

SINE TEMPORE



LUDUS MAGNUS
STUDIO

SINE TEMPORE

INHALTSVERZEICHNIS

SPIELMATERIAL	3	PERILIUM	26
EINLEITUNG	4	AKTIVIERUNGSMARKER UND GEGNERGRUPPEN	27
ZIEL DES SPIELS	4	VERSCHIEDENE GEGNER, ABER DIESELBE FIGUR.....	27
CREDITS	5	KÜNSTLICHE INTELLIGENZ (AI)	28
INHALT DER SCHACHTEL	6	DIE HELDEN ANGREIFEN	28
KOLONISTENFIGUREN	8	VOM GEGNER AUSGELÖSTE EFFEKTE	28
GEGNERFIGUREN	9	KAMPF.....	29
REGELN.....	10	ANGRIFFSDTAILS	30
GOLDENE REGEL.....	10	ANGRIFFSFERTIGKEITEN	30
KOLONISTEN, GEGNER UND CHARAKTERE	10	BENACHBARTE FIGUREN.....	30
KONTRAHENTEN UND VERBUNDENE	10	KOLLATERALSCHADEN.....	30
WÜRFELN UND ERNEUT WÜRFELN	10	ANGEGRIFFENE HELDEN	30
HELDENBOGEN	11	VERTEIDIGUNG GEGEN GEGNER	31
TEST	11	KETTENANGRIFFE	31
GEGNER	12	ANGRIFFS- UND VERTEIDIGUNGSSREIHENFOLGE	31
AUSRÜSTUNG	13	GÜLTIGE ZIELE	32
AUSRÜSTUNGS-UPGRADE.....	14	GEISTERZONEN	32
ELEMENTE	14	FIGURENGRÖSSE	33
AUSRÜSTUNGSSLOTS.....	14	UMGEBUNGSELEMENTE	33
MISSIONSKARTEN.....	15	CONTAINER UND GEBÄUDE.....	33
EREIGNISKARTEN	15	BEWEGLICHE GEGENSTÄNDE.....	33
UMGEBUNGSELEMENTKARTEN	16	VERWENDUNG VON ENERGIEZELLEN.....	34
ROHSTOFFKARTEN	16	FLÄCHENEFFEKTE	34
TALENTBOGEN	17	AUREN UND WELLEN	35
TALENTBAUM	17	AUSSER GEFECHT GESETZTE HELDEN (KO)	35
WÜRFEL	18	STRAFWÜRFEL	35
VORBEREITUNG EINER ERKUNDUNGSMISSION	19	KARTEN "SCHWERE WUNDEN"	35
ERZÄHLMISSIONEN.....	19	KLETTERN	36
INHALT	19	SICHTLINIE VON UND ZU EINEM CONTAINER.....	36
SPIELABLAUF	21	PSIONISCH.....	37
AKTIONSPUNKTE	21	PSIONISCHE KRÄFTE.....	37
MOMENTUM	21	OBLIVIONPUNKTE UND -MARKER	38
GLYPHEN	21	OBLIVIONKARTEN	38
AKTIVIERUNG	22	AUSRÜSTUNG UND PSIONISCHE KRÄFTE.....	38
AKTIVIERUNGSREIHENFOLGE DER GEGNER	22	ZUSTANDSMARKER	39
HELDENAKTIVIERUNG	22	NEGATIVE ZUSTÄNDE.....	40
ZEITVERSCHIEBUNG	23	WUNDENMARKER	40
GEGNERAKTIVIERUNG.....	23	ANDERE MARKER	40
REAKTION	23	POSITIVE ZUSTÄNDE	41
GEGNER IM KAMPF.....	24	ALLGEMEINE FERTIGKEITEN	41
MARKERPHASE.....	24	GEGNERFERTIGKEITEN	42
AKTIONEN	24	FERTIGKEITEN VON UMGEBUNGSELEMENTEN	42
ORIENTIERUNGSKARTE	25	SPEZIELLE REGELN VON KARTENTEILEN	42
SPIELEN DER GEGNER.....	26	FLUSSDIAGRAMM DER GEGNER	44
BEDROHUNGSLEVEL (TV)	26	KOLONIEDATENBLATT	45



Ich liebte es, in der Wärme der Sonne aufzuwachen, bevor sie gewaltsam durch das kalte und künstliche Licht dieser schrecklichen Neonröhren ersetzt wurde. Es erfüllt mich mit Bedauern, wenn ich mich an die eiskalte Luft der schneedeckten Berghänge zurück erinnere. Ich kann diese Mischung aus Sauerstoff und anderen Gasen nicht ausstehen, die durch die Luftschächte der Behausungen strömen, die wir Städte nennen. Trotz allem, ohne den wissenschaftlichen Fortschritt, der zu diesen provisorischen Lösungen führte, wären wir alle verloren. Natürlich meine ich nicht nur uns Menschen allein, sondern auch alle anderen Weltraumreisende, die jetzt auf diesem sterilen Felsen leben, den wir gezwungen sind, unser Zuhause zu nennen. Tja, je höher wir steigen, desto härter ist der Sturz. Für unseren Planet ist es jetzt zu spät, aber wenn wir unsere Fehler nicht wieder gutmachen, dann ist selbst die Zukunft unserer Kinder in Gefahr.

Deshalb wurden Tetra-Titan-Raumschiffe, bekannt als Archen, in den unendlichen Raum geschickt, während uns Captainen die schwierigste und wichtigste Mission aller Zeiten übertragen wurde: Einen neuen Planeten zu finden, der in der Lage ist, zukünftige Generationen - unsere Hoffnung - zu beherbergen. Unsere Schiffe befördern tausende von kryogenen Zylindern, die das Genom von Tier- und Pflanzenarten enthalten, die es uns ermöglichen werden, unser heilige Aufgabe zu erfüllen. Unsere Crew wurde aus den besten Wissenschaftlern und Ingenieuren ausgewählt, unterstützt von Elitepiloten und Spezialeinheiten. Wir sind für alle Eventualitäten und jede Situation ausgerüstet. Wir sind bereit und wir hoffen, dass unsere Gebete erhört werden. Nach vielen langen Monaten der Reise haben wir endlich einen Planeten gefunden, der unsere Bedürfnisse zu erfüllen scheint. Ich kann es kaum erwarten, auf festem Boden zu stehen und reine Luft zu atmen. Andromeda 2.0 hat die Landeoperation eingeleitet und ich habe noch ein paar Minuten Zeit, um meine Zigarren zu rollen und diese nervtötende Aufzeichnung abzuschließen.

Aufgenommen von T.J. Achab, Captain der Arche Genesis.

SPIELMATERIAL

Hefte und Zubehör

- Regelheft
- Kampagnenheft
- Karte der Genesis/von Primaevus V
- 4 Heldenbögen
- 4 Talentbögen
- 4 Perilium
- 1 Momentum

4 Heldenfiguren

- Captain: Achab
- Sicherheit: Andromeda 2.0
- Psioniker: Jukas
- Ärztin: Alexandra

Karten, Marker und Spielplanteile

- Marker
- 36 Ausrüstungskarten
- 20 Rohstoffkarten
- 21 Gegnerkarten
- 19 Gegnerrekruitierungskarten
- 12 Missionskarten
- 22 Umgebungselementkarten
- 10 Ereigniskarten
- 10 Oblivionkarten
- 10 Karten "schwere Wunden"
- 1 Orientierungskarte
- 10 D6 Würfel
- 4 Spielplanteile
- 7 Verbindungsstücke
- 22 farbige Figurbasen

3D Umgebungselemente

- 1 Antenne
- 2 Container
- 2 Amanita
- 2 Pilze
- 4 Büsche

EINFÜHRUNG

Euer Heimatplanet stirbt und die letzte Hoffnung eurer Bevölkerung ruht auf einer Flotte von Terraforming-Schiffen, die auf der Mission sind, eine neue Heimat zu finden.

In Sine Tempore erlebt ihr das Leben als Besatzung des Raumschiffs Genesis. Während eurer Reisen werdet ihr viele unterschiedliche außerirdische Lebensformen entdecken, manche freundlicher gesinnt als andere. Einige werden

eure Besatzung als Eindringlinge ansehen. Andere werden vielleicht euer Schicksal teilen und sich eurer Besatzung anschließen. Die Genesis befindet sich jetzt im Orbit eines blühenden Planeten, Primaevus V...

Schafft ihr es, die Gefahren zu überstehen und ein neues Zuhause zu finden?

ZIEL DES SPIELS

In Sine Tempore werdet ihr mit den versteckten Gefahren eines außerirdischen Planeten konfrontiert. Ihr steht den Primaevi gegenüber, einer außerirdischen Spezies, welche versucht eure Bemühungen der Kolonisierung eines Planeten in ihrem Sektor, Primaevus V, zu verhindern. Die Primaevi leben in Harmonie mit der Natur und tolerieren Technologie nur dann, wenn sie zur Erhaltung der Natur beiträgt. Dieser spezielle Planet ist eines ihrer Jagdgebiete.

Sine Tempore kann mit 1 bis 4 Spielern gespielt werden. Jede Mission bringt die Gesamtkampagne der Genesis-Crew voran, Primaevus V zu terraformen. Die Kampagne entwickelt und verändert sich, basierend auf euren Handlungen und Entscheidungen. Eure Reise beginnt mit dem Einführungsszenario, das euch durch den Spieldurchgang

und die Spielanleitung führt. Die Primaevi werden von einer künstlichen Intelligenz gesteuert, die eure Fertigkeiten testet. Wählt eure Crew also weise.

Spieler müssen das Momentum während den Missionen nutzen, um Helden zu aktivieren und Aktionspunkte (AP) auszugeben, um Fertigkeiten zu nutzen, um die Primaevi-Bedrohung zu beseitigen. Achtet darauf, dass sowohl Erfolg als auch Misserfolg während der Missionen den Verlauf eurer Kampagne beeinflussen.

Denkt immer daran, dass bei Sine Tempore der Spaß beim Erkunden des Planeten im Vordergrund stehen sollte. Daher steht es euch frei, die Regeln nach euren Wünschen anzupassen!





