condizioni di sconfitta, la Missione termina immediatamente. Leggete il paragrafo "Sconfitta" e continuate la campagna.


Se gli Eroi hanno soddisfatto le condizioni di vittoria, ma si verifica anche una qualsiasi condizione di sconfitta, il risultato della Missione sarà sempre una sconfitta.

Molte condizioni di vittoria e sconfitta sono basate sulla durata della Missione. Per sapere se una condizione è stata soddisfatta entro il tempo limite fate riferimento all'orario di "fine missione" indicata nella scheda. Quando le due lancette indicano l'ora di "fine missione", questa termina dopo che tutte le attivazioni (se ve ne sono) dell'ultimo settore attivo sono state effettuate. A questo punto controllate le condizioni di vittoria e sconfitta per determinare il risultato della Missione.

REGOLE SPECIALI DELLE MISSIONI

FURTIVITÀ


I Coloni iniziano alcune Missioni nascosti agli occhi dei Nemici e potranno agire nell'ombra finché non vengono scoperti o decidono di attaccare. Gli Eroi in questo stato non possono essere visti dai Nemici né tantomeno attaccati finché si trovano in Furtività gli Eroi dovranno effettuare un tiro di  alla fine di ogni attivazione. Se il risultato di questo tiro darà un numero di simboli  maggiore dei simboli , l'Eroe sarà rimasto invisibile ai nemici. Invece se il risultato darà un numero di simboli  uguale o maggiore dei simboli , avranno allertato i Nemici. Quindi, posizionate il token allarme accanto ad un modello Nemico. Se un nuovo test viene fallito girate il Token allarme, gli Eroi saranno stati scoperti e potranno essere attaccati normalmente.

Durante il tiro di  (RA) gli Eroi possono spendere gli AP che hanno ancora a disposizione per ritirare i dadi, per ogni AP così spesi possono ritirare un dado.

Un Colono inoltre perde lo stato Furtivo se il suo movimento termina adiacente ad un modello Nemico e viceversa o se interagisce con un modello Nemico in qualsiasi modo..

PATTUGLIA


Questa Azione speciale è usata solo dai Nemici se la Parola "Pattuglia" o "Furtività" è presente nelle regole speciali di una Missione. In queste Missioni, finché gli Eroi non fanno scattare un allarme (vedi paragrafo precedente), i Nemici possono usare solamente questa azione.

All'inizio dell'attivazione di un Nemico, tirate un dado e confrontate il risultato con la Carta Orientamento. Il nemico si muoverà nella direzione corrispondente alla faccia del dado ottenuta, di un numero di caselle uguale alla sua  (RA).

Se il Nemico incontra un ostacolo durante questo movimento, continuatelo nella direzione opposta. Se il loro movimento finisce in una casella adiacente ad un Eroe, o se durante il loro movimento incontrano un Eroe, l'allarme si considera scattato.



PUNTO DI RINFORZO:

Molte Missioni utilizzano i Punti di Rinforzo per piazzare i rinforzi Nemici. Quando un Modello Nemico è generato da un Punto di Rinforzo piazzatelo adiacente ad esso, se tutte le caselle adiacenti al Punto di Rinforzo sono occupate, piazzate il Nemico appena generato nella casella disponibile più vicina ad esso. Se non diversamente specificato un Punto di rinforzo può essere distrutto e ha 10 .

DRAFT NEMICO

Spesso durante una Missione vi verrà richiesto di effettuare un Draft Nemico, in particolare quando dovrete posizionare nuovi modelli Nemici sul campo di battaglia. Per effettuare un Draft Nemico mischiate tutte le Carte Draft Nemico a vostra disposizione per formare un Mazza Nemico e pescate una carta. La carta pescata indicherà il Modello che dovrete schierare sul campo di battaglia.

Le regole speciali delle Missioni indicano il momento in cui vanno eseguiti i Draft Nemico e potrebbero applicare delle limitazioni alla composizione del mazzo, per esempio in alcune Missioni il Mazza dei Nemici potrebbe essere composto solo da carte di rango Truppa o Elite. Lo schieramento iniziale delle Missioni di Esplorazione che necessita di alcuni Draft Nemico, ha delle regole leggermente differenti (vedi pagine 8-9).



MAZZI E PILA DEGLI SCARTI

Durante una Missione si useranno vari mazzi di carte: Mazza Nemici, Risorse, Oblio, Ferite Gravi ed Eventi. Questi mazzi vanno tenuti vicino alla plancia di gioco in modo da essere sempre disponibili ai giocatori. Quando una qualsiasi carta è scartata da un giocatore (o direttamente dal mazzo) va posizionata a faccia in su, vicino al mazzo di appartenenza, per formare la pila degli scarti di quel determinato mazzo.

Alla fine di una Missione mischiate sempre tutte le carte appartenenti ai vari mazzi per averli pronti durante la fase della Colonia e per la prossima Missione.

Alcune regole speciali potrebbero farvi mischiare le carte di un mazzo anche durante una Missione e/o durante la Fase della Colonia.

PREPARAZIONE DI UNA MISSIONE NARRATIVA

Dopo aver letto attentamente le regole della Missione effettuate questi passaggi:

- 1** - Preparare il campo di battaglia come descritto dalle regole della Missione.
- 2** - Preparare i mazzi di carte.
- 3** - Scegliere gli Eroi e le loro rispettive Abilità e carte Equipaggiamento.
- 4** - Piazzare gli Eroi nelle caselle della Zona di Schieramento.
- 5** - Pronti alla battaglia!



- A** - Titolo della Missione
- B** - Requisiti di Missione
- C** - Tempo Missione
- D** - Mappa
- E** - Elementi della Mappa
- F** - Setup Momentum
- G** - Briefing
- H** - Regole Speciali
- I** - Debriefing

WELCOME TO THE JUNGLE

MISSIONE NARRATIVA 02 - REQUISITI INIZIO MISSIONE: 1:45 FINE MISSIONE: 2:45

FRAG SPRIGGAN

KID SUICIDA

BRIEFING

Gli Spriggan ve l'hanno fatta! La furberia di questi fastidiosissimi esseri è accanita solo alla loro follia; mentre difendevate strenuamente l'antenna e il vostro equipaggio, un piccolo contingente di Spriggan, è riuscito ad aggirare la sicurezza della vostra nave e a rubare un preziosissimo cilindro -olografico contenente materiale genetico per creare un nuovo mondo. La vostra missione dipende da questo, dovete recuperarlo a qualunque costo!

CONDIZIONI DI VITTORIA

- Almeno 3 Eroi entrano in una delle caselle della Zona di Schieramento. Uno degli Eroi deve avere il token Cilindro Crioogenico.

CONDIZIONI DI SCONFITTA

- Almeno un Kid Suicida entra in una casella della Zona Verde.
- Condizioni di sconfitta standard.

OBIETTIVI NEMICI

- Entrare in una casella della zona Verde, usando il percorso più breve.

Altri Nemici:

- Attaccare gli Eroi.

RECOMENDEBA

Missione "A caccia di stupide rocce" sbloccata (prima di affrontarla dovete conquistare almeno 3 Territori Verdi).
Ogni Eroe che ha partecipato alla missione, guadagna 1XP.

REGOLE SPECIALI

- Tutti i Kid Bar e i sono Impacciati: spendono 2 AP per muoversi e non possono usare abilità Condor.
- Quando l'ultimo Kid Suicida è eliminato il token Cilindro Crioogenico entra nella sua casella.
- Il mazzo dei Nemici è formato dalle seguenti carte: Spriggan, Frag Spriggan, Kid, Mover Miettera e ogni punto di rinforzo. Effettuate un Draft Nemico per in una Plancia.
- Cilindro Crioogenico:** Quando un Eroe raccoglie il token Cilindro Crioogenico, incrementate il suo TV di 2 punti il base Cilindro Crioogenico può essere raccolto con una azione Raccoltare. Il portatore del Cilindro Crioogenico può passare ad un altro Eroe adiacente spendendo 1 AP. Un Eroe non può lasciare il Cilindro Crioogenico sul campo di battaglia.

SCONFITTA

Nonostante i piani del cilindro crioogenico, i Kid riescono a devastarsi e a scomparire tra le fronde degli alberi della foresta aliena che si apre dinanzi ai vostri occhi. Dopo qualche ora di ricerca ritrovate la vostra attrezzatura, di metallo, di alcuni fusti tagliati da una fermina sulla loro razza, che si presenta con il nome di Fatto. Lei si offre per aiutarvi il malato, e che il furto era solo una scusa per attirare la vostra attenzione visto che ha bisogno del vostro aiuto. Avete degli alleati tra i Primari potrete tornari utile, perciò accettate di aiutarli.

RECOMENDEBA

Missione "IncurSIONe al Templo" sbloccata (prima di affrontarla dovete conquistare almeno 3 Territori Verdi). Ogni Eroe che ha partecipato alla missione, guadagna 1XP.

PREPARAZIONE DI UNA MISSIONE DI ESPLORAZIONE

Dopo aver pescato una Carta Missione e aver letto le regole su questo libro, effettuate questi passaggi:

- 1** - Scegliete e posizionate le Plance come indicato nella mappa della Missione.
- 2** - Posizionate i Nemici specifici richiesti dalla missione se ve ne sono.
- 3** - Effettuate un Draft per ogni Rango dei Nemici presenti su ogni Plancia.
- 4** - Posizionate gli Elementi Scenici fissati dalla Missione.
- 5** - Per ogni Plancia pescate gli Elementi Scenici casuali richiesti. Posizionate gli Elementi Scenici in base alle loro regole.
- 6** - Scegliere gli Eroi e le loro rispettive Abilità e carte Equipaggiamento.
- 7** - Piazzare gli Eroi nelle caselle della Zona di Schieramento.
- 8** - Pescate una Carta Evento.
- 9** - Pronti alla battaglia!

- A** - Titolo della Missione
- B** - Livello di Defcon
- C** - Tempo Missione
- D** - Mappa
- E** - Setup Momentum
- F** - Eventi
- G** - Briefing
- H** - Regole Speciali
- I** - Debriefing

PIOVONO RISORSE
MISSIONE ESPLORAZIONE - DEFCON 3

ALLARME! OGNI FASE 3 E 8

BRIEFING
Da bravi esploratori sapete bene che le risorse sono tanto preziose quanto esauribili. Perciò, quando avvistate un drappello di primavee che trasporta approvvigionamento, viene ignorato e i Primavee si attaccano per proteggere i loro rifornimenti. In lontananza scorgete una sagoma mostruosa, dovete fare in fretta!

CONDIZIONI DI VITTORIA
• Raccogliere tutti i Token Bottino sul campo di battaglia.
• Condizioni di sconfitta standard.

CONDIZIONI DI SCONFITTA
• Condizioni di sconfitta standard.

OGGETTIVI NEMICI
• Attaccare gli Eroi.

RICOMPENSA
The conquered Area provides you with its Elements. Add them to your reserves.

SCONFITTA
La vostra arroganza nel credere che la pattuglia Primavee fosse un facile bersaglio, vi si è ritorta contro. I nemici hanno dimostrato un'incalcolabile capacità nel difendere i loro rifornimenti. La sagoma si è palesata ai vostri occhi, un enorme di un Bul-y. Il raggio raggelante della creatura vi fa desiderare dai vostri propositi. Tornate alla Genesis a mani vuote.
Potrete affrontare la Missione in un secondo momento, dopo aver curato le vostre ferite e riparato il vostro equipaggiamento.

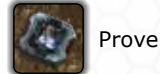
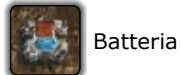
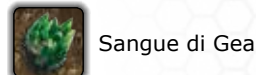
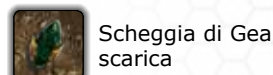
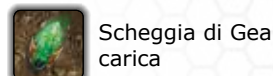
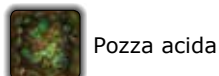
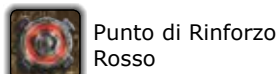
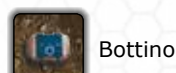
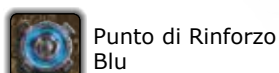
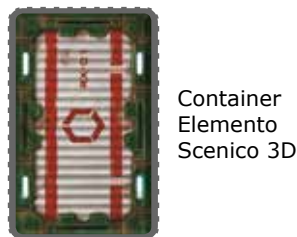
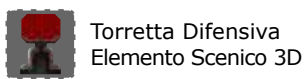
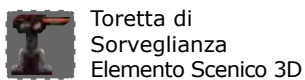
LEGENDA DELLA MAPPA

MAPPE MISSIONI NARRATIVE

Di seguito sono elencate tutte le icone che troverete nelle mappe delle Missioni Narrative. Le icone rappresentano token speciali, Elementi Scenici e modelli Nemici.



↔ Passaggio libero tra due Plance



MAPPE MISSIONE DI ESPLORAZIONE

Di seguito sono elencate le icone degli elementi che compongono le mappe delle Missioni di Esplorazione.