CREDITS

Project Director: Luca Bernardini
Game Design: Andrea Colletti
Development Team: Luca Bernardini, Marco Presentino, Diego Fonseca
Editorial and Writing Managers: Louis Angelli, Frank Calcagno
Lead Graphic Design: Diego Fonseca
Graphic Design: Paolo Scippo, José Alejandro Lupico Barca, Valeria Bucci
Art Director: Andrea Colletti
Lead Concept Artist: Giovanni Pirrotta
Illustration and Concept Artist: Antonio De Luca, Simone de Paolis
Lead 3D Sculptor: Fernando Armentano
3D Sculptors: Tommaso Inceccchi
Web Editors: Marco Presentino, Luca Bernardini, Vincenzo Piscitelli, Roberto Piscitelli
Kickstarter Manager: Andrea Colletti
Translations: Silvia Franci, Luisa Marzullo, Flavia Frazuel
German Translation: Thorsten Laube, Simon Balling
German Proofreading: Echenjaeger, Daniel Bungert, Ingo Ebert, Andreas Eichwald
Production, Advertising and Fulfillment: Vincenzo Piscitelli
Playtesters: Alessandro Lanzuisi, Giulio "Gad" D'Avella, Mattia Di Sangro, José Alejandro Lupico Barca, Davide e Alessio Schiavone, Simona Moauro, Michele "Lisk" Milizio, Gabriele "Mambo" Luccioni, Giulio Giannoccolo, Carlo Di Felice, Andreina Masi, Nancy De Simone, Giuliana Sampugnaro, Alessandro Caporelli, Eleonora Mostarda, Simone Massimi, Valentina, Lavinia Porzi, Vincenzo Curzola, Angelo Paolillo, Diego Fonseca, Danilo Guidi, Lucca Games, Macro Games Night
Ludus Magnus Store: shop.ludusmagnusstudio.com



INHALT DER SCHACHTEL

1 - Regelheft

Das Heft, das ihr in den Händen hältet, beinhaltet alle Regeln, die zum Spielen von Sine Tempore notwendig sind.

2 - Kampagnenheft

In diesem Heft findet ihr die Regeln für eine Primaevus V-Kampagne inkl. der Details der entsprechenden Erkundungsmissionen.

3 - Figuren

Diese stellen die Kolonisten und ihre Kontrahenten dar - die Primaevi - die bedrohlichen Hüter von Primaevus V.

4 - Farbige Gegnerbasen

In Sine Tempore gibt es bestimmte Gegner, die unterschiedliche Gegnerkarten besitzen, aber durch die selbe Figur dargestellt werden. Um sie auseinanderzuhalten könnt ihr diese farbigen Basen verwenden.

5 - Momentum

Das Momentum wird benutzt, um die Aktivierung der Figuren während einer Mission zu bestimmen. Zu wissen, wie man es benutzt, ist einer der Schlüsselfaktoren zum Sieg.

6 - Karten von Primaevus/Genesis

Dieses doppelseitige Blatt zeigt auf der einen Seite die Karte des Planeten Primaevus V, mit Angabe der Orte, die von den Kolonisten erobert werden müssen. Auf der anderen Seite zeigt es einen Plan des Raumschiffs Genesis mit Angabe der verschiedenen Sektoren, die während der Koloniephase besucht werden können.

7 - Aktionswürfel (weiss) und Strafwürfel (rot)

Die Würfel werden von den Helden benutzt um den Erfolg oder den Misserfolg einer Aktion zu bestimmen.

8 - Heldenbogen

Jeder Kolonist hat seinen eigenen Bogen, der seine Werte und speziellen Fertigkeiten aufführt (siehe Seite 11).

9 - Talentbogen

Jeder Held hat seinen eigenen Talentbogen, entsprechend seiner Klasse. Der Bogen ist doppelseitig und zeigt den Talentbaum auf der einen Seite und die Beschreibung der Heldenfertigkeiten auf der anderen Seite (siehe Seite 17).

10 - Perilum

Dieses Element wird benutzt, um den Bedrohungslevel (TV) anzuzeigen, den jeder Held erreicht hat und ist unerlässlich für die Verwaltung der künstlichen Intelligenz (AI) der Feinde (siehe Seite 26).

11 - Gegnerkarten

Jeder Gegnertyp hat seine eigenen Karten, die ihre Werte und Fertigkeiten aufführen.

11B - Gegnerrekrutierungskarten

Wenn ein zufälliger Gegner gezogen werden muss, werden die Karten gemischt und bilden das Gegnerdeck (siehe Kampagnenbuch Seite 14).

12 - Ereigniskarten

Diese Karten werden vor dem Beginn einer Mission gezogen, um einer Mission mehr Abwechslung hinzuzufügen (siehe Seite 15).

13 - Umgebungselementkarten

Die Oberfläche von Primaevus V hat eine Fülle von Umgebungen und Objekten, die sich erforschen lassen. Diese Karten führen die entsprechenden Werte auf. Wenn ein Geländeelement zufällig gezogen werden muss, werden diese Karten gemischt und bilden das Geländedeck (siehe Seite 16).

14 - Rohstoffkarten

Diese Karten stellen wertvolle verfügbare Rohstoffe dar, die die Kolonisten von den Feinden erhalten können, welche während einer Mission eliminiert wurden. Aber Vorsicht, die Beute kann auch verschiedene Fallen beinhalten (siehe Seite 16)!

15 - Ausrüstungskarten

Jeder Ausrüstungsgegenstand hat 3 Karten, die die 3 Stufen seiner Verbesserung darstellen. Bestimmte Ausrüstungsgegenstände können von jedem benutzt werden, während andere Gegenstände nur von speziellen Klassen oder Helden benutzt werden können (siehe Seite 13).

16 - Missionskarten

Jede Erkundungsmission hat ihre eigene Karte. Alle diese Karten zusammengemischt bilden das Missionsdeck. Ein wichtiges Detail auf den Missionskarten ist der Defcon-Level.

17 - Oblivionkarten

Diese Karten verhängen Strafen gegen psionische Helden, die ihre eigenen Kräfte missbrauchen (siehe Seite 38).

18 - Karten "Schwere Wunden"

Wenn ein Held während einer Mission KO geht, riskiert er, diese Karten zu bekommen, welche den unglücklichen Kolonisten bestrafen (siehe Seite 35).

19 - Spielplanteile

Große Kartenteile, die die Schlachtfelder für Sine Tempore darstellen.

20 - Spielplanverbindungen

Kleinere Kartenteile, die üblicherweise die Kartenteile miteinander verbinden.

21 - Orientierungskarte

Während des Spiels wird diese Karte für verschiedene Funktionen verwendet, von denen die häufigste darin besteht, die zufällige Bewegungsrichtung einer Figur zu bestimmen.

22 - Umgebungselemente

Diese beinhalten sowohl 2D als auch 3D Elemente, die Kisten, Büsche oder seltsame Pilzbäume auf Primaevus V darstellen.

23 - Container

Diese 3D Landschaftselemente werden benutzt, um die Schlachtfelder in vielen Missionen zu erweitern. Anders als andere Landschaftselemente können Container dazu benutzt werden, um eine höhere und vorteilhaftere Position zu erreichen (siehe Seite 33).

24 - Aktivierungsmarker

Diese Marker werden auf dem Momentum platziert um die Reihenfolge der Aktivierung der Figuren im Spiel zu bestimmen. Jede Gruppe von Gegnern wird nur durch einen Marker dargestellt.

25 - Fertigkeitsmarker

Jede Fertigkeit, die von den Helden erlernt werden kann, hat ihren eigenen Marker. Diese Marker werden auf den Heldenbogen gelegt, um anzuzeigen, welche Fertigkeiten für den Helden bei der aktuellen Mission verfügbar sind.

26 - Gegnermarker

Diese Marker werden für Gegnerfiguren benutzt, die nicht in der Schachtel enthalten sind.

27 - Zustandsmarker

Diese dienen dazu, anzuzeigen, ob eine Figur von einem bestimmten Zustand betroffen ist. Marker mit einem roten Rand zeigen einen negativen Zustand an, solche mit einem blauen Rand einen positiven Zustand.

28 - Andere Marker und Wundenmarker

Beinhaltet alle Marker, die zum Spielen von Missionen benutzt werden, sowie Beutemarker und alle Wundenmarker.

29 - LOS Tool

Dieses nützliche Tool hilft euch dabei, die Sichtlinie (LoS) zwischen zwei Figuren zu bestimmen (siehe Seite 32).





ACHAB

Es fühlt sich jedes Mal wie das erste Mal an, egal wie viele Planeten er bereits betreten hat... der Nervenkitzel einer neuen Entdeckung und die Angst vor dem Unbekannten sind ein ständiger Quell der Spannung. Achab fährt sich in alter Gewohnheit mit den Fingern über sein Gesicht, entlang seiner alten Narbe ... an jenem Tag hatte er seine Deckung fallen lassen. Er hat sich selbst versprochen, dass das nie wieder passieren wird. Sie mögen zwar nicht die Jäger sein, aber keinesfalls sind sie die Beute.



ANDROMEDA

Die servogeregelte Aufhängung gibt ein leichtes Brummen von sich, während Andromeda flink auf ihre Füße kommt. Lager und Kabel verschieben die Gesichtszüge und ahmen die Ausdrücke nach, die jeder Mensch nach dem Aufwachen aus einem langen Schlaf machen würde. Die sichere Landung der Crew auf diesem abgelegenen Planeten war nicht das Ende ihrer Mission, sondern nur der Anfang.



JKAS

Während er wartet, wandert sein Geist durch die Erinnerungen an eine Welt violetter Flammen, die er durch seinen übernatürlichen, immateriellen Körper erlebt. Die "Anderen" verlassen sich auf ihre eigenen begrenzten Sinne, weshalb es unwahrscheinlich ist, dass sie jemals dieselbe Ebene des Wissens erreichen werden. Jukas besitzt diese "Gabe" nun seit Jahren, aber für seinesgleichen ist es nichts als ein Fluch. Ein Fluch, der ihn ausgrenzt, ihn jedoch zu einem nützlichen, wenn auch nicht vertrauenswürdigen Werkzeug macht.



ALEXANDRA

Alexandra gab ihr Leben als Lehrerin auf, als ihre Lebensgefährtin in ihren Armen starb, besiegt von einer unbekannten Krankheit. Zu diesem Zeitpunkt entwickelte sie eine echte Obsession für das Studium von Krankheiten, welche sie dazu trieb, eine Freiwillige für Achabs Crew zu werden. Sie meldete sich als Ärztin der Genesis und hoffte, Antworten auf ihre Fragen zu finden. Seitdem hat sie eines gelernt, dass die Verstorbenen warten können ... die Lebenden hingegen können es nicht.





BULL-Y



FATO



MOWERS X5



HUNTERS X5



SPRIGGANS X10



KIDS X10



WITCHES X4

RECELN

Dieses Regelheft beinhaltet die Spielregeln von Sine Tempore. Im Kampagnenheft findet ihr die Regeln, um eine Sine Tempore Kampagne zu spielen. Verglichen mit dem Spielen einer einzelnen Mission bietet dieser Modus ein tieferes Eintauchen in das Spiel, und es euren Kolonisten ermöglicht, sich durch den Erwerb neuer Fertigkeiten und Ausrüstungen zu verbessern, während ihr Primaevus V erkundet. Weitere Erweiterungen werden neue, tödliche Planeten enthalten, die ihr erforschen könnt.