UN CALDO BENVENUTO

MISSIONE NARRATIVA DI

INIZIO MISSIONE: 1.1
FINE MISSIONE: 3.1



SPRIGGAN



CACCIATORE

BRIEFING

La propulsione dei motori al plasma della Genesis scuote gli alberi che delimitano la radura prefissata per l'atterraggio. Alcune bizzarre creature della fauna del pianeta, scappano terrorizzate. Il portellone si apre, mentre voi siete in assetto esplorativo e ansiosi per la vostra prima missione: mettere in sicurezza la zona e installare l'antenna che vi permetterà di mappare l'intero pianeta. I sensori dell'Holovisor del Capitano Achab sembrano impazziti, avete fatto un errore, questo pianeta non è disabitato da civiltà evolute come credevate.

CONDIZIONI DI VITTORIA

- Nessun Nemico è adiacente alla Antenna allo scadere del tempo.

CONDIZIONI DI SCONFITTA

- Condizioni di sconfitta standard.

OBIETTIVI DEI NEMICI

Tutti i Nemici con Rango Truppa:

- Essere adiacenti all'Antenna (TV4)
- Attaccare gli Eroi

Cacciatore:

- Attaccare gli Eroi.

REGOLE SPECIALI

- **Ondate Nemiche:** per ogni **Punto di Rinforzo** effettua un Draft Nemico quando il Momentum segna **2.1** usando solo carte di rango Truppa.
- **Antenna:** ignora le regole speciali dell'Antenna per questa Missione.

DEBRIEFING

VITTORIA

Siete stati attaccati dagli Spriggan, irritanti esseri appartenenti alla razza predatrice dei Fauni. Anche se colti di sorpresa, avete resistito tenacemente a questo sconsiderato assalto, difendendo coraggiosamente l'antenna. I Fauni sono riconosciuti come un popolo neutrale e non incline alla violenza insensata. Alexandra, il medico di bordo, ha un'intuizione agghiacciante: vi trovate su di un loro pianeta, vi siete autoproclamati prede.

RICOMPENSA

- Missione "Welcome to the jungle" sbloccata (Prima di per affrontarla dovete conquistare almeno 2 Territori Blu).
 - Territori blu sbloccati.
- Ogni Eroe che ha partecipato alla Missione, guadagna **1 XP**.

SCONFITTA

L'antenna viene danneggiata durante la schermaglia con gli Spriggan e la vostra avventura sembra essere terminata prima di cominciare. Dopo che i nemici hanno abbandonato il campo di battaglia, riparate la strumentazione con mezzi di fortuna. Purtroppo il ronzio dell'antenna in funzione, ha attirato nuovi aguzzini. Avete la possibilità di redimere il vostro fallimento.

Ripetete la missione.

WELCOME TO THE JUNGLE

MISSIONE NARRATIVA 02 - REQUISITI:

INIZIO MISSIONE: 1.5
FINE MISSIONE: 3.10



**FRAG
SPRIGGAN**



**KID
SUICIDA**



BRIEFING

Gli Spriggan ve l'hanno fatta! La furbizia di questi fastidiosissimi esseri è seconda solo alla loro follia; mentre difendevate strenuamente l'antenna e il vostro avamposto, un piccolo contingente di Spriggan, è riuscito ad aggirare la sicurezza della vostra nave e a rubare un preziosissimo cilindro criogenico contenente materiale genetico per terraformare un nuovo mondo. La vostra missione dipende da questo: dovrete recuperarlo a qualunque costo!

CONDIZIONI DI VITTORIA

- Almeno 2 Eroi entrano in una delle caselle della Zona di Schieramento. Uno degli Eroi deve avere il token Cilindro Criogenico.

CONDIZIONI DI SCONFITTA

- Almeno un Kid Suicida entra in una casella della Zona Verde.
- Condizioni di sconfitta standard.

OBIETTIVI NEMICI

Kid Suicida:

- Entrare in una casella della Zona Verde, usando il percorso più breve.

Altri Nemici:

- Attaccare gli Eroi.

REGOLE SPECIALI

- **Tutti i Kid Suicida sono impacciati:** i 4 Kid Suicidi trasportano il Cilindro Criogenico e si muovono sempre insieme, cercando di mantenere la formazione iniziale. Spendono 2 AP per muovere una casella e non possono usare l'abilità Corridore. Quando l'ultimo **Kid Suicida** è eliminato, piazzate il token Cilindro Criogenico nella sua casella.
- **Il mazzo dei Nemici è formato dalle seguenti carte:** Spriggan, Frag Spriggan, Kid, Mower Mietitore e Cacciatore Sanguinario. Effettuate un Draft Nemico per ogni Punto di Rinforzo la prima volta che un Eroe entra in una Plancia.
- **Cilindro Criogenico:** quando un Eroe raccoglie il token Cilindro Criogenico, incrementate il suo TV di 2 punti. Il token Cilindro Criogenico può essere raccolto con una azione Raccogliere. Il portatore del Cilindro Criogenico può passarlo ad un altro Eroe adiacente senza spendere AP. Un Eroe non può lasciare il Cilindro Criogenico sul campo di battaglia.



DEBRIEFING

VITTORIA

Siete riusciti nel vostro intento nel recuperare il maltolto. Visto che niente vi trattiene su questo pianeta, e che a differenza di quello che pensavate non si tratta di un pianeta disabitato, decidete di tornare alla Genesis e ripartire il più presto possibile.

RICOMPENSA

- Missione "A caccia di stupide rocce" sbloccata (prima di affrontarla dovete conquistare almeno 3 Territori Verdi).
- Territori Verdi sbloccati.
- Ogni Eroe che ha partecipato alla missione, guadagna 1XP.

SCONFITTA

Nonostante il peso del cilindro criogenico, i Kid riescono a depistarvi e a scomparire tra le fronde degli alberi della foresta aliena che si apre dinanzi ai vostri occhi. Dopo qualche ora di ricerca ritrovate la vostra attrezzatura, custodita da alcuni Fauni guidati da una Femmina della loro razza, che si presenta con il nome di Fato. Lei si offre di restituirvi il maltolto, e vi dice che il furto era solo una scusa per attirare la vostra attenzione. Ha bisogno del vostro aiuto! Avere degli alleati tra i Primaevi potrebbe tornervi utile, perciò accettate di aiutarla.

RICOMPENSA

- Missione "Incursione al Tempio" sbloccata (prima di affrontarla dovete conquistare almeno 3 Territori Verdi).
- Territori Verdi sbloccati.
- Ogni Eroe che ha partecipato alla missione, guadagna 1XP.

SINE TEMPORE

INCURSIONE AL TEMPIO

MISSIONE NARRATIVA 03 - REQUISITI: ○○○

INIZIO MISSIONE: 04
FINE MISSIONE: 04



TELETRASPORTO



-  FRAG SPRIGGAN
-  CACCIATORE
-  BULL-Y
-  MOWER MIETITORE

SINE TEMPORIS

BRIEFING

I due pilastri del popolo Primaevo, il Culto delle Madri e le Tribù Guerriere, sono in contrasto tra loro a causa di un artefatto, farlo sparire farebbe venire meno il motivo di contrasto tra i due gruppi. Fato non può intervenire in alcun modo, poiché fa parte del Culto e una sua intromissione potrebbe inasprire il conflitto. Vi infiltrate in uno dei Templi, inconsapevoli che un temibile guardiano vi attende.

CONDIZIONI DI VITTORIA

- Uccidere il Bull-y Guardiano entro lo scadere del tempo.

CONDIZIONI DI SCONFITTA

- Condizioni di sconfitta standard.

OBIETTIVI NEMICI

- Attaccare gli Eroi.

REGOLE SPECIALI

- Iniziate la Missione in **Furtività**.
- All'inizio della Missione tutti i nemici usano la **regola "Pattuglia"**. Se scatta l'allarme, tutti i Nemici entrano in combattimento.
- Ogni **Teletrasporto** può essere utilizzato solo una volta. Per usare un Teletrasporto un Eroe deve utilizzare un'azione di Interazione (1 AP) con esso; quindi piazzate il suo modello sul token Teletrasporto con lo stesso simbolo di quello utilizzato, poi rimuovetelo dal campo.
- Il **Bull-y Guardiano** è considerato in attesa fino a quando il primo Eroe entra nella sua plancia.

DEBRIEFING

VITTORIA

Grazie alla vostra attrezzatura e al vostro addestramento, riuscite a penetrare furtivamente all'interno del tempio Primaevo. Gli Spriggan che pattugliavano il territorio non si sono accorti di nulla, tutto è andato secondo i piani, fino a che non siete entrati nella camera del Bull-y guardiano. Disattivate i vostri congegni occultanti, affrontate il Mostro a viso aperto e riuscite a recuperare il medaglione descritto da Fato. Ora non vi rimane che recarvi al punto d'incontro stabilito dalla vostra mandante.

RICOMPENSA

- Missione "**Le macchinazioni di Fato**" sbloccata (prima di affrontarla dovete conquistare almeno 3 Territori Gialli).
 - Territori Gialli sbloccati.
- Ogni Eroe che ha partecipato alla Missione, guadagna **1XP**.

SCONFITTA

Sfruttando il vostro equipaggiamento approcciate la missione occultati nelle ombre del tempio, purtroppo i vostri nemici non sono degli sprovveduti e venite scoperti facilmente. Utilizzando i teletrasporti riuscite a raggiungere il luogo in cui è custodito l'artefatto, purtroppo il Bull-y guardiano della stanza non è d'accordo nel cedervi l'artefatto. Subite una cocente sconfitta, ma non vi arrendete! Aspettate che si calmino le acque per riprovarci.

Ripetete la missione.

A CACCIA DI STUPEDE ROCCE

MISSIONE NARRATIVA 04 - REQUISITI: ○ ○ ○

INIZIO MISSIONE: 8.1
FINE MISSIONE: 8.1



KID



CACCIATORE SANGUINARIO



MINERALE



BATTERIA



SINE TEMPORE

BRIEFING

Purtroppo, qualcosa o qualcuno ha intenzione di non farvi abbandonare Primaevus V molto facilmente. I propulsori della vostra nave sono stati manomessi e non possono essere riparati senza pezzi di ricambio. Isaac, il vostro ingegnere, ha tutta la strumentazione necessaria per creare i ricambi, ma serve l'Erytrophite, il minerale base per la lega della placche metalliche. Una rapida ricerca dal ponte di comando, vi permette di individuare la posizione di un enorme giacimento poco distante da voi. Arrivati sul luogo trovate delle truppe nemiche ad attendervi: che si tratti di una trappola o di una semplice coincidenza?

SET UP

- Posizionate le Rocce come mostrato nella mappa della Missione. Su ogni Roccia posizionate 3 token Minerale.

CONDIZIONI DI VITTORIA

- Raccogliere 4 token Minerale entro lo scadere del tempo.

CONDIZIONI DI SCONFITTA

- Condizioni di sconfitta standard.

OBIETTIVI NEMICI

- Attaccare gli Eroi.

REGOLE SPECIALI

- Quando un **Kid** è eliminato rilascia un token Batteria nella sua casella. Questi token sono utilizzati per il Perforatore.
- Ogni Eroe è equipaggiato con un **Perforatore**, usate la carta Equipaggiamento per conoscere le sue regole.
- Ogni **token Batteria** permette al Perforatore di essere usato una volta per ricevere un token Minerale.
- **Ondate Nemiche:** Ad ogni fase 12 effettuate un Draft Nemico per ogni Punto di Rinforzo. Il Mazzo Nemici è composto dalle seguenti carte: Kid, Kid Suicida, Mower Mietitore e Cacciatore.

DEBRIEFING

VITTORIA

Nonostante i nemici abbiano opposto resistenza, sembrava che volessero farvi perdere tempo più che eliminarvi, questa cosa ha iniziato a insospettirvi. Siete riusciti a raccogliere tutto il minerale di cui avevate bisogno e tornate alla Genesis solo per scoprire il peggio: parte del vostro equipaggio rimasto sulla nave, è stato rapito da un gruppo di fauni capitanato dalla loro leader, che si presenta a voi con il nome di Fato. Vi annuncia che siete bloccati su questo pianeta ostile, a meno che voi non vi rechiati in un tempio Primaevo portando un medaglione come simbolo di pace al loro popolo riunito per il Kumat.

RICOMPENSA

- Missione "**Le macchinazioni di Fato**" sbloccata (prima di affrontarla dovete conquistare almeno 3 Territori Gialli).
 - Territori Gialli sbloccati.
- Ogni Eroe che ha partecipato alla Missione, guadagna 1XP.
- Se gli Eroi recuperano 5 Token Minerale la guadagnano 1 Elemento a scelta tra Itanimulli, Inottenio e Kekulenium.
- Se gli Eroi recuperano 6 token Minerale guadagnano 2 Elementi a scelta tra Itanimulli, Inottenio e Kekulenium.