GOLDENE REGEL

Sollten die Regeln von Ausrüstungskarten oder Talentbögen den Regeln in diesem Regelheft widersprechen, haben die Regeln auf Spielkarten und Bögen immer Vorrang.

KOLONISTEN, GEGNER UND CHARAKTERE**TERE**

Dieses Regelheft verwendet die Begriffe **Kolonisten/Helden** für die, von den Spielern gesteuerten Charaktere. Die Begriffe **Gegner** oder **Feind** werden für die Bezeichnung der Kontrahenten der Kolonisten verwendet, und der Begriff **Charakter/Figur** für allgemein irgendeine der Figuren im Spiel.

Erweiterungen oder zusätzliche Regeln können sich auf zusätzliche Kategorien wie **Nemesis** oder **Begleiter** beziehen. In diesem Fall finden Sie ihre Definition in den ergänzenden Regeln.

KONTRAHENTEN UND VERBÜNDETE

Der Begriff Verbündete bezeichnet Figuren, die Teil derselben Allianz sind, z.B. sind die Kolonisten eine Allianz, während ihre Gegner eine andere Allianz bilden. In seltenen Fällen kann es mehrere Gruppen von Feinden in derselben Mission geben, wobei jede Gruppe von Feinden eine unabhängige Allianz ist.



Es mag Situationen geben, in denen mehrfaches Würfeln für einen Würfelwurf erlaubt ist. Am häufigsten ist das der Fall, wenn ein Gegner die Fähigkeit besitzt, einen Helden seine Erfolge erneut würfeln zu lassen, der im Anschluss daran die Fehlschläge erneut würfeln darf. In diesen Fällen müssen die erneuten Würfe vom Gegner zuerst durchgeführt werden. Erst wenn diese "negativen" erneuten Würfe gemacht worden sind, kann der Held seine erneuten Würfe durchführen, sofern er welche hat.

Beispiel: Alexandra versucht ein Suicide Kid mit ihrer Double Gun zu treffen. Sie würfelt und erhält das Ergebnis **A**; sie hat drei Erfolge (alle **◆**-Symbole).

Die "Dodge"-Fähigkeit des Suicide Kid zwingt Alexandra einen ihrer Erfolge erneut zu würfeln. Nach diesem Wurf erhält sie das Ergebnis **B**.

Jetzt kann Alexandra die Fähigkeit der Double Gun nutzen, die es ihr erlaubt, die Würfel mit einem "**◆**" erneut zu würfeln, auch denjenigen, der durch die Fähigkeit des Gegners bereits erneut gewürfelt wurde. Nach diesem erneuten Würfeln erhält sie Ergebnis **C**. Jetzt kann sie so viele Wunde verursachen, wie sie **◆**-Symbole gewürfelt hat, nämlich 2.

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

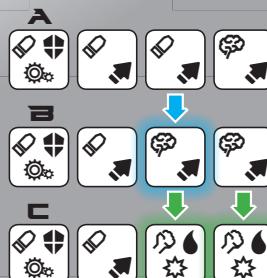
Optionale Regeln sind in Kästen wie diesem hinterlegt. Diese können bei Bedarf angewandt werden.

Hinweise sind in Kästen wie diesem hinterlegt. Diese helfen euch dabei, bestimmte Teile des Spiels besser zu verstehen.

Regeln, die bei gegnerischen Figuren in unterschiedlicher Weise gelten, werden in Kästchen wie diesem hinterlegt.

WÜRFELN UND ERNEUT WÜRFELN

In diesem Regelheft bezeichnet der Begriff Würfeln jede Art von Würfelwurf. Bestimmte Regeln geben euch die Möglichkeit, einen oder mehrere Würfel nach einem Wurf erneut zu würfeln. In diesem Fall wird der Begriff erneutes Würfeln verwendet. Sofern nicht ausdrücklich durch eine Regel angegeben, ist es nicht möglich, einen Würfel mehr als einmal neu zu würfeln. Wenn ihr erneut gewürfelt habt, müsst ihr das neue Ergebnis akzeptieren.



HELDENBOGEN

Jegliche Informationen über die Kolonisten befinden sich auf ihren Heldenbögen, Talentbögen und Ausrüstungskarten. Jeder Held verfügt in den 5 Fertigkeiten (Schnelligkeit, Stärke, Treffsicherheit, Willenskraft und Lebenskraft) über bestimmte Werte, welche zusammen mit ihren Fertigkeiten und Ausrüstung ihre Rolle auf dem Schlachtfeld wiederspiegeln.



A - Klassensymbol: Die Klassenzugehörigkeit eines Helden spiegelt dessen taktische Rolle während einer Mission wieder. Jede Klasse zeichnet sich durch eine Reihe von Fertigkeiten aus, die wiederum in Gruppen unterteilt sind. Ihr könnt eure Helden während des Spielverlaufs individualisieren, indem ihr die Fertigkeiten auswählt, die eurem eigenen Spielstil am ehesten entsprechen.

B - Schnelligkeit (RA - ⚡): bezeichnet die Geschwindigkeit des Helden. Sie gibt an, in welcher Reihenfolge der Held aktiviert wird und wie viele Aktionspunkte (AP) ihm während seiner Aktivierung zur Verfügung stehen.

C - Treffsicherheit (PR - ☰): bezeichnet die Fähigkeit mit Fernkampfwaffen zu zielen und Objekte zu werfen. Die Höhe des PR-Wertes gibt an, wie viele Würfel dem Helden bei einer Treffsicherheitsprobe zur Verfügung stehen.

D - Stärke (PH - ⚡): diese Fertigkeit wird verwendet, wenn man eine Aktion ausführt, die auf physischen Qualitäten beruht. Dies beinhaltet einen Angriff mit einer Nahkampfwaffe, das Bewegen eines Objektes, oder die Verteidigung gegen einen physischen Angriff. Die Höhe des PH-Wertes gibt an, wie viele Würfel dem Helden bei einer Stärkeprobe zur Verfügung stehen.

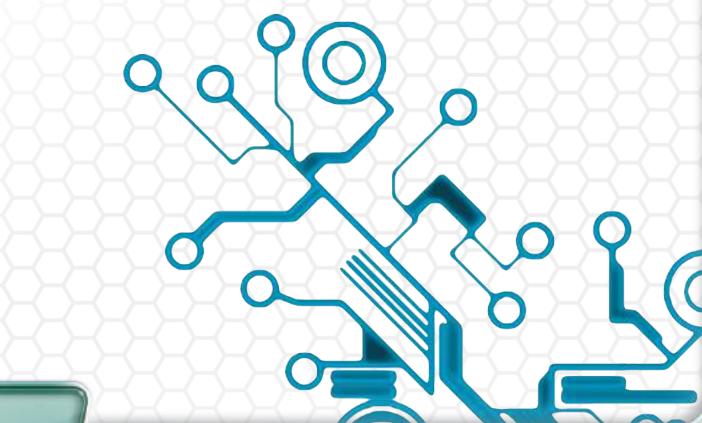
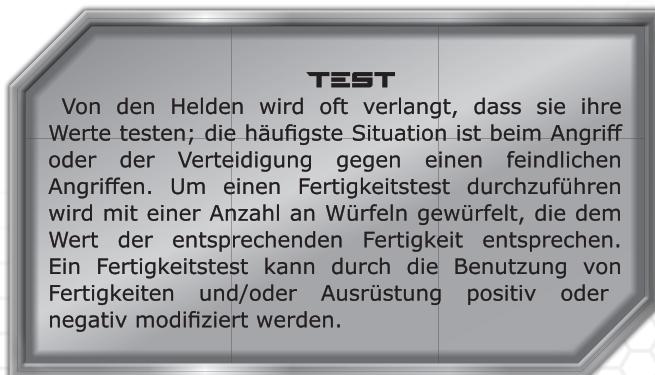
E - Willenskraft (MI - ⚡): spiegelt die Intelligenz und das Wissen des Kolonisten wieder. Sie wird bei allen Proben verwendet, die auf mentalen Aktionen beruhen. Des Weiteren gibt es die psychischen Fähigkeiten des Helden an und wird verwendet um Psi-Kräfte zu aktivieren und diesen zu widerstehen.

F - Lebenskraft (HE - ❤): gibt die Widerstandsfähigkeit des Helden auf dem Schlachtfeld an. Wenn ein Held Wunden in Höhe seiner Lebenskraft erleidet, ist er **außer Gefecht gesetzt (KO)**.

G - Talentfelder: in diese Felder werden die Talentmarker gelegt, welche die Spieler für die Mission ausgewählt haben.

H - Spezialfertigkeit: jeder Held verfügt über eine besondere Fertigkeit. Diese ist immer aktiv und kann unter keinen Umständen verloren gehen.

I - Größe: dieses Diagramm zeigt die Größe des Helden. In Sine Tempore unterscheidet man zwischen 3 unterschiedlichen Größen: Klein, mittel und groß. Aufgrund der Größe werden in manchen Spielsituationen bestimmte Boni und Mali angewandt (siehe Seite 33).



GEGNER

Diese Kategorie beinhaltet alle Kontrahenten, denen die Kolonisten während ihrer Missionen begegnen.



A - Der Name gibt die Art des Gegners an. Manche Karten beziehen sich auf einzelne Gegner, andere auf Gegnergruppen. Gegnergruppen werden alle von ein und demselben Gegnermarker auf dem Momentum aktiviert. Direkt unter dem Namen stehen die Charaktermerkmale des Gegners. Die Charaktermerkmale beschreiben den Hintergrund und die besonderen Eigenheiten des Gegners. Das Symbol links neben dem Namen beschreibt den Rang des Gegners (Soldat, Elite, Boss, Anführer und Monster).

B - **Schnelligkeit (RA - ⚡)**: Bezeichnet die Geschwindigkeit des Gegners. Sie gibt an, in welcher Reihenfolge der Gegner aktiviert wird und wie viele Aktionspunkte (AP) ihm während seiner Aktivierung zur Verfügung stehen.

C - **Kontrollradius (CA - 📈)**: Diese Zahl stellt die Reichweite des Kontrollradius auf dem Schlachtfeld dar. Gegner sind sich immer bewusst, was in ihrem Kontrollradius passiert. Helden, die in diesem Kontrollradius agieren, können eine Reaktion der Gegner-KI auslösen, abhängig vom aktuellen Bedrohungsgrad (TV) des Helden (siehe Seite 23).

D - **Physische Verteidigung (PD - ⚡)**: Gibt den physischen Verteidigungswert des Gegners an. Dieser Wert wird vom Schaden abgezogen, den er aufgrund von Nah- oder Fernkampfangriffen erleidet.