SCONFITTA

Mentre raccoglievate la quantità di Erytrophite richiesta da Isaac, resistendo agli attacchi delle truppe Primaeve, siete stati costretti alla fuga. Nel disperato tentativo di mettervi in salvo, gran parte del minerale è andato perduto. Sapete bene di non poter lasciare questo pianeta senza le riparazioni alla Genesis, la vostra unica scelta è di localizzare un altro sito di Erytrophite e ritentare l'estrazione.

Ripetete la Missione.

LE MACCHINAZIONI DI FATO

MISSIONE NARRATIVA 05 - REQUISITI: ●●●

INIZIO MISSIONE: 1:1
FINE MISSIONE: 6:1

SINE TEMPORE



PLANCIA 2



PLANCIA 3



PONTE



PLANCIA 1



-  **KID SUICIDA**
-  **MOWER MIETITORE**
-  **GUARDIA VETERANA**
-  **GUARDIA DEL TEMPIO**
-  **FATO**
-  **TELETRASPORTO**

BRIEFING

Fato vi ha mentito! Si è presa gioco della vostra buona fede. Una volta arrivati luogo dell'incontro, vi ha sottratto l'amuleto dalle mani e vi ha additato come nemici del Popolo Primaevo, trafugatori di tesori giunti in quel tempio per impossessarsi dell'oggetto più potente: il sangue di Gea. In questo momento a nulla valgono le vostre spiegazioni, i primaevi sono sul piede di guerra e tutto quello che potete fare è fuggire, aprendovi la strada fra la folla, combattendo.

CONDIZIONI DI VITTORIA

- Scappare dal tempio entrando in una casella della Zona Verde con almeno 2 Eroi.

CONDIZIONI DI SCONFITTA

- Condizioni di sconfitta standard.

OBIETTIVI NEMICI

Guardia del Tempio:

- Finché i Teletrasporti sono attivi, la Guardia del Tempio rimane adiacente al teletrasporto nella plancia 2, altrimenti attacca gli Eroi.

Altri Nemici:

- Attaccare gli Eroi.

REGOLE SPECIALI

- **Ponte:** quando il Momentum segna 3.0 il Ponte si alza (girare il Connettore). Da questo momento gli Eroi devono spendere 2 AP per entrare in una casella del Connettore. I Nemici non subiscono penalità.

- **Ondate Nemiche:** quando il Momentum segna 1.7 eseguite un Draft Nemico per ogni Punto di Rinforzo; Il Mazza Nemico per questo Draft è formato da tutte le carte tranne quelle dei Nemici con un Nome e quelle di rango Mostro.

- **Teletrasporti:** se la Guardia del Tempio viene sconfitta gli Eroi possono utilizzare il Teletrasporto nella plancia 2 con una azione di Interazione (1 AP) per muoversi adiacenti al Teletrasporto nella plancia 3. Rimuovete dal campo entrambi i teletrasporti quando il Momentum segna 4.2.

- **Fuga dal Tempio:** un Eroe è considerato fuggito dal Tempio quando entra in una delle caselle della Zona Verde, rimuovete la sua miniatura dal campo di battaglia.

DEBRIEFING

VITTORIA

La vostra dimostrazione di forza sorprende i Primaevi. Dopo aver aperto una via di fuga attraverso i corpi dei nemici sconfitti, rivolgete il vostro sguardo fiero alla Vestale Fato.

È infuriata, ma approfittando della confusione riesce a defilarsi con il suo seguito. Sileno, capo delle Tribù Guerriere, esamina i corpi senza vita dei suoi soldati, in qualche modo compiaciuto. Ha notato in voi qualcosa che di interessante che nessun altro ha notato.

RICOMPENSA

- Missione **"Iniziazione Tribale"** sbloccata. (prima di affrontarla dovete conquistare almeno 3 Territori Rossi)
 - Territori Rossi sbloccati.
- Gli Eroi che hanno partecipato alla Missione, guadagnano **1 XP**.

SCONFITTA

Sopraffatto dalle abilità e dal numero dei Primaevi, siete velocemente catturati ed immobilizzati dalle Guardie del Tempio e dai Cacciatori. Guardando verso di voi, Fato sorride per un istante prima di assumere un'espressione furiosa. Siete stati catturati dal Culto, che reclama il diritto di risolvere la questione personalmente, essendo le custodi dell'amuleto e del Sangue di Gaea. Verrete giudicati dalle 3 Sacre Madri in un processo che metterà alla prova le vostre intenzioni.

RICOMPENSA

- Missione **"Il rispetto del Culto"** sbloccata (prima di affrontarla dovete conquistare almeno 3 Territori Rossi).
 - Territori Rossi sbloccati.
- Gli Eroi che hanno partecipato alla Missione, guadagnano **1 XP**.

IL RISPETTO DEL CULTO

MISSIONE NARRATIVA 06 - REQUISITI: ○○○

INIZIO MISSIONE: 4.1
FINE MISSIONE: 4.7



SPRIGGAN



**MOWER
MIETITORE**



LACHESI



**GUARDIA DEL TEMPIO
(GUARDIA DEL CORPO
DI LACHESI)**



ATROPO



**GUARDIA DEL TEMPIO
(GUARDIA DEL CORPO
DI ATROPO)**



CLOTO



**GUARDIA DEL TEMPIO
(GUARDIA DEL CORPO
DI CLOTO)**



SANGUE DI GEA



SINE TEMPORE

BRIEFING

Nel giardino del tempio è tutto pronto per il vostro giudizio. Le madri sacre sussurrano parole al sangue di Gea che risplende di una luce intensa. Le tre migliori guardiane del tempio proteggono le loro signore durante il rito. Dovrete liberarvi alla svelta se non volete essere giustiziati e fallire la vostra sacra missione di colonizzare un nuovo mondo per la salvezza della vostra stirpe e delle razze che hanno riposto in voi le loro speranze. Forzate le vostre catene e combattete!

SET UP

- Piazzate le Guardie del Tempio tenendo conto del colore del loro bordo, come indicato dalla mappa della Missione.

CONDIZIONI DI VITTORIA

- Le tre Streghe sono sconfitte.

CONDIZIONI DI SCONFITTA

- Condizioni di sconfitta standard.

OBIETTIVI NEMICI

- Attaccare gli Eroi.

REGOLE SPECIALI

- **Guardie del corpo:** ogni Guardia del Tempio è telepaticamente connessa con una delle Streghe e si considera la sua Guardia del Corpo. Finché una Guardia del Corpo non è stata eliminata, la Strega connessa è immune a qualsiasi danno.
- **Cecchini:** gli Spriggan non scenderanno mai dai Containers.
- **Globo del Potere:** fino a quando le Streghe sono tre usate la carta boss del Triunvirato e devono rimanere adiacenti al token del Sangue di Gea.

DEBRIEFING

VITTORIA

Avete affrontato la sfida più difficile da quando avete messo piede su Primaevus V! Le guardiane del tempio hanno difeso il loro onore, vorticando le lame contro di voi, ma la vostra preparazione e lo spirito di adattamento vi hanno fatto apprendere le tecniche dei Primaevi. Non sono riuscite a cogliervi di sorpresa. Giunti dalle madri, avete deciso di ringraziarle e di rivelare loro la verità su Fato. Mentre abbracciate l'idea che non vi avrebbero creduto, il cristallo di Gea emette un suono che le Venerabili hanno interpretato come la volontà della Dea. Vi concedono il beneficio del dubbio e vi lasciano liberi per dimostrare la corruzione del cuore della Vestale Fato.

RICOMPENSA

- Missione **"Il Nemico dentro"** sbloccata (prima di affrontarla dovete conquistare almeno 2 Territori Viola).
 - Territori Viola sbloccati.
- Gli eroi che hanno partecipato alla missione, guadagnano **1 XP**.

SCONFITTA

Il Vostro tentativo di fuga fallisce, le prodi guardiane del tempio si sono dimostrate tenaci ed esperte nel combattimento con le due lame. La rapidità del loro attacchi, la destrezza dei movimenti aggraziati e feroci allo stesso tempo, hanno distrutto le vostre tattiche e le vostre speranze. Ciò basta a farvi scappare dalla vostra prigionia ma non era questo il vostro obiettivo, sapete benissimo che finché non farete valere le vostre ragioni e svelerete il tradimento di Fato alle 3 madri, sulla vostra vita pende una spada di Damocle. Dovete riprovare ad affrontare il Culto al più presto!

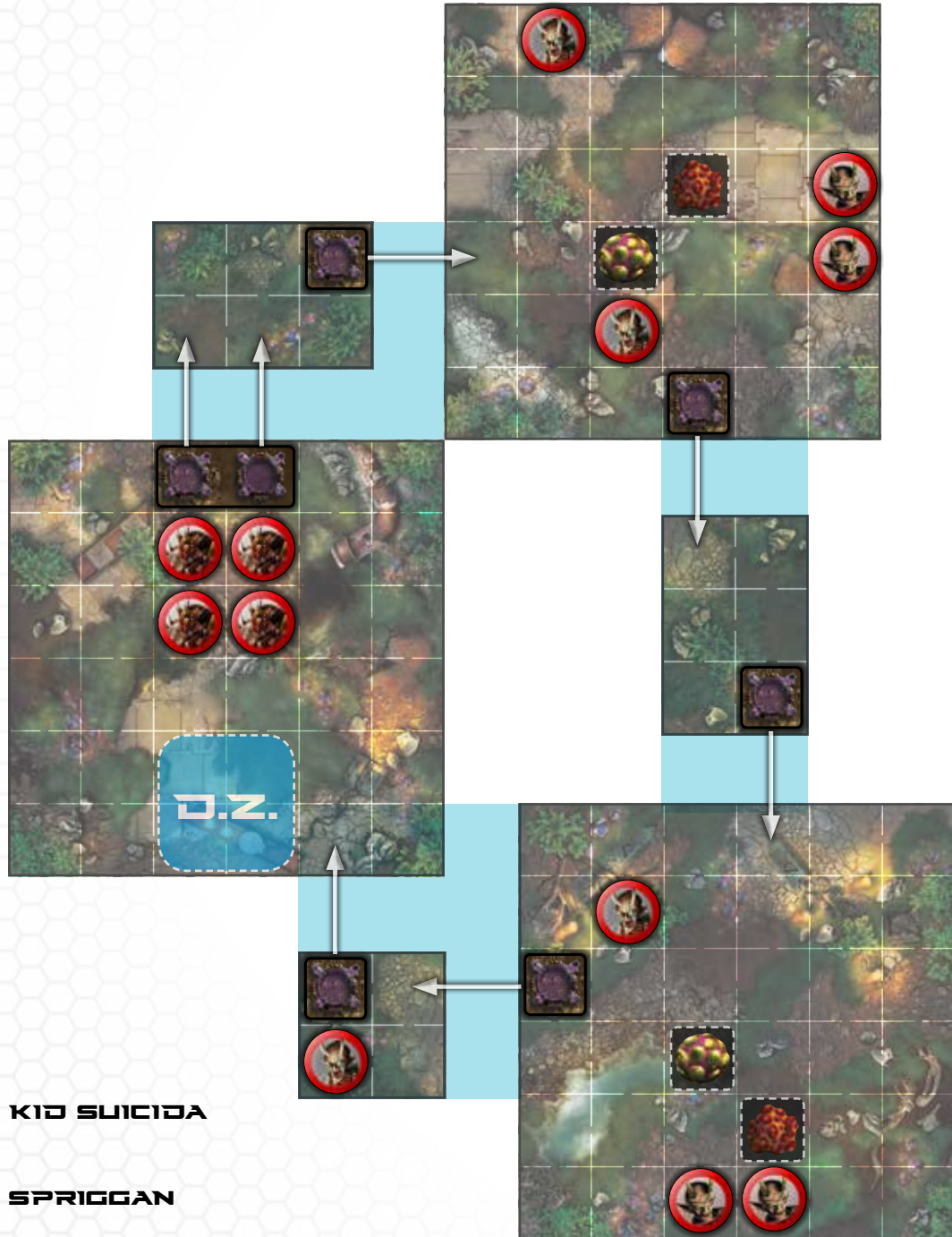
Ripetete la Missione.

INIZIAZIONE TRIBALE

MISSIONE NARRATIVA 07 - REQUISITI: ○ ○ ○

INIZIO MISSIONE: 9.1
FINE MISSIONE: 12.1

SINE TEMPORIS



-  **KID SUICIDA**
-  **SPRIGGAN**
-  **CACCIATORE**
-  **JUMP MACHINE**
-  **CIELO**



BRIEFING

Sileno vi guarda compiaciuto, quando vi presentate al suo cospetto, accettando l'invito che vi ha recapitato attraverso i suoi cacciatori. Con un cenno vi indica di sedervi accanto ad un fuoco di bivacco con gli altri fauni che vi guardano sospettosi. Provate a spiegare le vostre ragioni e il tradimento della vestale, ma nessuno sembra darvi retta. Un giovane Cacciatore, vi spiega che essere stati invitati a gozzovigliare con le tribù non vi permette di essere ascoltati, tanto meno dal capo Sileno, il diritto di parola dovrete guadagnarvelo partecipando alla consueta corsa rituale che si esegue durante il Kummat: a vostra insaputa, siete lì proprio per quello! Preparate l'equipaggiamento, mentre quattro Cacciatori vi denigrano e sbeffeggiano sicuri della vittoria. Dimostrategli il contrario e guadagnerete il rispetto delle tribù!