E - **Mentale Verteidigung (MD - ⚡)**: Gibt den mentalen Verteidigungswert des Gegners an. Dieser Wert wird vom Schaden abgezogen, den er aufgrund von mentalen Angriffen

Manche der gefährlichsten Gegner sind immun gegenüber vielen Effekten. Zusätzliche zu den spezifischen Immunitäten (abgebildet auf ihrer Karte) sind **Bosse** und **Monster** immun gegenüber allen Fähigkeiten oder Ausrüstungen, welche sie betäuben würden (Stunned) oder es den Helden erlauben würde sie zu bewegen.

erleidet.

F - **Lebenskraft (HE - ❤)**: Dieser Wert spiegelt die Überlebensfähigkeiten des Gegners wieder. Sobald ein Gegner Wunden in Höhe seiner Lebenskraft erlitten hat, wird er vom Spielfeld entfernt.

G - Die Farbe des Kartenrahmens verweist auf die Gruppe, zu welcher der Gegner gehört. Im Grundspiel befindet sich die Gruppe der Primaevi, welche rot gekennzeichnet ist.

H - **Aktive Fertigkeiten**: Dies sind Fertigkeiten, die Aktionspunkten (AP) benötigen, um aktiviert zu werden. Diese Kategorie beinhaltet alle Details für **Angriffsfertigkeiten**, wie Reichweite und die Art des verursachten Schadens.

I - **Passive Fertigkeiten**: Diese Sektion beinhaltet alle einzigartigen passiven Fertigkeiten, die der Gegner besitzt. Passive Fähigkeiten sind immer aktiv und ihre Effekte werden auch ohne das Ausgeben von Aktionspunkten (AP) ausgelöst. In bestimmten Fällen können einige Fertigkeiten Widerstand oder Immunität gegen ein oder mehrere Symbole auf den Angriffswürfeln bieten. Widerstände zwingen einen Helden, die Würfel mit diesem Symbol einmalig neu zu würfeln. Immunitäten heben alle Schäden auf, die durch die angegebene Art von Würfeln verursacht werden.

J - **Allgemeine Fähigkeiten**: Hier stehen die allgemeinen Fertigkeiten der Gegner. Diese Fertigkeiten (sowohl aktive wie auch passive) sind verschiedenen Gegnertypen zugeordnet und werden in diesem Regelbuch auf Seite 41 erklärt.



TROOP



ELITE



MONSTER



LEADER



BOSS

AUSRÜSTUNG

Die Ausrüstung spielt bei Sine Tempore eine entscheidende Rolle bei der Entwicklung der Helden. Jede Ausrüstungskarte ist in unterschiedliche Bereiche unterteilt, die ihre Funktion beschreiben:



A - Der Name identifiziert jede Ausrüstung.

B - **Kategorie der Ausrüstung:** Jede Ausrüstung gehört zu einer Kategorie, z.B. Waffe, Rüstung, Werkzeug usw. Diese Kategorie erlaubt es Ausrüstung manchmal mit anderen Ausrüstungskarten oder Fertigkeiten zu kombinieren.

C - Das Bild der Ausrüstung.

D - Der Effekt der Ausrüstung oder die Angriffswerte.

E - Manche Ausrüstungsgegenstände haben ein Symbol das anzeigt, welche Energiezellen verwendet werden können.

F - Jede Ausrüstung kann bis zur Stufe 3 verbessert werden. Beim Verbessern wird die alte Karte durch die neue, bessere Karte ersetzt. Jede Ausrüstung startet auf der Stufe 1.

G - Dieser Abschnitt beschreibt die Eigenschaften der Waffe wie Reichweite, Feuerrate oder den Angriffsbonus, den der Klonist auf die zugehörige Fertigkeit erhält (z.B. im Falle

einer Feuerwaffe wird der Bonus zu dem \otimes -Wert addiert). Einige Angriffe besitzen ein "Ketten"-Symbol, welches die Möglichkeit zum **Kettenangriff** anzeigt (siehe Seite 31).

H - **Beschränkungen:** Einige Ausrüstung ist auf einen speziellen Helden oder eine spezielle Heldenklasse beschränkt. Wird hier nichts angezeigt, so ist die Ausrüstung nicht beschränkt.

I - **Ausrüstungsslot:** Jedes Objekt belegt einen spezifischen Ausrüstungsslot aus den den Helden zur Verfügung stehenden Slots. Für weitere Informationen, siehe Ausrüstungsslots auf Seite 14.

J - Klassensymbol.

K - Die mit der Verwendung von Energiezellen verbundenen Effekte.

L - Dieser Kasten zeigt die benötigten Elemente, um die Ausrüstung zu verbessern.



*: diese Heldenklassen sind in Erweiterungen erhältlich

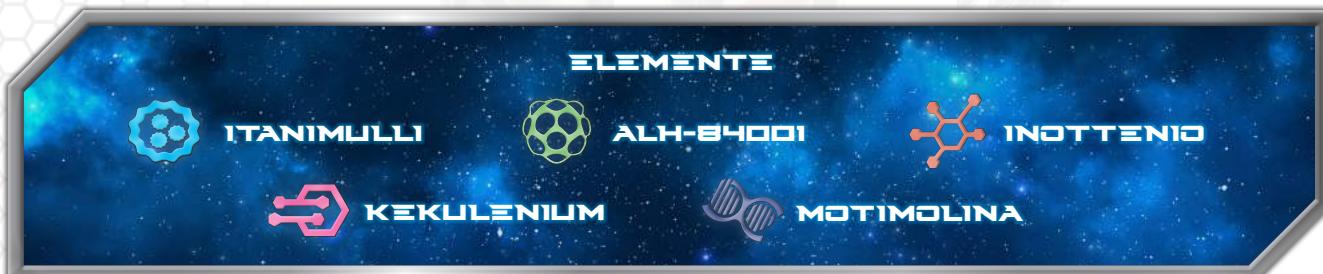


AUSRÜSTUNGS-UPGRADE

Jeder Ausrüstungsgegenstand besitzt 3 Versionen, eine für jede Upgrade-Stufe. Sobald die Rohstoffe, die für das Upgrade notwendig sind, beschafft wurden, kann die aktuelle Karte abgelegt werden (zusammen mit den benötigten Rohstoffen) und durch eine Upgradekarte ersetzt werden. Es ist nicht möglich, einen Ausrüstungsgegenstand direkt von Stufe 1 auf Stufe 3 zu bringen, ohne ihn vorher auf Stufe 2 verbessert zu haben.

ELEMENTE

Unten könnt ihr eine komplette Liste der Elemente sehen, die im Spiel vorkommen. Ihr könnt sie nutzen, um Ausrüstung und die Genesis zu verbessern.



AUSRÜSTUNGSSLOTS

Jeder Held besitzt 7 Ausrüstungsslots, aufgeteilt in 4 Kategorien. Vor jeder Mission könnt ihr euch mit Objekten ausrüsten, die folgende Slots belegen:

- Helm (1 Slot)
- Rüstung (1 Slot)
- Gegenstände (3 Slots)
- Hände (2 Slots); Die Anzahl der Symbole auf der Ausrüstungskarte entspricht der Anzahl der Handslots, die der Ausrüstungsgegenstand belegt.

Ein Strich "--" zeigt an, dass der Ausrüstungsgegenstand nicht schwer ist und daher keine Ausrüstungsslots belegt. Alle überschüssigen Ausrüstungsgegenstände verbleiben in der Waffenkammer der Genesis. Zwischen den Missionen kann jeder Held seine Ausrüstung nach Belieben wechseln.



MISSIONSKARTEN

In Sine Tempore ist jede Mission auf einer Missionskarte beschrieben. Diese Karte enthält alle Informationen, welche für den Aufbau und das Spielen der Mission notwendig sind.

A - Missionstitel

B - **Defcon Level:** Zeigt die Schwierigkeit der Mission an. Es gibt 4 Defcon Level: 1, 2, 3 und 4. Der Defcon Level wird benutzt, um das Missionsdeck zusammenzustellen, von welchem die Erkundungsmission gezogen wird.

C - Bild der Mission



Für die kompletten Regeln für die Vorbereitung einer Erkundungsmission siehe Kampagnenheft, Seite 7.

EREIGNISKARTEN

Diese Karten werden zu Beginn einer Mission gezogen und gelten für die gesamte Mission, sofern nicht anderes angegeben:



A - Titel des Ereignisses.

B - Dieser Abschnitt beschreibt die Regeln des Ereignisses. Einige Ereignisse werden zu Beginn einer Mission ausgelöst und haben einen sofortigen Effekt. Andere haben einen dauerhaften Effekt, welcher für die komplette Mission zählt.

UMGEBUNGSELEMENTKARTEN

Diese Karten beschreiben die unterschiedlichen Umgebungselemente (sowohl Lebendige als auch Dinge), die auf der Oberfläche eines Planeten zu finden sind. Jedes dieser Umgebungselemente besitzt eine eigene Karte, die die entsprechenden Details beschreiben. Zusammen bilden diese Karten das Umgebungselementkartendeck und werden gezogen, um zufällig ein Umgebungselement zu bestimmen.



A - Name des Umgebungselementes.

B - Bild.

C - In diesem Abschnitt findet ihr Anweisungen, wie die Umgebungselemente zu positionieren sind. Hier steht beschrieben, wie der Spielplan aufgebaut wird. Nachdem ein Umgebungselement vom Umgebungselementkartendeck gezogen wurde, kann dieses irgendwo auf dem Spielplanteil platziert werden, zu dem es gehört, indem man diese Anweisungen befolgt.

D - Die Effekte des Umgebungselementes werden sofort abgehandelt, wenn eine Figur ein Feld betritt, das das Element besetzt oder ein Feld, welches in den Regeln angezeigt ist.

E - Lebenspunkte

F - In diesem Abschnitt stehen die speziellen Regel des Umgebungselementes, vor allem, ob es die Sichtlinie oder die Bewegung blockiert oder nicht.

G - Beweglicher Gegenstand: Dieses Symbol zeigt an, ob der Gegenstand bewegt werden kann (siehe Seite 33). - 3D: Einige Umgebungselemente zeigen ein 3D-Symbol. Das bedeutet, dass das Umgebungselement zusammengebaut werden muss, bevor es auf dem Spielbrett platziert werden kann. Ein weiteres Symbol zeigt die Felder an, die von dem Umgebungselement besetzt werden.