CONDIZIONI DI VITTORIA

- Almeno due Eroi raggiungono la Zona di Schieramento degli Eroi attraversando ogni Plancia prima che lo facciano due Cacciatori.

CONDIZIONI DI SCONFITTA

- Due Cacciatori raggiungono la Zona di Schieramento degli Eroi prima che lo facciano due Eroi.
- Tre Cacciatori sono eliminati dal gioco.
- Condizioni di sconfitta standard.

OBIETTIVI NEMICI

Cacciatore:


- Ignora tutti gli Eroi. Si muove per entrare nella Zona di Schieramento degli Eroi attraversando ogni plancia, utilizzando il percorso più breve.

Altri Nemici:

- Attaccare gli Eroi.



REGOLE SPECIALI

- **Cielo:** per gli attacchi a distanza, gli spazi segnati come "cielo" non sono considerati "non zone" ed è possibile farvi passare l'attacco, ma ogni casella vale 3 per il RNG.
- **Jump Machine:** potrete interagire con i questi macchinari spendendo 1 AP, tirate un dado e se ottenete un simbolo  piazzate il modello dell'Eroe nella casella indicata dalle frecce secondo lo schema indicato nella mappa; altrimenti l'Eroe soffre 1 Ferita e rimane sulla Jump Machine.
- **Cacciatore:** il Cacciatore usa la Jump Machine senza costi e senza tirare il dado.
- **Fair Play:** il Cacciatore ha 1 AP in meno per ogni Ferita presente sul modello.
- **Razza (S)corretta:** gli Eroi possono attraversare caselle occupate da un Cacciatore, ma devono terminare il movimento in una casella libera.
- **Spinta:** un Eroe può spendere 1 AP per scambiare il suo posto con un Cacciatore adiacente.

DEBRIEFING

VITTORIA

Le Jump Machine non hanno più segreti per voi, tra placcaggi, scatti e lavoro di squadra, siete riusciti ad arrivare indenni al traguardo e, ciò che conta di più, arrivare primi. I cacciatori vi rivolgono il loro saluto marziale e Sileno si percuote il petto ruggendo. Quando provate a parlare con Sileno, vi zittisce e accetta di sostenervi nella crociata contro la vestale Fato.

RICOMPENSA

- Missione "Il Nemico dentro" è sbloccata. (prima di affrontarla dovete conquistare almeno 2 Territori Viola)
 - Territori Viola sbloccati.
- Gli eroi che hanno partecipato alla missione, ottengono **1 XP**.

SCONFITTA

La sicurezza e l'arroganza con cui i cacciatori vi hanno trattato non era un bluff, saettando tra gli alberi e volteggiando da una Jump Machine all'altra vi hanno fatto pentire di essere armati così pesantemente. Ogni pietra e ramo d'albero diventa un'infida trappola in un territorio del tutto nuovo per voi, nonostante le vostre eccelse capacità. L'esito era scontato e la vostra sconfitta è ormai un dato di fatto. Umiliatevi venite derisi dalla tribù, che però vi concede un'altra possibilità di riscatto ai loro occhi, ricordando la grande battaglia durante il rito del kummat. Sfruttate al meglio la vostra seconda chance e preparatevi a ciò che vi aspetta!

Ripetete la Missione.

IL NEMICO DENTRO

MISSIONE NARRATIVA 08 - REQUISITI:



INIZIO MISSIONE: 9.6
FINE MISSIONE: 11.6

D.Z.



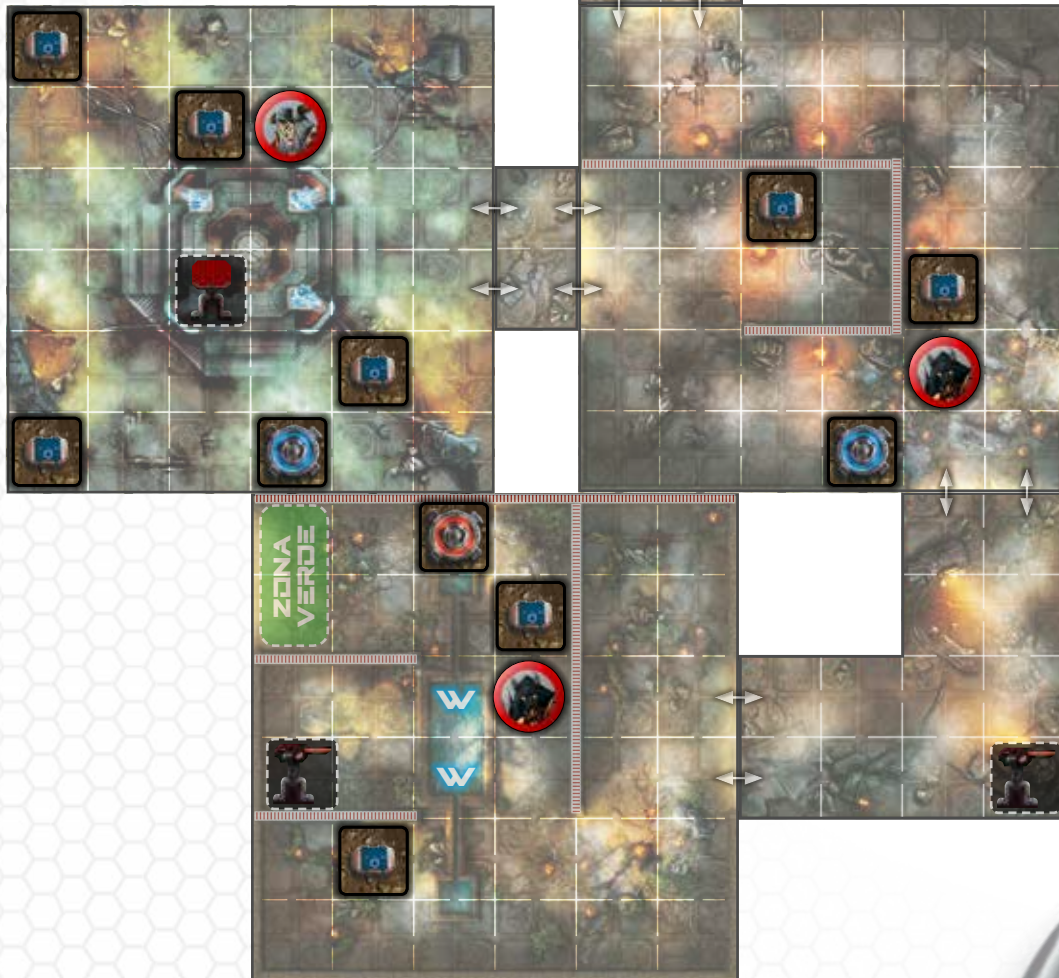
FATO



CACCIATORE



MOWER
MIETITORE



ZONA
VERDE

W

W

SINE TEMPORE



BRIEFING

Siete riusciti ad ottenere la fiducia di uno dei due pilastri della società Primaeva eppure non potete ritenervi soddisfatti, vi mancano le prove per condannare Fato e il suo tradimento. Decidete di infiltrarvi nel nascondiglio della Vestale e della sua corte, per ottenere le prove che colleghino Fato al furto del medaglione.

SET UP

- Mescolate 7 token Bottino con i tre token Prova. Poi piazzateli sul campo come mostrato nella mappa della Missione.

CONDIZIONI DI VITTORIA

- Un Eroe con un token Prova entra in una casella nella Zona Verde.

CONDIZIONI DI SCONFITTA

- Condizioni di sconfitta standard.

OGGETTIVI NEMICI

- Attaccare gli Eroi.

REGOLE SPECIALI

- **Token Prova:** quando un Eroe raccoglie un token Bottino, giratelo. Se mostra un token Prova, l'Eroe lo conserva, altrimenti seguite le normali regole dei token Bottino. Gli Eroi che portano con sé un token Prova considerano il loro TV incrementato di 3 (questa penalità è cumulativa per ogni token Prova trasportata dall'Eroe).
- **Allarme:** quando gli Eroi guadagnano il secondo token Prova, tutti i nemici sul campo di battaglia entrano in combattimento. Inoltre, effettuate un Draft Nemico per il Punto di Rinforzo Rosso vicino alla Zona Verde.
- **Ondata Nemica:** quando gli Eroi entrano in una nuova Plancia, effettuate un Draft nemico per il Punto di Rinforzo presente in quella Plancia. Il Mazzo Nemico è formato da tutte le carte Elite, Leader e Mostro.



DEBRIEFING

VITTORIA

Muovendovi con circospezione ed eliminando le ronde dei servitori di Fato, in modo da evitare di far scattare l'allarme generale, siete riusciti nel vostro intento di raccogliere le prove di colpevolezza della vestale. Infatti, da un proiettore olografico, ritrovato in una delle stanze della traditrice, avete letto di uno strano tomo contenente un rito per poter liberare il potere sopito del Sangue di Gea, attraverso il medaglione che attualmente è in mano alla vestale. Grazie ai suoi sotterfugi, Fato è riuscita a canalizzare tutta l'attenzione su di voi, mentre lei è rimasta libera di agire indisturbata. Finalmente l'intero popolo Primaevo potrà sapere la verità, riunite il Culto e le tribù per combattere Fato.

RICOMPENSA

- Missione **"Riprendetevi il vostro destino"** sbloccata (prima di affrontarla dovete conquistare un totale di 15 Territori).
- Ogni Eroe che ha partecipato alla Missione guadagna **1 XP**.
- Per ogni token Prova raccolto oltre il primo, i Coloni guadagnano un **token Frammento Carico**.

SCONFITTA

Fato si dimostra più furba di voi ancora una volta, poiché tutte le prove che possono incastrarla sono state distrutte, lasciandovi con un pugno di mosche in mano. Ma le contromisure della Vestale non si sono limitate a questo. Non appena mettete piede fuori dal tempio, tribù e Culto sono lì presenti, aizzate dalle parole sibilline di Fato che vi apostrofa come il vero nemico, per la salvezza del suo popolo dovete essere eliminati. Con un sorriso beffardo si volta verso di voi.

RICOMPENSA

- Missione **"L'Ultima Speranza"** sbloccata (prima di affrontarla dovete conquistare un totale di 15 Territori).
- Ogni Eroe che ha partecipato alla Missione guadagna **1 XP**.

L'ULTIMA SPERANZA

MISSIONE NARRATIVA 09 - REQUISITI: 15 TERRITORI CONQUISTATI

INIZIO MISSIONE: 11
FINE MISSIONE: 7.6



PLANCIA 4



PLANCIA 3

PLANCIA 1



PONTE



PLANCIA 2



TERMINALE



INTERRUTTORE



TELETRASPORTO



SINE TEMPORE

BRIEFING

La speranza di riuscire a scappare da Primaevus V si assottiglia minuto dopo minuto. I Primaevi conoscono meglio di voi il tempio e riescono facilmente a circondarvi e a bloccare le vie d'uscita. Achab conforta e motiva il suo equipaggio con parole degne di un vero capitano, incoraggiandovi a imbracciare le armi e lottare per la vita, per dare un futuro all'umanità fiduciosa sulla vostra missione. Vi sentite incoraggiati ma capite che fuggire non è la soluzione, e se intendete riconquistare la libertà non vi rimane altra scelta che sconfiggere i leader dei Primaevi! Il dado è tratto, combattete!

CONDIZIONI DI VITTORIA

- Sconfiggere Sileno e le 3 Streghe.

CONDIZIONI DI SCONFITTA

- Condizioni di sconfitta standard.

OBIETTIVI NEMICI

- Attaccare gli Eroi.

REGOLE SPECIALI

- **Terminale:** due Eroi che si trovano contemporaneamente nelle caselle verdi possono attivare il Terminale con una azione di Interazione (2AP). Due Eroi per Interagire con il Terminale devono inoltre essere nello stesso settore del Momentum all'inizio dell'attivazione. L'attivazione del Terminale può essere usata per abbassare il Ponte o per attivare il Teletrasporto nella Plancia 2.

- **Teletrasporto:** i Teletrasporti presenti in questa Missione sono connessi l'uno all'altro come descritto di seguito, e non permettono spostamenti diversi da quelli indicati:

- **Teletrasporto della Plancia 2 (Runa Blu):** trasporta al Teletrasporto nella Plancia 1 (Runa Gialla)

- **Teletrasporto della Plancia 1 (Runa Gialla):** Trasporta al Teletrasporto nella Plancia 3 (Runa Rossa) Un Eroe in una casella occupata da un token Teletrasporto può spendere 1 AP per muoversi nella casella dove è presente il token Teletrasporto collegato.

- **Ondata Nemica:** i Punti di Rinforzo in questa Missione non possono essere danneggiati. Ogni Fase 12 effettuate un Draft Nemico per ogni Punto di Rinforzo. Il Mazzo Nemico è composto da tutte le carte Nemico ancora disponibili.

- **Token Attivazione:** i token Attivazione dei Nemici nella Plancia 1 sono posizionati sul Momentum nel settore successivo a quello attivo quando un Eroe entra nella Plancia 1 per la prima volta. I token Attivazione dei Nemici nella Plancia 3 e 4 sono piazzati sul Momentum nel settore successivo a quello attivo quando un Eroe entra nella Plancia 3 per la prima volta.

- **Interruttori:** un Eroe adiacente o nella stessa casella di un Interruttore, può usare una azione di Interazione (1AP) per rimuovere dal campo l'Interruttore usato e un Punto di Rinforzo a sua scelta.

- **Capo Pattuglia:** dopo aver rimosso il suo modello piazzate un token Bottino. Questo token non segue le normali regole delle risorse, ma l'Eroe che lo raccoglie acquisisce la carta "Scudo Rituale".

- **Accolita:** dopo aver rimosso il suo modello piazzate un token Bottino. Questo token non segue le normali regole delle risorse, ma l'Eroe che lo raccoglie acquisisce la carta "Scettro della Lacrima".



KID



CACCIATORE SANGUINARIO



SILENO



ACCOLITA
Modello dell'Incantatrice



CAPO PATTUGLIA
Modello del Cacciatore



LACHESI



ATROPO



CLOTO



BULL-Y

DEBRIEFING

VITTORIA

La pesante ascia di Sileno, il capo delle tribù, cade rovinosamente al suolo dalle mani inermi del suo proprietario. Cloto, Lachesi ed Atropo sussurrano le loro ultime parole alla Dea, in modo che le loro anime possano tornare a Gea per la prosperità di Primaevus. Il popolo Primaevo vi fissa sconvolto e incredulo, mentre recuperate le forze dopo la cruenta battaglia. Fato, è amareggiata dal risultato di questa ultimo scontro, ma ha comunque ottenuto quello che desiderava: Il Sangue di Gea. Inoltre, ora che culto e tribù non hanno più nessuno a guidarli, i suoi progetti di dominio possono erigersi su solide basi. La vestale, si congeda repentinamente tra la folla, ma non prima di aver ordinato al suo seguito di fare in modo che gli esploratori lascino il pianeta sani e salvi, non vuole avere interferenze da parte loro per i suoi progetti futuri. Venite lasciati liberi di abbandonare Primaevus, per mettervi di nuovo alla ricerca di un pianeta da poter chiamare finalmente casa.

SCONFITTA

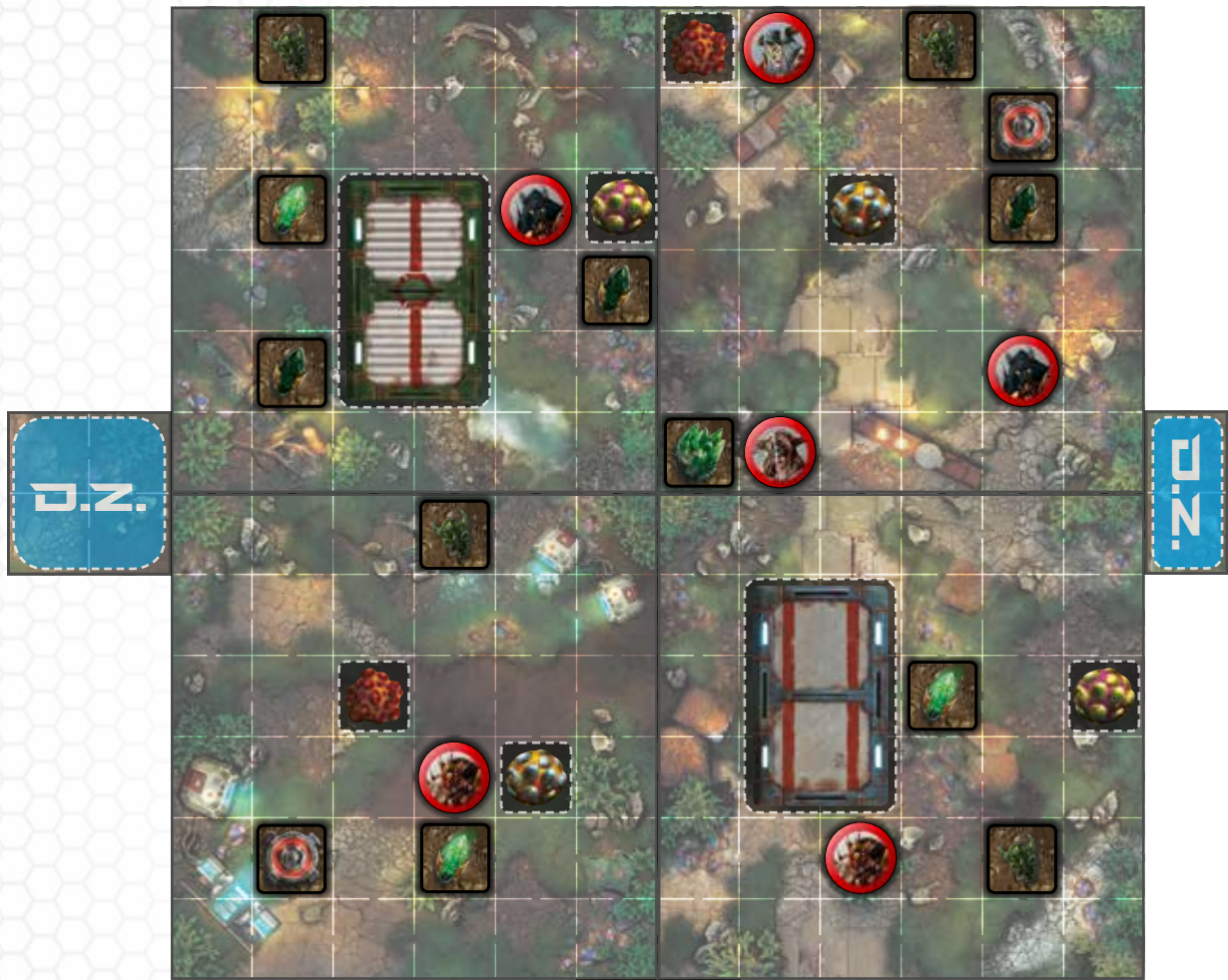
Il sussurro delle parole oscure delle venerabili madri vi confonde e ovatta i vostri sensi, mentre subite incessantemente gli assalti dei cacciatori e delle loro lance. Debolmente provate a resistere e contrattaccare ma le vostre braccia sono deboli almeno quanto la vostra volontà di combattere. La lama di Achab va a infrangersi su di uno scudo nemico, mentre le catene di Sileno, il capo tribù, gli avvolgono il collo facendogli perdere i sensi. Alexandra prova incessantemente ad alleviare la sofferenze dell'equipaggio ma è tutto inutile, le Streghe vanificano le sue azioni. Andromeda dimostra una grande umanità, proteggendovi in un ultimo atto disperato. Jukas, richiama l'enorme potenziale delle fiamme purpuree, ma il potere di Cloto, Lachesi e Atropo, riesce a disperdere nel vento le energie psioniche, condannando l'intero equipaggio a una disfatta totale. Al vostro risveglio, una strana sensazione di gelo vi stringe collo e polsi, notate di avere dei bracciali e un collare con dei sensori, probabilmente si tratta di localizzatori, come vi fa presente Achab. Nessuno dei nemici è nei dintorni, ma i tamburi in lontananza segnano l'inizio della caccia tradizionale dei Primaevi, alla testa del corteo decine di Cacciatori in assetto da battaglia e in fondo Fato, ma non riuscite a scorgere le venerabili madri e il capo Tribù. Voi siete le prede ambite dai Primaevi, non vi rimane che scappare e vendere cara la pelle, sicuramente non potrete nascondervi...il vostro viaggio finisce qui.

RIPRENDETEVI IL VOSTRO DESTINO

MISSIONE NARRATIVA 10 - REQUISITI: 15 TERRITORI CONQUISTATI

INIZIO MISSIONE: 4.5
FINE MISSIONE: 1

4.5



D.Z.

D.Z.

D.Z.



VENERABILE



SANGUE DI GEA



SIMULACRO



CACCIATORE SANGUINARIO



MOWER MIETITORE



STREGA



FRAMMENTO CARICO



FRAMMENTO SCARICO



SINE TEMPORE

BRIEFING

Gli intrighi di Fato hanno avuto successo, culto e tribù sono stati distratti dalla vostra presenza, mentre la Vestale è riuscita a mettere le mani sul Sangue di Gea e a liberare il suo immenso potere. In questo modo Fato è ascesa allo status di divinità ed è stata posseduta dall'immenso potere della pietra. Completamente fuori controllo e galvanizzata dall'energia empirica, si appresta a devastare tutti coloro che le si oppongono. Questa è l'ultima tappa del vostro viaggio, avete stretto forti legami con i Primaevi e non gli volterete le spalle, ma combatterete al loro fianco per garantire un futuro a tutti. Che la grande Dea vi benedica e che il vostro braccio sia forte. Lo scontro finale ha inizio.

SET UP

- Piazzate i 6 token Frammento come mostrato nella Mappa. Se i Coloni hanno un token Frammento Carico (vedi Missione 8) distribuitelo agli Eroi come preferite.
- Per questa Missione Fato usa carta Boss "Venerabile".

CONDIZIONI DI VITTORIA

- Sconfiggere Fato.

CONDIZIONI DI SCONFITTA

- Condizioni di sconfitta standard.

OBIETTIVI NEMICI

- Attaccare gli Eroi.

REGOLE SPECIALI

• **Nemici in Combattimento:** tutti i Nemici sono sempre considerati in combattimento.

• **Ondata Nemica:** in questa Missione i Punti di Rinforzo non possono essere danneggiati. Per ogni Punto di Rinforzo effettuate il primo Draft Nemico quando Fato ha subito 6 Ferite, e un secondo Draft Nemico quando Fato ha subito 12 Ferite. il Mazzo Nemico è composto da tutte le carte Nemico eccetto Cloto, Lachesi, Atropo e Sileno.

• **Simulacrum:** tutti gli Eroi entro 2 caselle da un Simulacrum subiscono -1. Ogni volta che Fato effettua un attacco, lo stesso attacco è eseguito da ogni Simulacrum seguendo le normali regole dell'IA. Per questo attacco il Simulacrum ha **6** e *Attacco Debole*. Un Simulacrum può essere attaccato e ha 5.

• **Frammenti:** un Eroe può scaricare un Frammento carico prima di attaccare per ignorare la regola "Scudo di Gea" (vedi sotto). In alternativa, un Eroe può scaricare un token Frammento Carico quando è danneggiato da un attacco di Fato per subire solo una ferita come risultato dell'attacco. Quando utilizzate un Frammento giratelo dal lato scarico. Un Eroe può raccogliere un token Frammento con una azione Raccogliere standard. Un Eroe può trasportare al massimo 2 Token Frammento.

• **Sangue di Gea:** un Eroe adiacente al token Sangue di Gea, può Interagire (1AP) con esso e scartare un token Frammento (carico o scarico). Se lo fa, girate tutti i token Frammento sul lato Carico.

DEBRIEFING

VITTORIA

I Simulacri sul campo di battaglia s'infrangono emettendo uno stridulo suono che perfora i vostri timpani. La luce verde del Sangue di Gea balena in modo intermittente e culmina in un fragoroso boato. La Vestale perde i sensi cadendo sul terreno macchiato dal sangue che ha sparso per la sua arroganza e per la sua sfacciata ambizione. Tra i detriti del cristallo, privi di luce, vi è però un nucleo di luce calda e confortante. Mentre i Primaevi vi acclamano come degli eroi, come promettenti Cacciatori, Cloto, Lachesi e Atropo vi consegnano ciò che rimane del sangue di Gea, sentendosi profondamente inadeguate a custodire tale potere, di cui hanno perso il controllo fin troppo facilmente.

Per assicurarsi che il cristallo sia degnamente custodito, numerosi Primaevi si imbarcano sulla Genesis per proseguire il viaggio con Achab alla volta delle stelle. Una nuova e profonda alleanza nasce in questo giorno, capace di creare un futuro radioso, ma questa è un'altra storia...

SCONFITTA

L'oscurità avvolge il campo di battaglia e il terrore attanaglia i vostri cuori, mentre crepitanti scariche elettriche circondano il volto di colei che è divenuta una Dea. A ogni gesto della mano la vestale sradica facilmente rocce e arbusti con la stessa semplicità con cui frantuma le vostre speranze di vittoria. Il potere del Sangue di Gea è incontenibile, geyser di energia si liberano dalle loro catene di roccia che li relegavano nella profondità di Primaevus.

Jukas, l'unico in grado di opporsi a tale devastazione, ricorre al potere delle fiamme purpuree per arginare la follia della Vestale. Si rivolge all'equipaggio con tono perentorio, intimandogli di fuggire dal pianeta al più presto. Sfruttando un potere che piega lo spazio-tempo, lo psionico della Genesis raggiunge il sangue di Gea e lo distrugge, convogliando le sue fiamme psioniche nel palmo della sua mano sinistra.