ROHSTOFFKARTEN

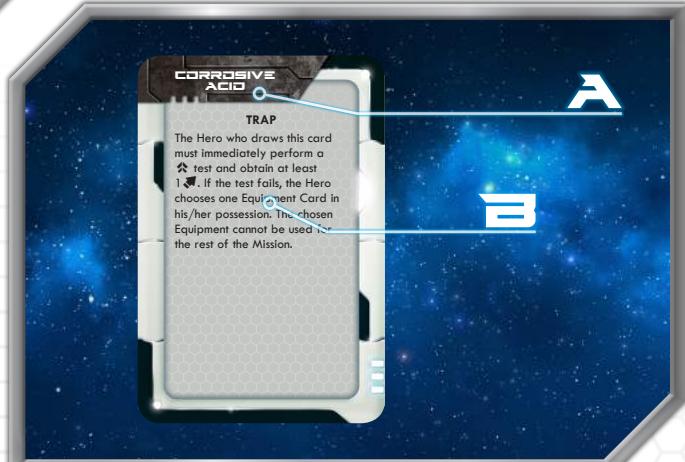
Diese Karten werden während Missionen gesammelt und können entweder Energiezellen, einmalig verwendbare Objektive oder Medipacks darstellen. Während einer Mission kann ein Held beliebig viele Rohstoffkarten besitzen, aber er kann nur eine Rohstoffkarte von einer Mission in eine andere mitnehmen.

A - Name des Rohstoffes.

B - Bild.

C - **Effekt:** Ein Held kann beliebig viele Energiezellen ablegen, um den Effekt auf seiner Ausrüstungskarte zu aktivieren.

D - **sofortiger Effekt:** Ein Held kann eine Energiezelle ablegen, um einen temporären Bonus für einen bestimmten Wert zu erhalten.



Einige Rohstoffkarten können Falle darstellen, die auf die Kolonisten warten. Wenn sie vom Rohstoffdeck gezogen wird, wird die Auswirkung der Falle sofort ausgelöst.

A - Name der Falle.

B - Die Auswirkung der Falle.

TALENTBOGEN

Der Talentbogen hilft euch beim Verwalten der Fertigkeiten eures Helden. Jeder Kolonist bekommt einen Bogen entsprechend seiner Klasse. Der Bogen ist beidseitig. Die eine Seite zeigt dir eine genaue Beschreibung der Fertigkeiten deiner Klasse und deren Symbole an. Auf der anderen Seite findest du den Talentbaum, der bei der Vergabe einer neuen Fertigkeit genutzt wird.

TALENTBAUM

A - Der Held, der diesen Talentbogen/Talentbaum benutzt.

B - Symbol der Fertigkeit und des dazugehörigen Markers. Wird eine Fertigkeit für eine Mission gewählt, dann wird der entsprechende Marker auf dem Talentbogen des Helden platziert.

C - Jede Klasse hat zwei Spezialisierungen. Diese haben keinen Einfluss auf die Fertigkeitsauswahl, zeigen aber an, zu welcher Kategorie sie gehören.

D - Basis-Fertigkeiten sind sofort verfügbar.

E - Dies sind fortgeschrittenen Fertigkeiten. Um eine fortgeschrittenen Fertigkeiten freizuschalten, muss der Held zunächst die dazugehörige Basis-Fertigkeiten erlernen. Es gibt zwei Arten von fortgeschrittenen Fertigkeiten (entwickelt oder abgeleitet). Eine entwickelte Fertigkeit ersetzt die Basisfertigkeit, auf der sie basiert. Eine abgeleitete Fertigkeit ersetzt nicht die Basisfertigkeit, sondern stellt eine neue Fertigkeiten dar, die nur

ausgewählt werden kann, wenn der Held zuerst dessen Basis-Fertigkeit gewählt hat.

F - **Linie zwischen den Talenten:** Die durchgezogene Linie zeigt an, dass die **fortgeschritten** Fertigkeit eine Entwicklung einer vorangegangenen Fertigkeit ist, welche dementsprechend ersetzt wird.

Die gestrichelte Linie zeigt an, dass die fortgeschritten Fertigkeit eine **abgeleitete** Fertigkeit einer vorangegangenen Fertigkeit ist, welches demzufolge nicht ersetzt wird. Sie wird einfach euren verfügbaren Fertigkeiten hinzugefügt.

G - Das Fertigkeitensymbol, welches mit der Fertigkeit auf der anderen Seite des Talentbaumes übereinstimmt.

H - Die Beschreibung der Fertigkeit, der Fertigkeitentyp (**Basis**, **entwickelt** oder **abgeleitet**) und die Erfahrungs-kosten, die die Fertigkeit benötigt.



WÜRFEL

In Sine Tempore werden zwei Arten von Würfel benutzt: Aktions-Würfel (weiß) und Straf-Würfel (rot). Die Aktionswürfel werden für alle Fertigkeitstest benutzt. Jede Seite des Aktionwürfels besitzt eine Kombination aus Aktionssymbolen, die die Höhe des Erfolgs angeben, basierend auf der ausgeführten Aktion. Der Strafwürfel eliminiert aus dem Würfelwurf einen Würfel, der das gleiche Ergebnis erzielt hat. Ein verwundeter Held muss diesen Würfel zu jedem Wurf hinzufügen, den er aufgrund seiner Verletzung macht (normalerweise nur 1 Würfel).

Beispiel: Jukas versucht einen Spriggan im Nahkampf anzugreifen. Die Anzahl der Aktionswürfel, welche er für diese Aktion nutzen kann, wird errechnet durch seinen PH-Wert (3) und dem Angriffsbonus der genutzten Waffe (2). Demnach darf er 5 Aktionswürfel verwenden. Für jeden Würfel, der das Nahkampfsymbol zeigt, verursacht er eine Wunde beim Gegner.

Die Symbole auf den Aktions-Würfeln werden basierend auf der Aktion, der Fertigkeit oder der Ausrüstung, die den Wurf erfordert, bestimmt. Wenn Ausrüstung oder eine Fertigkeit verwendet werden soll, überprüft, ob es bestimmte Regeln gibt, die mit den Symbolen verbunden sind, und nach dem Würfeln gelten alle Effekte, ob negativ oder positiv. Ein Aktionssymbol kann nur einen Effekt auslösen. In dem seltenen Fall, in dem ein Aktionssymbol weitere Effekte auslösen kann, entscheidet der Spieler, welcher Effekt ausgelöst wird.

Beispiel: Jukas hat gewürfelt, um seinen Kontrahenten mit seiner Waffe anzugreifen, wobei er ⚡ und 🧠 erhalten hat. Die spezielle Waffenregel erlaubt es ihm, die Art des Angriffs von einem physischen auf einen mentalen Angriff zu ändern, wenn 🧠 gewürfelt wird. In diesem Fall gelingt es Jukas, die physische Verteidigung des Kontrahenten zu ignorieren.

 **STOSS**
3 Seiten

 **PATRONE**
2 Seiten

 **VERSTAND**
2 Seiten

 **FAUST**
2 Seiten

 **AUSRÜSTUNG**
2 Seiten

 **BLUT**
2 Seiten

 **EXPLOSION**
1 Seiten

 **VERTEIDIGUNG**
1 Seiten

VORBEREITUNG EINER ERKUNDUNGSMISSION

1 - Stellt das Missionsdeck aus den allgemeinen Missionskarten und den Missionskarten, die speziell für den Planeten sind, auf dem ihr euch befindet, zusammen. Alle Missionskarten müssen den richtigen Defcon-Level haben, basierend auf der Farbe des Gebiets (siehe Primaevus V-Karte und Kampagnenheft Seite 6). Mischt das Deck und zieht eine Karte. Lest den Text der Karte und konsultiert die entsprechenden Seiten des Kampagnenhefts hinsichtlich der Anweisungen zum Aufbau des Schlachtfeldes und der Sonderregeln der Mission.

2 - Platziert die Gegnerfiguren (vorgegeben und/oder zufällig erzeugt) und platziert dann die für die Mission speziellen Umgebungselemente. Wenn die Karte zufällige Umgebungselemente enthält, mischt die Geländekarten (mit Ausnahme der bereits von der Mission festgelegten Geländekarten) und zieht die angegebene Anzahl für jedes Spielanteil. Positioniert die Elemente nach den Regeln. Wenn ihr eine Geländekarte mit einem Umgebungselement zieht, das (aus irgendeinem Grund) nicht eingesetzt werden kann, ignoriert diese Karte und zieht eine Neue.

3 - Bereitet das Momentum vor, positioniert den Phasenzeiger (Minuten), den Zyklus (Stunden) und alle Aktivierungsmarker wie auf dem Missionsblatt beschrieben.

4 - Zieht 1 Ereigniskarte vom Ereignisdeck und handelt alle ihre Effekte ab. Wenn die Karte einen andauernden Effekt hat, legt sie als Erinnerung neben das Spielbrett.

5 - Wählt aus den verfügbaren Helden diejenigen 4 Helden aus, die die Mission bestreiten. Legt die entsprechenden Heldenbögen, die entsprechenden Ausrüstungskarten, Talentbögen und alle auszuwählenden Fertigkeitsmarker bereit.

6 - Jeder Held wählt aus seinen erlernten Fertigkeiten maximal 5 aus. Um eine Fertigkeit auszuwählen, platziert den entsprechenden Marker in einem der Fertigkeits-Slots auf dem Heldenbogen.

7 - Ordnet die Marker, Würfel und Rohstoffkarten so an, dass alle Spieler sie leicht erreichen können.

8 - Lest den einleitenden Text und die Missionsregeln, wie man die Gegner (oder besondere Gegner, falls vorhanden) und Ereignisse verwaltet. Achtet besonders auf den Zeitpunkt, zu dem die Ereignisse eintreten.

ERZÄHLMISSIONEN

Die Haupterzählmissionen werden in Sine Tempore genauso vorbereitet wie die Erkundungsmissionen, außer dem Geländeaufbau (siehe Punkt 1). Erzählmissionen sind im Kampagnenheft detailliert beschrieben.



INHALT

- A - Heldenbogen
- B - Talentbogen
- C - Ausrüstungskarten
- D - Marker (Fertigkeiten, Wunden, Effekte)
- E - Gegnerkarten
- F - Ereigniskarten
- G - Umgebungselementkarten
- H - Rohstoffkarten
- I - Missionskarten
- L - Momentum
- M - Würfel
- N - Heldenfiguren
- O - Gegnerfiguren
- P - 3D Umgebungselemente
- Q - 2D Umgebungselemente

SPIELAUF



20

AKTIONSPUNKTE

Eines der Grundkonzepte in Sine Tempore ist die Zeit. Wie im wirklichen Leben benötigt jede Aktion, die von einem Charakter ausgeführt wird, eine gewisse Zeit. Aus diesem Grund haben alle Aktionen einen Zeitaufwand, der als „Aktionspunkte“ (AP) bezeichnet wird. Der -Wert bestimmt die Anzahl der AP, die ein Charakter bei jeder Aktivierung zur Verfügung hat.

Beispiel: Captain Achab hat 6 , deshalb hat er ein Maximum von 6 Aktionspunkten bei seiner Aktivierung zur Verfügung.