Mentre la Genesis rifugge a una vampata di energia iridescente, Primaevus collassa spargendo i detriti nello spazio freddo e oscuro. Una lacrima sgorga dai vostri occhi per Jukas, l'eroe che si è immolato per la vostra sacra missione, per la salvezza di molti... per la nostra salvezza. La missione della Genesis e del suo equipaggio non è finita, chissà se troveranno un pianeta da poter chiamare casa.

LA FUGA

MISSIONE ESPLORAZIONE - DEFCON 4

INIZIO MISSIONE: 6.4
FINE MISSIONE: 6.1



BRIEFING

L'equipaggio è stato sorpreso da un agguato mentre era in ricognizione in una zona inesplorata del pianeta. I Nemici hanno circondato i membri della pattuglia. L'obiettivo primario è sopravvivere!

CONDIZIONI DI VITTORIA

- Almeno 2 Eroi entrano in una delle caselle della Zona Verde.

CONDIZIONI DI SCONFITTA

- Condizioni di sconfitta standard.

OBIETTIVI NEMICI

- Attaccare gli Eroi.

REGOLE SPECIALI

- **Predators:** tutti i Nemici hanno l'abilità Predator.



DEBRIEFING

VITTORIA

Siete riusciti a mettervi in salvo ma le buone notizie non finiscono qui! Con una manovra evasiva siete riusciti a capovolgere la situazione a vostro vantaggio e a scacciare i vostri inseguitori dal territorio che ora è in mano vostra!

RICOMPENSA

Il Territorio conquistato vi fornisce i suoi Elementi. Aggiungeteli alle vostre scorte.

SCONFITTA

La pattuglia si è salvata per un pelo! Solo grazie alla sua astuzia e a un pò di fortuna è riuscita a evitare che gli inseguitori li facessero a pezzi. Conquistare questo territorio sarà una dura prova per l'equipaggio...

Potrete affrontare la missione in un secondo momento, dopo aver curato le vostre ferite e riparato il vostro equipaggiamento.

IL PONTE

MISSIONE ESPLORAZIONE - DEFCON 4

INIZIO MISSIONE: 3.6
FINE MISSIONE: 6.6



BRIEFING

La vostra missione esplorativa giunge al termine quando, a impedirvi di proseguire, trovate il sentiero interrotto da un ponte aperto. Notate che le pattuglie nemiche sono dotate di uno speciale telecomando per sbloccare il passaggio, non vi resta che recuperarlo!

SETUP

Formate una riserva di 6 token Bottino, uno di essi deve avere il retro di colore rosso. Mischiateli e teneteli da parte. Posizionate il Connettore del Ponte in modo che risulti aperto.

CONDIZIONI DI VITTORIA

- Entrambi i Punti di Rinforzo sono distrutti.

CONDIZIONI DI SCONFITTA

- Condizioni di sconfitta standard.

OBIETTIVI NEMICI

- Attaccare gli Eroi.

REGOLE SPECIALI

● **Il Ponte:** ogni Nemico presente nel Setup, compresi i Piccoletti, lascerà cadere un token Bottino se eliminato. Questi Bottini vanno scelti, senza guardare il retro, tra quelli della riserva creata nel Setup.

Quando viene raccolto il token Bottino con il retro rosso girate il Connettore del Ponte dal lato che lo raffigura abbassato.

● **Ondate Nemiche:** effettuate un Draft Nemico quando il Momentum segna 5.4 per entrambi i Punti di Rinforzo Il Mazza Nemico per questi Draft è composto da tutte le carte Nemico di rango Truppa ed Elite.

DEBRIEFING

VITTORIA

Dopo aver recuperato il Datapad per abbassare il ponte, vi siete ritrovati ad affrontare ondate interminabili di nemici agguerriti. L'idea di distruggere i loro due teletrasporti è stata efficace, siete riusciti a resistere al numero soverchiante di nemici e ottenere una gloriosa vittoria.

RICOMPENSA

Il territorio conquistato vi fornisce i suoi elementi. Aggiungeteli alle vostre scorte.

SCONFITTA

La situazione è frustrante, col trascorrere del tempo non riuscite a recuperare il telecomando che passa veloce da nemico a nemico. E quando iniziavate a intravedere un colpo di fortuna, una valanga di nemici vi sommerge. Tornate alla nave feriti e demotivati.

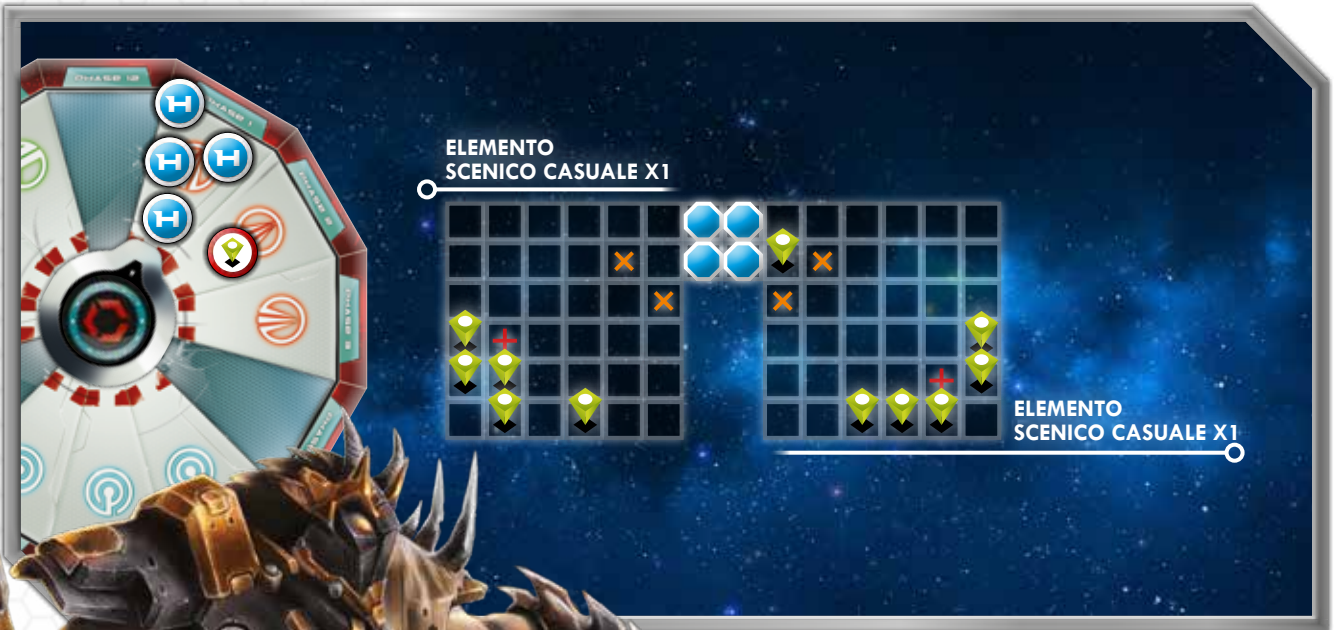
Potrete affrontare la missione in un secondo momento, dopo aver curato le vostre ferite e riparato il vostro equipaggiamento.

SINE TEMPORE

HAMBURGER HILL

MISSIONE ESPLORAZIONE - DEFCON 4

INIZIO MISSIONE: 6.1
FINE MISSIONE: 6.6



SINE TEMPORE

BRIEFING

La diplomazia ha fallito. La battaglia per questo territorio infuria. Se l'equipaggio della Genesis vuole appropriarsi delle sue risorse deve affrontare un ultimo combattimento e sopravvivere alla superiorità numerica nemica!

CONDIZIONI DI VITTORIA

- Elimina tutti i Nemici entro lo scadere del tempo.

CONDIZIONI DI SCONFITTA

- Condizioni di sconfitta standard.

OBIETTIVI NEMICI

- Attaccare gli Eroi.

DEBRIEFING

VITTORIA

La battaglia è stata lunga e snervante ma il sole del mattino vi illumina vittoriosi! Avete respinto l'orda nemica e conquistato il territorio, anche se a caro prezzo. Ora potete iniziare a sfruttare le sue risorse!

RICOMPENSA

Il territorio conquistato vi fornisce i suoi elementi. Aggiungeteli alle vostre scorte.

SCONFITTA

Per ogni Spriggan che eliminate, altri due si uniscono alla battaglia. La frustrazione che provate è tale da sopprimere la vostra determinazione. Feriti, disillusi e rammaricati, capite che la ritirata è l'unica soluzione.

Potrete affrontare la missione in un secondo momento, dopo aver curato le vostre ferite e riparato il vostro equipaggiamento.

PIOVONO RISORSE

MISSIONE ESPLORAZIONE - DEFCON 3

INIZIO MISSIONE: 3/4
FINE MISSIONE: 6/4



BRIEFING

Da bravi esploratori sapete bene che le risorse sono tanto preziose quanto esauribili. Perciò, quando avvistate un drappello di nemici che trasporta approvvigionamento, provate a entrarne in possesso. Il vostro avvertimento viene ignorato e i nemici vi attaccano per proteggere i loro rifornimenti. In lontananza scorrete una sagoma mostruosa, dovete fare in fretta!

CONDIZIONI DI VITTORIA

- Raccolgere tutti i Token Bottino sul campo di battaglia.

CONDIZIONI DI SCONFITTA

- Condizioni di sconfitta standard.

OBIETTIVI NEMICI

- Attaccare gli Eroi.

REGOLE SPECIALI

- **Ondata Nemica:** ogni Fase 3 si attivano i Punti di Rinforzo rossi. Ogni Fase 9 si attivano i Punti di Rinforzo Blu. Effettuate un Draft nemico per ogni Punto di Rinforzo attivato. Il mazzo Nemici è formato da carte Nemico di rango Truppa.
- **Arriva quello grosso:** quando dovrete schierare l'undicesimo modello Nemico in campo piazzate invece un Bull-y nella Zona di Schieramento degli Eroi.
- **Saccheggiatori:** raccogliere un token Bottino aumenta di 1 il TV dell'Eroe.



DEBRIEFING

VITTORIA

La sfida non era affatto semplice, ma grazie al vostro coraggio e alla vostra abilità, siete riusciti a entrare in possesso di tutte le celle energetiche di cui avete bisogno per continuare la vostra avventura. La pattuglia nemica si disperde tra gli alberi, e la torreggiante sagoma sembra non avere più interesse in voi.

RICOMPENSA

Il territorio conquistato vi fornisce i suoi elementi. Aggiungeteli alle vostre scorte.

SCONFITTA

La vostra arroganza nel credere che la pattuglia nemica fosse un facile bersaglio, vi si è ritorta contro. I nemici hanno dimostrato un'incredibile caparbia nel difendere i loro averi. L'enorme sagoma si è palesata ai vostri occhi nelle sembianze di un Bull-y. Il ruggito raggelante della creatura vi fa desistere dai vostri propositi. Tornate alla Genesis a mani vuote.

Potrete affrontare la Missione in un secondo momento, dopo aver curato le vostre ferite e riparato il vostro equipaggiamento.

SINE TEMPORE

WRECKING BULL-Y

MISSIONE ESPLORAZIONE - DEFCON 3

INIZIO MISSIONE: 2.1
FINE MISSIONE: 5.3



BRIEFING

Esplorando la folta foresta che si estende a perdita d'occhio davanti a voi, sentite un continuo sghignazzare dei piccoli esseri che avete nominato spriggan. Improvvisamente, un rumore costante e assordante riecheggia rimbalzando di albero in albero. Scorgete un'ombra imponente emergere dal profondo della foresta, occhi rossi si distinguono tra lo sbuffo di fumo che esce copioso dalle narici del mostro. L'istinto vi suggerisce di non affrontarlo e non vi rimane che fuggire!

SETUP

Invece di pescare Nemici dal Mazzo dei Nemici, piazzate un Kid per ogni Truppa sulla mappa.

CONDIZIONI DI VITTORIA



- Almeno due Eroi entrano in una casella della Zona Verde.

CONDIZIONI DI SCONFITTA

- Condizioni di sconfitta standard.

OBIETTIVI NEMICI

Bull-Y:

- Muove sempre verso l'Eroe più vicino alla Zona Verde che si trova nella sua , e lo attacca. Se non vi è nessun Eroe nella sua  muove verso l'Eroe più vicino alla Zona Verde.

Kid:

- Attaccare gli Eroi.

REGOLE SPECIALI

Wrecking Ball (Palla da demolizione, N.d.T.)

- Quando il Momentum segna 2.8 piazzate un Bull-y nella Zona Rossa. piazzate il suo token Attivazione nel settore 8.
- Il Bull-y non può essere ferito in nessun modo durante questa Missione.
- Il Bull-y usa tutti i suoi AP per muovere e se ha un Eroe entro il raggio di Colpo d'Ebano, lo attacca senza spendere AP.
- L'abilità Uragano è sempre considerata attiva per tutta la durata della Missione.
- Il Bull-y ingaggia tutti gli Eroi adiacenti alla casella in cui termina il suo Movimento senza spendere AP.

Restrizione Pianeta:

- Questa Missione può essere giocata solo su Primaevus V.

DEBRIEFING

VITTORIA

Il terrore vi insegue ed è compagno della vostra corsa disperata. Schivando un Kid dopo l'altro mentre tentavano di rallentarvi e darvi in pasto al Bull-y, siete riusciti a distanziare il mostro abbastanza da potervi nascondere. Riuscite a scorgere la reazione confusa dell'enorme bestia, quando dopo qualche colpo d'ascia andato a vuoto, capisce di avervi perso di vista.

RICOMPENSA

Il Territorio conquistato vi fornisce i suoi Elementi. Aggiungeteli alle vostre scorte.

SCONFITTA

Terribilmente forte, terribilmente veloce, terribilmente selvaggio. Le vostre gambe e il terreno avverso vi hanno tradito, siete stati letteralmente travolti forza distruttiva del Bull-y. Il mostruoso essere, posseduto dalla frenesia non si accorge di non avere più nemici da affrontare, perciò continua il suo percorso di devastazione finché la sua rabbia non sarà esaurita.

Potrete affrontare la missione in un secondo momento, dopo aver curato le vostre ferite e riparato il vostro equipaggiamento.

OCCUPARE IL TERRITORIO

MISSIONE ESPLORAZIONE - DEFCON 3

INIZIO MISSIONE: 6.3
FINE MISSIONE: 9.3



BRIEFING

Dopo numerosi sopralluoghi, trovate un ottimo punto strategico in cui posizionare un avamposto. Purtroppo i Nemici hanno avuto la vostra stessa idea, per cui ingaggiate una dura battaglia di logoramento. Riuscirete a resistere ad alcune tra le migliori truppe d'avanguardia del nemico?

CONDIZIONE DI VITTORIA

- Allo scadere del tempo vi è almeno un Eroe in ogni Zona Verde.

CONDIZIONI DI SCONFITTA

- A termine del tempo non ci sono Nemici nelle Zone Verdi.
- Condizioni di sconfitta standard.

OBIETTIVI NEMICI

- Attaccare gli Eroi.

REGOLE SPECIALI

- **Obiettivi prioritari:** finché un Eroe si trova in una casella della Zona Verde aggiungete 4 al suo TV.
- **Ondata Nemica:** ad ogni Fase 12 effettuate un Draft Nemico per ogni Punto di Rinforzo. Il Mazza Nemico per questi Draft è composto da tutte le carte Nemico tranne quelle dei Nemici con un nome (Es. Sileno).
- **Sentieri nascosti:** in questa Missione i Punti di Rinforzo non possono subire danni.

DEBRIEFING

VITTORIA

Dividersi non è mai una buona idea, ma questa volta ha dato i frutti sperati! In una disperata difesa siete riusciti a rispondere colpo su colpo e mantenere la vostra posizione pagata al prezzo di fatica e ferite. Riuscite a far ritirare l'avanguardia nemica, avete conquistato un ottimo avamposto.

RICOMPENSA

Il Territorio conquistato vi fornisce i suoi Elementi. Aggiungeteli alle vostre scorte.

SCONFITTA

Siete caduti nella trappola delle astute truppe d'élite. Grazie a un attacco combinato su più fronti sono riusciti a dividervi, dimezzando così la vostra efficienza sul campo di battaglia. Siete costretti alla fuga, vi rammaricate per l'ottimo punto strategico consegnato in mano nemica.

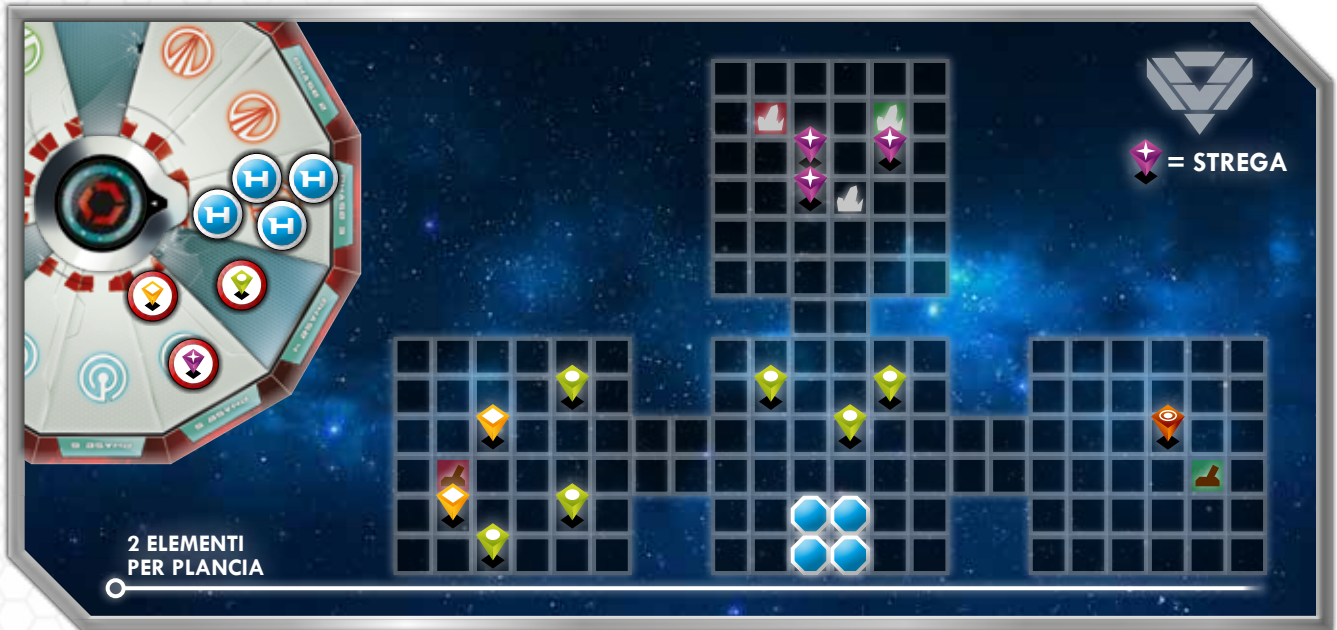
Potrete affrontare la Missione in un secondo momento, dopo aver curato le vostre ferite e riparato il vostro equipaggiamento.

SINE TEMPORE

LA PROVA DEI CRISTALLI

MISSIONE ESPLORAZIONE - DEFCON 2

INIZIO MISSIONE: 4.3
FINE MISSIONE: 7.0



BRIEFING

Le vostre continue ricerche vi portano all'interno di un antichissimo tempio Primaevo. Nelle oscure sale, le Streghe, Primaevi dotati di enormi poteri psionici, stanno eseguendo un rituale arcano mediante dei cristalli energetici. Lo psionico della vostra squadra vi mette in guardia, non potete lasciare un potere di tale portata nelle mani del nemico.

CONDIZIONE DI VITTORIA

- Sconfiggere tutte le Streghe.

CONDIZIONI DI SCONFITTA

- Condizioni di sconfitta standard.

OBIETTIVI NEMICI

- Attaccare gli Eroi.

DEBRIEFING

VITTORIA

Avete compreso la fonte di alimentazione dei cristalli e prontamente avete interrotto il rituale delle Streghe, sconfiggendo i nemici posti a guardia dei generatori. Questo ha portato le utilizzatrici dei cristalli a riversare la loro furia su di voi. Grazie all'aiuto dello psionico del vostro gruppo, siete riusciti a respingere l'assalto delle Streghe e a sconfiggerle, costringendole a lasciare il tempio nelle vostre mani.

RICOMPENSA

Il Territorio conquistato vi fornisce i suoi Elementi. Aggiungeteli alle vostre scorte.

REGOLE SPECIALI

Interruttori:

- Per interagire (1 AP) con un Interruttore la plancia dove si trova deve essere libera da Nemici.
- Per disattivare il Cristallo nella casella rossa è necessaria un'azione di Interazione (1 AP) con l'Interruttore nella casella rossa.
- Per disattivare il Cristallo nella casella verde è necessaria un'azione di Interazione (1 AP) con l'Interruttore nella casella verde.
- Una volta che un Cristallo è stato disattivato, la Strega a lui più vicina si teletrasporta immediatamente nella casella dell'Interruttore abbassato.
- Ogni Cristallo fornisce ad una Strega 1 AP bonus e cura 2 Ferite all'inizio della sua attivazione se si trova entro (area)1. Gli effetti dei Cristalli sono cumulativi se una Strega si trova nell'area di più Cristalli.
- Le Streghe rimangono entro l'area d'effetto di più Cristalli possibile.
- Tutte le Streghe sono in attesa ed entrano in combattimento solo quando nella loro plancia c'è un Eroe.

Restrizione del Pianeta: questa Missione può essere giocata solo su Primaevus V.

SCONFITTA

Nonostante l'avvertimento dello Psionico, venite sopraffatti dall'incredibile potere delle Streghe e dei loro cristalli. Con aria di superiorità, le psioniche primaeve, vi osservano venire spinti impotenti, fuori dal loro sacro tempio, dalla forza delle loro arti occulte.

Potrete affrontare la Missione in un secondo momento, dopo aver curato le vostre ferite e riparato il vostro equipaggiamento.

FIACCARE IL MORALE

MISSIONE ESPLORAZIONE - DEFCON 2

INIZIO MISSIONE: 5.2
FINE MISSIONE: 6.1



BRIEFING

Siete circondati da nemici! Il vostro valore e i vostri nervi sono messi a dura prova. Il capitano vi sprona a restare saldi: "Nessun morale può rimanere integro quando i compagni cadono l'uno dopo l'altro, ed è quello che oggi regaleremo agli avversari!" Vi indica un gruppo di nemici, annientateli e fate crollare le speranze dei vostri nemici come un castello di carte.

SETUP

- Prima di schierare i Nemici sul campo di battaglia, effettuate un Draft Nemico utilizzando solo carte Nemico Elite. La Carta pescata sarà il Nemico Preferito per questa Missione.
- Per i successivi Draft Nemico durante il setup di questa Missione, non includete la carta del Nemico Preferito nel Mazza Nemico.

CONDIZIONE DI VITTORIA

- Sconfiggere 3 Nemici Preferiti entro lo scadere del tempo.

CONDIZIONI DI SCONFITTA

- Condizioni di sconfitta standard.

OBIETTIVI NEMICI

- Attaccare gli Eroi.



REGOLE SPECIALI

- **Nemici Preferiti:** quando in una Plancia viene eliminato il primo Nemico, piazzate la miniatura del Nemico Preferito adiacente al Punto di Rinforzo di quella Plancia. Se necessario piazzate il token Attivazione del Nemico Preferito nel settore successivo a quello attualmente attivo.
- **Nessun predatore:** tutti i Nemici sono in attesa (ignora la regola Predatore) ed entra in combattimento solo quando un Eroe entra nella loro Plancia.

DEBRIEFING

VITTORIA

Quando anche l'ultimo dei vostri bersagli crolla esanime al suolo, un brivido corre lungo la schiena dei nemici. Vi sentite rinfanciati e la determinazione si è finalmente rinnovata in voi. Combattetevi con ancora più fervore per scacciare dalla zona gli ultimi nemici ormai demoralizzati e in fuga.

RICOMPENSA

Il Territorio conquistato vi fornisce i suoi Elementi. Aggiungeteli alle vostre scorte.

SCONFITTA

La tattica del vostro capitano si è rivelata fallimentare. Nonostante siate riusciti a mieterne alcuni dei vostri obiettivi, ciò ha fatto imbestialire i Nemici, che hanno incanalato tutta la loro rabbia nei loro colpi potenti e precisi, facendovi capitolare. I nemici, sicuri della vostra morte, si ritira lasciandovi inermi.

Potrete affrontare la missione in un secondo momento, dopo aver curato le vostre ferite e riparato il vostro equipaggiamento.

SINE TEMPORE

DIFENDERE L'AVAMPOSTO

MISSIONE ESPLORAZIONE - DEFCON 2

INIZIO MISSIONE: 5.1
FINE MISSIONE: 6.3



BRIEFING

Il sospetto attanaglia i vostri pensieri, mentre finite di installare il vostro avamposto nel nuovo territorio. A differenza di tutte le altre volte, i nemici non hanno mostrato la minima resistenza. Deve essere una trappola! Imbracciate i fucili, difendete quello che avete appena conquistato!

CONDIZIONE DI VITTORIA

- Allo scadere del tempo almeno 2 strutture non sono state distrutte dai Nemici.

CONDIZIONI DI SCONFITTA

- Condizioni di sconfitta standard..

OBIETTIVI NEMICI

Elites:

- Attaccare le Strutture (TV8)

Leaders:

- Attaccare gli Eroi.