MOMENTUM

Das Momentum ist eines der Elemente, auf denen das Spielsystem von Sine Tempore basiert. Es wird genutzt, um die Aktivierungsreihenfolge der Figuren auf dem Schlachtfeld, den Beginn und das Ende einer Mission und das Auslösen von Ereignissen zu bestimmen. Als Spieler müsst ihr lernen, wie ihr damit umgeht und es zu eurem Vorteil nutzt, um zu gewinnen!

Das Momentum besteht aus 4 Teilen: Dem Rad (**A**), dem Minutenzeiger (**B**), den Glyphen (**C**) und dem Stundenziger (**D**). Das Funktionsprinzip des Momentum ist ähnlich wie bei einer herkömmlichen Analoguhr, bei der sich die Zeiger um das Zifferblatt bewegen.

Die Aktivierungsmarker aller Charaktere, welche an der Mission teilnehmen, werden auf das Momentum gelegt. Die Position der Marker in den verschiedenen Sektoren zeigt die Aktivierungsreihenfolge an. Wenn der Minutenzeiger einen Sektor erreicht, der von mindestens einem Aktivierungsmarker belegt ist, dann stoppt dieser und aktiviert diesen Sektor. Alle Charaktere mit einem Aktivierungsmarker in einem aktiven Sektor müssen agieren. Sobald alle Charaktere aktiviert wurden und der Sektor leer ist, bewegt sich der Minutenzeiger zu dem nächsten Sektor, der einen oder mehrere Aktivierungsmarker enthält. Dies geht so weiter bis die Mission beendet ist.

Spieler müssen das Momentum steuern, indem sie bei Bedarf folgende Aufgaben ausführen:

- Bewegt den Aktivierungsmarker des Helden auf dem Rad um die Anzahl der Sektoren vorwärts, die der Anzahl seiner AP entspricht, die ausgegeben wurden, um die gewählte Aktion auszuführen. Im Falle von Gegnern, die zu einer Gruppe gehören, verschiebt den Aktivierungsmarker, nachdem die entsprechenden Aktionen von allen Figuren in der Gruppe durchgeführt wurden.
- Überprüft, ob der aktive Sektor (der mit dem Minutenzeiger angezeigt wird) leer ist oder nicht. Wenn nicht, dann führt Aktionen für diese Charaktere aus. Wenn er leer ist, bewegt den Minutenzeiger nach vorne zum nächsten belegten Sektor.
- Jedes Mal, wenn der Minutenzeiger den Sektor "Phase 12" erreicht, bewegt den Stundenziger um eins nach vorne.
- Achtet auf die Zeit der Ereignisse, die auf der Missionskarte angegeben ist.

Beispiel: Alexandra gibt 2 AP aus und bewegt ihren Aktivierungsmarker um 2 Sektoren vorwärts. Nachdem sie ihre Aktivierung abgehandelt hat, bewegt sich der Minutenzeiger vorwärts, bis er den nächsten belegten Sektor erreicht. In diesem Fall um einen Sektor.



GLYPHEN

Innerhalb einiger Sektoren des Momentum befinden sich 3 Symbole in unterschiedlichen Farben. Diese werden für die Aktivierung verschiedener Spezialfähigkeiten von Gegnern und Helden genutzt. Wenn ein Gegner oder ein Kolonist seine Aktivierung in einem Sektor mit einer Glyphe beginnt und über eine Fertigkeit mit der passenden Farbe verfügt, kann er die Spezialfertigkeit einsetzen. Manchmal können diese Spezialfertigkeiten noch zusätzliche AP kosten.



Bei Bedarf kann einem Spieler die Kontrolle über das Momentum komplett anvertraut werden.

Missionen beinhalten einen Start- und einen Endzeitpunkt, die durch den Ausdruck "Stunde. Minute" angegeben werden. Zu Beginn einer Mission müssen die beiden Zeiger auf die angegebenen Ziffern gestellt werden. Wenn die Mission z.B. den Startzeitpunkt mit "2.6" angibt, dann wird der Stundenziger (Cycle Hand) auf die "2" und der Minutenzeiger (Phase Hand) auf die "6" gestellt. Auf die gleiche Weise wird der Zeitpunkt verschiedener Ereignisse und das Ende einer Mission bestimmt.

AKTIVIERUNG

In Sine Tempore werden Charaktere nicht in strikter Rangfolge aktiviert, sondern in einer dynamischen Reihenfolge in Abhängigkeit der dafür benötigten Zeit.

Ein Charakter mit einem Aktivierungsmarker in einem "aktiven Sektor" des Momentum muss aktiviert werden. Wenn sich mehrere Aktivierungsmarker im selben Sektor befinden, wird die Aktivierungsreihenfolge von der RA (Δ)-Fertigkeit des Charakters bestimmt. Die Figur mit dem höchsten Δ -Wert beginnt. Wenn Gegner und Helden den gleichen Δ -Wert besitzen, haben immer die Gegner Priorität.

Wenn zwei oder mehr Helden den gleichen Δ -Wert besitzen,

können die Spieler die Aktivierungsreihenfolge bestimmen.

AKTIVIERUNGSREIHENFOLGE DER GEGNER

In manchen Fällen können mehrere Gegner den gleichen Δ -Wert im aktiven Sektor haben. In diesem Falle können die Spieler die Aktivierungsreihenfolge bestimmen. Wenn ein gegnerischer Marker aktiviert wurde, dann müssen alle Gegner in der Gruppe agieren, bevor ein neuer Marker aktiviert werden kann.



Beispiel: Wie ihr sehen könnt, enthält der Sektor unterschiedliche Aktivierungsmarker. In diesem Beispiel haben wir Alexandra (Δ 5), Achab (Δ 6), den Hunter (Δ 5) und die Witch (Δ 5). Achab wird als erstes aktiviert und gibt 2 AP aus. Als allgemeine Regel gilt, dass Gegner bei gleichem Δ -Wert Priorität vor Helden haben, also wird als nächstes der Hunter oder die Witch aktiviert (in beliebiger Reihenfolge, aber so, dass es für den Gegner vorteilhaft ist). Unmittelbar danach wird Alexandra handeln.



HELDENAKTIVIERUNG

Wenn ein Held aktiviert wird, bekommt er AP in Höhe seines RA-Wertes. Jedes Mal, wenn ein Charakter eine Aktion deklariert, muss er die entsprechende Menge AP aufbringen und seinen Aktivierungsmarker im Uhrzeigersinn auf dem Momentum um die gleiche Anzahl an Sektoren bewegen. Nach dem Bewegen des Aktivierungsmarkers kann der Kolonist die Aktion ausführen. Sollte der Held noch AP zur Verfügung haben, kann er weitere Aktionen durchführen, solange diese seine vorhandenen AP nicht übersteigen. Die Aktivierung eines Kolonisten endet sofort, wenn dessen letzter Aktionspunkt aufgebraucht wurde oder der Spieler sich dazu entschließt seine Aktivierung zu beenden.

Um diesen heiklen Teil des Spiels zu vereinfachen, empfehlen wir, das Flussdiagramm in dem Kasten zu folgen und die Schritte in der Reihenfolge durchzuführen.

WENN EIN HELD AKTIVIERT WIRD

1 - Markerphase: Der Held bekommt alle Token, die ihm von seinen Fähigkeiten oder seiner Ausrüstung zustehen. Weiterhin werden alle Effekte von Statusmarker, die den Helden betreffen, abgehandelt. Diese Effekte könnt ihr in beliebiger Reihenfolge abhandeln und die Marker danach ablegen, es sei denn es wird etwas anderes verlangt.

2 - Jedes Mal wenn ein Held eine Aktion durchführt, gibt er eine gewisse Anzahl an AP aus und sein Aktivierungsmarker wird im Uhrzeigersinn um so viele Sektoren auf dem Momentum bewegt, wie die Aktion AP gekostet hat.

3 - Führt die angesagte Aktion aus.

4 - Wenn ihr noch AP übrig habt und sie noch benutzen wollt, geht zu **2**. Ansonsten endet die Aktivierung.

AP werden zu Beginn einer jeden neuen Aktivierung generiert. Wie bereits gesagt, sind die Helden nicht verpflichtet, alle AP, die sie auf Grund des Δ -Wertes erhalten haben, auszugeben, es sei denn die **Zeitverschiebungsregel (Time Shift)** wird angewendet (siehe nächste Seite). Alle nicht ausgegebenen AP sind am Ende der Aktivierung verloren.

ZEITVERSCHIEBUNG [TIME SHIFT]

Wenn ein Held aktiviert wird, muss er immer mindestens so viele APs ausgeben (bis zu seinem Δ), sodass er zumindest den ersten Sektor des Momentum erreicht (oder passiert), auf dem sich ein gegnerischer Aktivierungsmarker befindet. Wenn am Ende der Heldenaktivierung sein Marker nicht einen solchen Sektor erreicht oder überholt hat, muss der Held so viele seiner verbliebenen AP ausgeben, bis er einen erreicht. Sollte der Held nicht genügend AP übrig haben, um den ersten Sektor zu erreichen, der von einem Gegner besetzt ist, muss er seine gesamten verbleibenden AP ausgeben und seinen Aktivierungsmarker entsprechend viele Felder vorrücken.

Beispiel: Jukas befindet sich in Sektor 12, der erste gegnerischen Aktivierungsmarker befindet sich in Sektor 5. Jukas erklärt, dass er sich 3 Felder bewegen wird, um Schutz zu suchen. Er gibt 3 AP aus. Nachdem er seinen Aktivierungsmarker in den Sektor 3 verschoben und die Bewegung ausgeführt hat, ist er immer noch zwei Sektoren vom nächsten gegnerischen Aktivierungsmarker entfernt. Aus diesem Grund muss Jukas seine restlichen 2 AP ausgeben, um seinen Aktivierungsmarker auf den Sektor des gegnerischen Aktivierungsmarker zu bringen. Deshalb erklärt er, dass er eine Warteaktion (siehe Seite 24) durchführen wird, um seine Position auf dem Schlachtfeld nicht zu verlieren. Er gibt seine verbleibenden 2 AP aus und verschiebt seinen Aktivierungsmarker in Sektor 5.

Achtung: Wenn sich im vorherigen Beispiel der gegnerischen Aktivierungsmarker im Sektor 6 befunden hätte, wäre Jukas Aktivierungsmarker trotzdem im Sektor 5 verblieben, da die Zeitverschiebung die maximalen AP eines Helden nicht überschreiten darf.