REGOLE SPECIALI

- **Strutture:** l'Antenna e i due Container sono considerate le Strutture obiettivo dei Nemici. Ignorate le regole dell'Antenna per questa Missione. Quando un Nemico attacca una Struttura tirate 3 dadi per la sua difesa come se si trattasse di un Eroe. La Struttura subisce danni come se fosse un Eroe ma è immune a qualsiasi status e al Sanguinamento. Quando una Struttura subisce 10 Ferite è considerata distrutta.

- **Ondate Nemiche:** eseguite un Draft Nemico per ogni Punto di Rinforzo ad ogni Fase stabilita di seguito:

Punto di Rinforzo Rosso: ogni Fase 4 esegui un Draft Nemico

Punto di Rinforzo Blu: ogni Fase 8 esegui un Draft Nemico

Il Mazzo Nemico per ogni Draft Nemico è composto dalle carte Elite e Mostro.

DEBRIEFING

VITTORIA

L'impianto ha subito alcuni danni, ma il vostro coraggio e la vostra abilità in combattimento vi ha permesso di sopravvivere un altro giorno sul pianeta. Purtroppo non potete ancora ottenere il meritato riposo di cui avete bisogno, la notte è lunga e c'è la possibilità di altri attacchi da parte dei nemici.

RICOMPENSA

Il Territorio conquistato vi fornisce i suoi Elementi. Aggiungeteli alle vostre scorte.

SCONFITTA

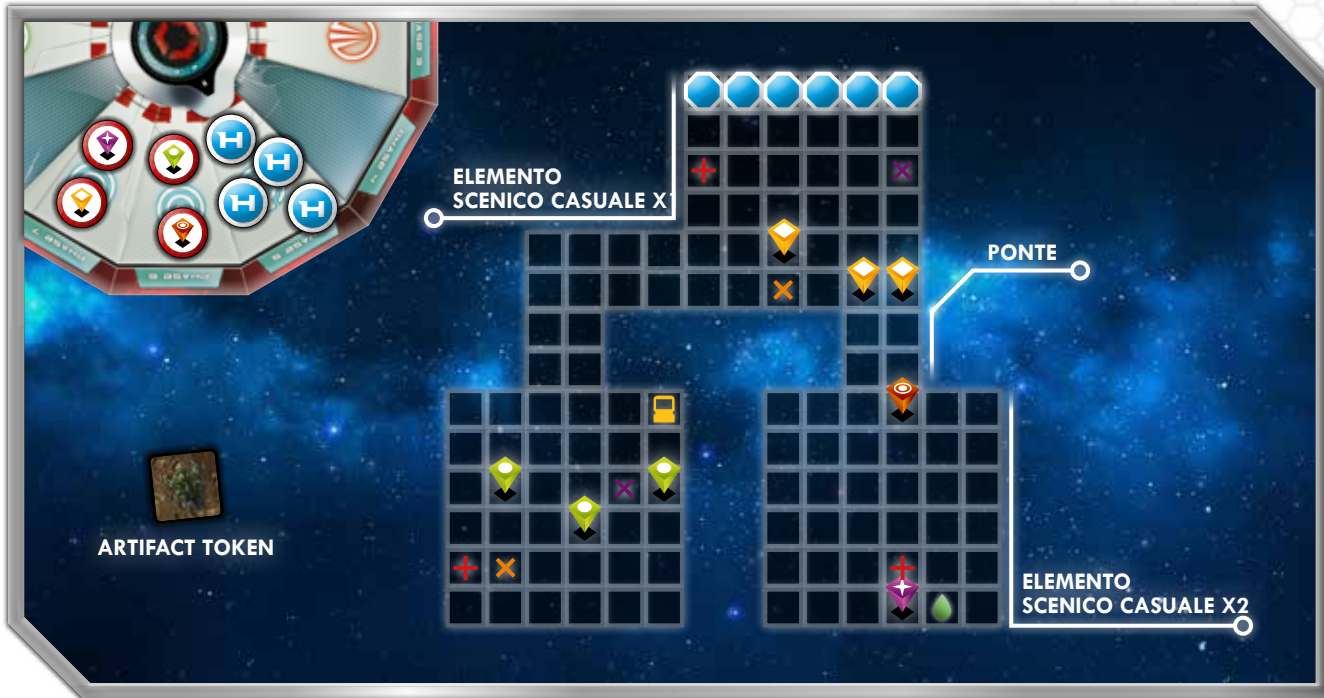
L'avamposto è perduto! Vi aggirate tra le macerie del vostro impianto, l'antenna di trasmissione è distrutta, così come i container squarciati e inutilizzabili. I segni della battaglia vi ricordano la vostra inefficienza nel difendere la preziosa attrezzatura per continuare la vostra missione.

Potrete affrontare la missione in un secondo momento, dopo aver curato le vostre ferite e riparato il vostro equipaggiamento.

L'ARTEFATTO

MISSIONE ESPLORAZIONE - DEFCON 1

INIZIO MISSIONE: 2.5
FINE MISSIONE: 6.1



BRIEFING

L'Artefatto si trova nelle mani di colei che avete identificato come uno dei leader nemici, emana una forza sinistra e incontenibile. Qualcosa in voi vi suggerisce che quell'Artefatto va distrutto, ma per farlo dovete farvi largo grazie alle vostre armi, affrontando un guardiano eccezionale.

SETUP

Per rappresentare l'Artefatto piazzate il token Simulacro come indicato sulla mappa della Missione.

CONDIZIONE DI VITTORIA

- Un Eroe raccoglie l'Artefatto (token Simulacro) entro lo scadere del tempo.

CONDIZIONI DI SCONFITTA

- Il Mostro che sorveglia l'Artefatto è ancora vivo allo scadere del tempo.
- Condizioni di sconfitta standard.

OBIETTIVI NEMICI

Leader:

- Attacca l'Eroe più vicino al Terminale (TV8).

Altri Nemici:

- Attaccare gli Eroi.

REGOLE SPECIALI

- **Il Ponte:** per abbassare il Ponte e rendere possibile il passaggio, gli Eroi devono attivare il Terminale con una azione di Interazione (1AP). Girate il Connettore del Ponte sul lato che lo mostra abbassato.
- **L'Artefatto:** un Eroe può ottenere l'Artefatto (token Simulacro) con una normale azione di Raccogliere.

DEBRIEFING

VITTORIA

Il mostruoso corpo del guardiano giace inerme ai vostri piedi. Mentre il Leader prova la fuga con l'arte-fatto, la vostra security ha acquisito il suo bersaglio e spara. Un raggio colpisce in pieno il monile distruggendolo e causando un esplosione psionica che ferisce gravemente il leader nemico. Decidete di ringraziarla, guardandola mentre arrancando fugge via.

RICOMPENSA

Il Territorio conquistato vi fornisce i suoi Elementi. Aggiungeteli alle vostre scorte.

SCONFITTA

Totalmente concentrati sul leader e sul suo fatale artefatto, da non accorgervi delle moto-ascie dell'Enorme Bull-y posto di guardia. Lo stridore delle armi diventa insopportabile quando inizia a lacerare le vostre armature. Vi ritirate sconfitti e macilentati, sotto lo sguardo soddisfatto e autorevole del leader nemico.

Potrete affrontare la Missione in un secondo momento, dopo aver curato le vostre ferite e riparato il vostro equipaggiamento.

SINE TEMPORE

MIRATE A QUELLO GROSSO

MISSIONE ESPLORAZIONE - DEFCON 1

INIZIO MISSIONE: 6.5
FINE MISSIONE: 10.1



BRIEFING

Durante la vostra permanenza in questo posto avete avuto a che fare con molti mostri dalla forza travolgente. Ma da come avete appreso, esistono degli esemplari che farebbero impallidire gli altri incontrati finora. La vostra spiccata fortuna ve ne ha messo uno sulla strada, provate a sconfiggerlo...se ne siete capaci.

CONDIZIONE DI VITTORIA

- Sconfiggere il Mostro entro lo scadere del tempo.

CONDIZIONI DI SCONFITTA

- Condizioni di sconfitta standard.

OBIETTIVI NEMICI

- Attaccare gli Eroi.

REGOLE SPECIALI

• **Ondata d'Elite:** effettuate un Draft Nemico per ogni Punto di Rinforzo ogni volta che la lancetta delle Fasi raggiunge il Settore 12. Per questo Draft il Mazzo Nemico deve essere composto solo da Nemici Elite.

• **Mostro Potenziato:** il Mostro obiettivo della Missione è considerato avere l'abilità Predatore. Ogni volta che il Mostro subisce 2 o più ferite da un singolo attacco rimuovete il suo Modello dal campo e piazzatelo adiacente ad uno dei Teletrasporti seguendo queste indicazioni:
Se il Mostro si trovava nella Plancia 1, piazzatelo adiacente al Teletrasporto nella Plancia 2.
Se il Mostro si trovava nella Plancia 2 o su un Connettore, piazzatelo adiacente al Teletrasporto nella Plancia 3.
Se il Mostro si trovava nella Plancia 3, piazzatelo adiacente al Teletrasporto nella Plancia 1.
Una volta piazzato il suo Modello, se nella Plancia in cui si trova ora non ci sono Eroi, il Mostro recupera una Ferita.

DEBRIEFING

VITTORIA

L'addestramento e la disciplina ferrea che vi contraddistinguono, hanno fatto da ago della bilancia in questo scontro mortale, pendendo senza troppi complimenti dalla vostra parte. La brutalità è stata arginata con astuzia, permettendovi di primeggiare contro una delle più forti creature del pianeta.

RICOMPENSA

Il Territorio conquistato vi fornisce i suoi Elementi. Aggiungeteli alle vostre scorte.

SCONFITTA

Siete stati fin troppo sprovveduti e arroganti nel pensare di riuscire a tenere testa a questa bestia mostruosa, figuriamoci ucciderlo. I rapidi movimenti del mostro e la sua sorprendente rigenerazione vi hanno colto di sorpresa, segnando irrimediabilmente la vostra fine.

Potrete affrontare la missione in un secondo momento, dopo aver curato le vostre ferite e riparato il vostro equipaggiamento.

SABOTAGGIO DEI TELETRASPORTI

MISSIONE ESPLORAZIONE - DEFCON 1

INIZIO MISSIONE: 7.8
FINE MISSIONE: 10.8



BRIEFING

Siete ormai veterani di questo posto ed è finalmente l'ora di sabotare gli infidi teletrasporti che vi hanno procurato così tanti fastidi durante le vostre missioni. Imbracciate le armi e ancora una volta vi gettate a testa bassa verso le orde di avversari. I vostri bersagli vi attendono oltre le armi e i trucchi dei nemici!

CONDIZIONE DI VITTORIA

- Distruggere i 4 Teletrasporti entro lo scadere del tempo.

CONDIZIONI DI SCONFITTA

- Condizioni di sconfitta standard.

OBIETTIVI NEMICI

- Attaccare gli Eroi.

REGOLE SPECIALI

- **Teletrasporti Nemici:** i Teletrasporti Nemici sono token Punti di Rinforzo.
- **Disattivare i Teletrasporti:** un Eroe può eseguire un'azione di Interazione con l'Interruttore per bloccare 2 Teletrasporti a sua scelta. Un Teletrasporto bloccato non genera Nemici in seguito ad un Draft Nemico.
- **Teletrasporti:** un Teletrasporto bloccato può essere distrutto con attacchi fisici e ha 6♥. Attaccare o distruggere un Teletrasporto aumenta di 1 il TV di un Eroe.
- **Guardie dei Teletrasporti:** quando un Teletrasporto viene attaccato, tutti i Nemici nella sua Plancia entrano in Combattimento.
- **Ondate Nemiche:** ogni volta che la lancetta delle Fasi raggiunge il settore 12 effettuate immediatamente un Draft Nemico per ogni Teletrasporto non bloccato. Il Mazza Nemico è composto da tutte le carte Elite, Leader e Mostro.

DEBRIEFING

VITTORIA

Anche l'ultimo dei teletrasporti nemici ha ceduto alla furia dei vostri colpi. Non vi resta che liberare le stanze del tempio dai pochi superstiti rimasti, per conquistare un importantissimo punto nevralgico degli approvvigionamenti del nemico. I vostri avversari hanno subito un duro colpo quest'oggi.

RICOMPENSA

Il Territorio conquistato vi fornisce i suoi Elementi. Aggiungeteli alle vostre scorte.

SCONFITTA

I teletrasporti sembrano impazziti, nuovi nemici si uniscono allo scontro a un ritmo forsennato, ben presto vi rendete conto che la situazione vi è sfuggita di mano. Ogni vostra tattica è vanificata dalla superiorità numerica del nemico e venite presto sopraffatti. La fortuna vi arride, trovate un passaggio segreto che porta fuori dal tempio. Siete sconfitti ma le uniche ferite riportate sono quelle al vostro ego.

Potrete affrontare la missione in un secondo momento, dopo aver curato le vostre ferite e riparato il vostro equipaggiamento.

SINE TEMPORE



LUDUS MAGNUS
STUDIO

Libro della campagna v2.2