GEGNERAKTIVIERUNG

Gegner mit der gleichen Figur (siehe Seite 27) werden als Gruppe aktiviert; jede Gruppe wird auf dem Momentum durch einen einzigen Aktivierungsmarker dargestellt, der immer eine Anzahl an Sektoren bewegt wird, die der Anzahl der AP entspricht, die für diese Gegnergruppe verfügbar ist. Gegnerische Aktionen müssen immer ihre gesamten AP berücksichtigen, die ähnlich wie die der Helden niemals überschritten werden darf. Die Gegneraktivierung ist in 5 Phasen unterteilt:

1 - Markerphase: Sobald ein Gegner aktiviert wird, ist der erste Schritt die Markerphase. In dieser Phase erhalten die Gegner alle Bonusmarker, die durch ihre Fähigkeiten und Ausrüstung gewährt werden, falls vorhanden.

2 - Im Falle einer Gruppe von Feinden solltet ihr eine Aktivierungsreihenfolge festlegen, die den Gegnern so weit wie möglich zum Vorteil gereicht.

3 - Ziele überprüfen: Überprüft, ob es Helden im Kontrollradius (CA) (⌚) des aktvierten Gegners gibt. Wenn ja, überprüft, ob der Bedrohungslevel (TV) auf dem Perilum jedes Helden im Kontrollradius (CA) gleich oder größer ist als der TV, der dem Ziel der Gegnerfigur zugeordnet ist (siehe Künstliche Intelligenz Seite 28).

4 - Spielt den aktvierten Gegner.

5 - Wiederholt Punkt 3 für jede Figur der aktvierten Gegnergruppe.

6 - Wenn alle Figuren der aktiven Gruppe aktviert wurden, verschiebt ihren Aktivierungsmarker um eine Anzahl an Sektoren, die ihrem Δ -Wert entsprechen.



REAKTION

Wenn der Aktivierungsmarker eines Helden auf dem Momentum bewegt wird, kann er einen Sektor überholen, der einen gegnerischen Aktivierungsmarker enthält. Wenn dies passiert wird überprüft, ob die Heldenfigur im Kontrollradius (CA) von einer oder mehreren Figuren der überholten Gegnergruppe ist. Wenn dies der Fall ist, wird diese Gegnerfigur sofort aktviert (dies wird Reaktion genannt). Die Reaktion passiert bevor der Held seine geplante Aktion durchführt. Nur die Gegnerfigur, die mit dem Helden interagieren kann wird aktviert (basierend auf CA und TV (siehe unten)).

Es ist für Gegnerfiguren mit unterschiedlichen Aktivierungsmarker möglich, dass sie zur selben Zeit reagieren. In diesem Fall entscheiden die Spieler, welche Gruppe zuerst aktviert wird.

Wenn ein Gegner auf diese Weise reagiert, wird ein "Acted"-Marker neben die Figur gelegt. Bei der nächsten Aktivierung dieser Gruppe wird jeder "Acted"-Marker abgelegt und die Figur führt keine weitere Aktion in dieser Aktivierung aus..

Wichtig - Wenn eine Gruppe auf diese Art aktviert wurde, wird der Aktivierungsmarker nicht bewegt.



GEGNER IM KAMPF UND WARTENDE GEGNERISCHE FIGUREN

Gegnerische Figuren auf dem Schlachtfeld sind sich der Anwesenheit von Helden nicht automatisch bewusst und bis diese Gegner in den Kampf ziehen, bleiben sie im Wartezustand (oder verwenden die Patrouillenregel, wenn dies von der Mission angegeben wird).

Wartende Gegnergruppen haben weiterhin ihren Aktivierungsmarker auf dem Momentum. Während ihrer Aktivierung wird er wie üblich die entsprechende Anzahl an Sektoren verschoben, die ihrem  entspricht, aber ohne eine Aktion auszuführen, es sei denn, sie folgen den Regeln für Patrouille (siehe Seite 14 des Kampagnenhefts).

Ein Gegner greift in den Kampf ein, wenn eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- Ein Held betritt ein Spielanteil (oder Verbindungsstück), auf dem sich ein Gegner befindet.
- Ein Held betritt die  einer gegnerischen Figur.
- Ein Held interagiert in irgendeiner Art und Weise mit der gegnerischen Figur (z.B. Angriff oder das Benutzen einer Fertigkeit, die den Gegner zum Ziel hat).

Sobald eine dieser Bedingungen eintritt, tritt die Gruppe der Gegner in den Kampf ein. Wenn ein Gegner, der zu einer Gruppe gehört, in den Kampf eintritt, treten alle Feinde dieser Gruppe in den Kampf ein.

Gegner im Kampf werden normal aktiviert und kehren nie wieder in ihren Wartezustand zurück.

MARKERPHASE

Diese Phase findet zu Beginn der Aktivierung eines Charakters statt. Der Charakter erhält alle Marker, die ihm von Fertigkeiten und Ausrüstung zugewiesen werden. Zusätzlich werden die Auswirkungen bestimmter negativer Zustände in dieser Phase abgehandelt.



AKTIONEN

Während der Aktivierung kann ein Charakter verschiedene Aktionen oder die gleiche Aktion mehrmals ausführen. Gegner können die gleichen Aktionen wie Helden zu den gleichen Kosten ausführen, mit Ausnahme der Aktionen, die nur für Helden bestimmt sind. Andere Aktionen sind jedoch ausschließlich für bestimmte Charaktere bestimmt und stammen normalerweise aus der Verwendung einer Fertigkeit oder Ausrüstung. Im Folgenden werden alle Basisaktionen beschrieben, die während der Aktivierung eines Charakters durchgeführt werden können, sowie deren relative Kosten in AP.

BEWEGUNG (1 AP/FELD)

Mit dieser Aktion kann sich der Charakter (Held oder Gegner) für jeden ausgegebenen AP ein Feld in eine beliebige Richtung bewegen. Es sind nur horizontale oder vertikale Bewegungen zulässig. Es ist nicht möglich, sich diagonal zu bewegen, es sei denn, man verwendet eine Fertigkeit oder Ausrüstung, die diese Art von Bewegung ausdrücklich erlaubt.

Ein Held muss die Anzahl der Felder angeben, um die er sich mit dieser Aktion bewegen möchte. Nachdem er seinen Aktivierungsmarker auf dem Momentum verschoben hat, führt er die Aktion auf dem Schlachtfeld aus. Eine Figur kann ein Feld, das von einer verbündeten Figur besetzt ist, durchqueren, während es ein Feld, das von einer gegnerischen Figur besetzt ist, nicht durchqueren kann. Denkt daran, dass ein Feld nicht von mehr als einer Figur besetzt werden kann.



ANGRIFF (X AP)

Die Angriffsaktion wird immer dann eingesetzt, wenn ein Charakter mit einer seiner Waffen angreifen möchte. Die Kosten eines Angriffs und seine Einschränkungen werden bei der verwendeten Waffe beschrieben (siehe Seite 29).

EINE FERTIGKEIT BENUTZEN (X AP)

Als Aktion kann eine Figur eine seiner Fertigkeiten einsetzen. Der Heldenbogen enthält die Regeln sowie die Kosten in AP für alle von dem Helden für diese Mission ausgewählten Fertigkeiten. Auch Gegner können AP ausgeben, um ihre Fertigkeiten zu aktivieren. Die Regeln für die Verwendung von Gegner-Fertigkeiten sind auf den jeweiligen Karten beschrieben.

AUSRÜSTUNG BENUTZEN (X AP)

Ein Held kann einen seiner Ausrüstungsgegenstände benutzen. Die Kosten in AP und eventuelle Sonderregeln sind auf den jeweiligen Karten beschrieben.

EINEN HELDEN IN EINEN KAMPF VERWICKELN (1 AP)

Ein Gegner kann 1 AP ausgeben, um einen Helden in einen Kampf zu verwickeln. Diese Aktion kann nur von Gegnern durchgeführt werden. Die detaillierten Regeln für das Verwickeln von Helden in einen Kampf sind auf Seite 30 erläutert.

Ein Gegner, der sich auf ein Ziel zubewegt folgt immer dem Pfad mit den niedrigsten AP-Kosten.

AUS DEM KAMPF LÖSEN (1 AP)

Ein Held, der sich in einem Kampf befindet (mit dem "Engaged" Marker auf seinem Heldenbogen) kann sich 1 Feld von jedem benachbarten Feind entfernen, indem er eine Aktion "aus dem Kampf lösen" ausführt. Jeder Gegner, von dem sich der Held entfernt, erhält einen kostenlosen Angriff auf den Helden. Nachdem ihr alle diese Angriffe der Gegner abgehandelt habt, wird der "Engaged"-Marker abgelegt.

WARTEN (X AP)

Ein Charakter kann sich entscheiden, auf den besten Moment zum Handeln zu warten. Es ist möglich, APs bis zum Maximum auszugeben. Verschiebt den Aktivierungsmarker auf dem Momentum um so viele Sektoren, wie APs zum Warten ausgegeben wurden, aber ohne auf dem Schlachtfeld etwas zu unternehmen.

Wenn ihr diese Aktion ausführt, solltet ihr immer die Regel **Zeitverschiebung** beachten (siehe Seite 23), ihr müsst also immer eine Anzahl von APs ausgeben, um den ersten Sektor zu erreichen, der von einem gegnerischen Aktivierungsmarker belegt ist.

FOKUSSIEREN (1 AP)

Jeder Kolonist kann 1 AP für die Fokussierung ausgeben, bevor er einen Angriff ausführt. Wenn ein Held fokussiert ist, kann er wählen, ob er einen der gewürfelten **Aktionswürfel** (siehe Seite 18) nicht verwendet und ihn für einen späteren Angriff aufbewahrt. Die Symbole des ausgewählten Würfels werden bei der Bestimmung des Ergebnisses des ursprünglichen Angriffs nicht gezählt, auch nicht, um Spezialeffekte von Ausrüstung oder Feinden auszulösen. Der ausgewählte Aktionswürfel wird auf der Karte der Waffe, die für den Angriff verwendet wurde, platziert und darf nicht verdreht werden. Es ist nicht möglich, diesen Würfel zu modifizieren oder erneut zu würfeln, indem ihr eine Fertigkeit oder Ausrüstung benutzt, es sei denn, es ist ausdrücklich angegeben. Auf einer einzelnen Ausrüstungskarte kann sich nie mehr als ein Würfel befinden, der durch fokussieren erhalten wurde. Bei dem nächsten Angriff würfelt der Charakter wieder mit der Standardanzahl an Würfeln für den Angriff und kann wählen, ob er den Fokuswürfel zu den Ergebnissen hinzufügen möchte.

Jeder Kolonist kann die Aktion Fokussieren nur einmal pro Aktivierung verwenden.

Beispiel: Jukas darf 5 Würfel werfen, um einen Nahkampfangriff mit seiner Klinge durchzuführen und beschließt, 1 AP zum Fokussieren für diesen Angriff auszugeben. Nach dem Werfen der Würfel, beschließt er, einen der Aktionswürfel aufzuheben und auf seiner Waffenkarte zu platzieren. Der ausgewählte Würfel wird daher bei der Bestimmung des Ergebnisses des Angriffs nicht gezählt und seine Symbole lösen keine Spezialeffekte oder Fähigkeiten aus. Bei seinem nächsten Angriff würfelt Jukas wieder mit seinen 5 Würfeln. Nach dem Werfen dieser Würfel kann der Spieler entscheiden, ob er den gespeicherten Fokuswürfel hinzufügen oder für einen späteren Angriff aufheben möchte.

AUFSAMMELN (1 AP)

Jeder Charakter kann 1 AP ausgeben, um ein Objekt einzusammeln, das sich auf seinem oder auf einem benachbarten, freien Feld befindet hat. Objekte, die gesammelt werden können, sind Beutemarker oder spezielle Objekte, die in der gespielten Mission vorkommen.

INTERAKTION MIT EINEM OBJEKT (X AP)

Ein Charakter kann mit einem speziellen Objekt interagieren, das sich auf einem benachbarten, freien Feld befindet. Diese Objekte können Terminals, Totems und andere außerirdische Artefakte sein. Diese Objekte sind typischerweise mit spezifischen Zielen der zu spielenden Mission verknüpft. Ihre besonderen Regeln und AP-Kosten für die Verwendung werden im Missionsblatt angegeben.

AUSTAUSCH VON RESSOURCEN (0 AP)

Ein Held kann eine Rohstoffkarte an einen benachbarten Helden weitergeben. Diese Aktion kostet keine AP, sondern bedarf der Zustimmung des Spielers des Helden, der die Karte erhält.

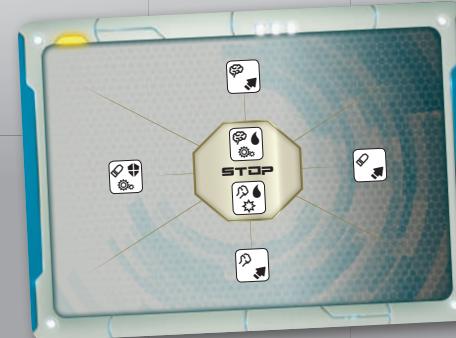
MEDITATION (3 AP)

Jeder Psioniker kann meditieren, um alle seine eigenen Oblivionmarker zu entfernen (siehe Seite 38).



ORIENTIERUNGSKARTE

Diese Karte erfüllt mehrere Funktionen, wobei die gängigste die Bestimmung der Richtung einer zufälligen Bewegung ist. Legt diese Karte zu Beginn einer Mission neben das Schlachtfeld; die Orientierung, die ihr dabei wählt ist nicht entscheidend, aber es wird empfohlen, dass ihr die Orientierung bis zum Ende der Mission beibehaltet. Wenn ein Ereignis euch sagt, dass ihr die Orientierungskarte benutzen sollt, werft einen Aktionswürfel und vergleicht das Ergebnis mit den Symbolen auf der Karte. Das Symbol auf der Karte, das dem gewürfelten Symbol entspricht, zeigt euch die Richtung an.



SPIELEN DER GEGNER

Sine Tempore ist ein komplett kooperatives Spiel. Daher müssen die Spieler auch die Aktionen ihrer Kontrahenten durchführen. Das Spielsystem von Sine Tempore macht die Gegner sehr autonom. Daher müssen die Spieler in den meisten Fällen nur den Anweisungen der Künstlichen Intelligenz (AI) folgen und die gegnerischen Figuren auf dem Schlachtfeld bewegen. Während einiger Spiele können jedoch Situationen auftreten, in denen die Spieler Entscheidungen im Namen der Gegner treffen müssen. Wenn dies geschieht, befolgt diese einfachen Regeln:

1 - Künstliche Intelligenz: Die von der Mission festgelegten Ziele der Gegner haben Vorrang vor allem anderen. Wenn ihr also eine Entscheidung im Namen eines Gegners treffen müsst, lasst ihn immer so handeln, dass er seine Missionsziele erreicht.

2 - Seid gemein!: Keine Märchengeschichte wäre spannend, wenn die Gegner unfähig wären den Helden Paroli zu bieten, Situationen zu verkomplizieren und einen Schritt voraus sein zu können. Sine Tempore stellt keine Ausnahme zu dieser Regel dar. Wenn ihr im Interesse der Gegner eine Entscheidung zu treffen habt, dann immer zu Gunsten der Gegner und zum Nachteil der Helden. **Diese Regel ist in allen zweifelhaften Situationen anzuwenden.**

So entstehen epische Geschichten!



BEDROHUNGSLEVEL (TV)

Missionsziele, Helden und einige Spielemente haben einen Bedrohungslevel (Threat Level; TV). Der TV zeigt die Priorität an, die einem Ziel von den Gegnern zugewiesen wurde; je höher der TV, desto höher die Priorität. Sine Tempores AI verwendet diesen Wert, um festzustellen, welche Aktionen die Gegner während ihrer Aktivierung ausführen.

Der TV kann fest oder variabel sein: Ziele mit einem festen Wert werden im Missionsblatt angegeben, solche mit einem variablen Wert (normalerweise der von Helden) werden durch das "Perilum" aktualisiert. Wenn es spezielle Regeln gibt, die den TV eines Helden beeinflussen, werden sie in der Mission beschrieben.

PERILUM

Zu Beginn des Spiels erhält jeder Held ein Perilum. Dieses Einstellrad wird während der Mission verwendet, um den Bedrohungslevel (TV) eines Helden zu verfolgen. Jedes Mal, wenn ein Held eine Aktion ausführt, die seinen TV anhebt, schiebt den Zeiger des Einstellrades um eine Anzahl von Klicks vorwärts, die dem TV der Aktion entspricht. Wenn eine Aktion ausgeführt wird, die den TV senkt, schiebt den Zeiger des Einstellrades in die entgegengesetzte Richtung.

Es folgt eine Liste von Aktionen, die das Perilum beeinflussen:

Einen Gegner verwunden (nicht Winzig): +1 TV

Einen Gegner töten (nicht Winzig): +1 TV

Einen Helden heilen: +1 TV

Held außer Gefecht gesetzt: -2 TV

Andere Aktionen (die im Missionstext beschrieben sind) oder Fertigkeiten können den TV beeinflussen.

Normalerweise starten die Helden eine neue Mission mit einem TV = 1.



AKTIVIERUNGSMARKER UND GEGLÄNZERGRUPPEN

Ein Gegner kann immer nur durch einen Aktivierungsmarker auf dem Momentum dargestellt werden, unabhängig davon, ob er Teil einer Gruppe ist (z.B. die Spriggans) oder ob er eine einzelne Figur ist (z.B. Bull-y). Dies gilt für alle Versionen eines Gegnertyps. Wenn es zum Beispiel auf dem Schlachtfeld sowohl Hunter als auch Bloody Hunter gibt, haben sie nur ein Aktivierungsmarker auf dem Momentum, um ihre Aktivierung zu verwalten, da beide durch die gleiche Figur repräsentiert werden; sie können unterschiedlich sein, gehören aber trotzdem zu einer Gruppe.

VERSCHIEDENE GEGNER, ABER DIESELBE FIGUR

Viele Gegner in Sine Tempore haben zwei (oder mehr) unterschiedliche Versionen, wie auf den Gegnerkarten zu sehen ist. Dennoch werden diese Versionen durch dieselbe Figur dargestellt. Zum Beispiel gibt es sowohl Hunters als auch Bloody Hunters. Auf dem Schlachtfeld werden Gegner mit derselben Eigenschaft im Namen (z.B. Hunter, Spriggan, usw.) durch dieselbe Figur dargestellt und werden mit demselben Aktivierungsmarker aktiviert. Um die verschiedenen Typen von Gegnern auseinanderzuhalten könnt ihr die farbigen Bases benutzen. Wenn ihr zum Beispiel auf dem Schlachtfeld Spriggan und Frag Spriggan zur gleichen Zeit habt, dann könnt ihr die grünen Bases unter der Frag Spriggan Figur anbringen, um sie von den Spriggan Figuren zu unterscheiden.

SPRIGGAN
PRIMA EVI - KID, TINY

ABILITY
Fire Fury: 3AP RNG:2-8 DMG:2-2 Weak Attack.

Rough Weapon: if the defense test fails, this Model is removed.

SHOOTER
HORDE 3 - CLIMB

FRAG SPRIGGAN
PRIMA EVI - KID, TINY

ABILITY
Bullet Storm: 2AP RNG:2-5 DMG:2-2

Malfunction: if the defense test fails, all adjacent Models suffer 1 Wound.

Anti-Blast: at the beginning of his activation, if his token is on a 1 sector, this model ignores the Malfunction rule.

SHOOTER
HORDE 2 - CLIMB

KÜNSTLICHE INTELLIGENZ (AI)

In Sine Tempore werden Gegner von einem künstlichem Intelligenz System verwaltet, das ihre Aktionen während ihrer Aktivierung bestimmt. In bestimmten Missionen (normalerweise Kampagnenmissionen) wird jeder Gruppe von Gegnern ein Ziel zugeordnet. Jeder Feind muss sein Ziel verfolgen, bis ein Held einen TV-Wert auf seinem Perilium angesammelt hat, der gleich oder höher ist als der TV-Wert des Ziels des Gegners, sodass dieser Held zu einem vorrangigen Ziel wird.

Jeder Gegner hat auch einen **Kontrollbereich** (●), der auf seiner Gegnerkarte angegeben ist. Dieser Wert wird verwendet, um zu überprüfen, ob ein Gegner das Gefühl hat, dass ein Held ihm beim Erreichen seiner Ziele im Weg ist. Während der Überprüfung der Ziele der Gegner, überprüft zunächst, ob sich Helden im gegnerischen (●) befinden. Wenn sich mindestens ein Held im (●) befindet, vergleicht den TV-Wert des gegnerischen Ziels mit dem TV-Wert auf dem Perilium des Helden. Wenn der TV-Wert des Helden niedriger ist als der TV-Wert der Mission, ignoriert der Gegner den Helden. Wenn der Wert gleich oder höher ist, betrachtet der Gegner den Helden als Bedrohung und handelt, mit dem Ziel, ihn anzugreifen. Der Gegner verlässt daher vorübergehend seine Mission, um die Bedrohung durch den Helden zu beseitigen. Wenn es mehr als einen Helden im gegnerischen (●) gibt, deren TV-Wert höher ist als der TV-Wert der Mission, befolgt die Prioritätsreihenfolge (siehe unten), um festzustellen, wer das Ziel des Gegners wird.

- 1 - Held mit dem höchsten TV
- 2 - Nächster Held
- 3 - Wahl der Spieler

Wenn ein Gegner kein Missionsziel hat und sich keine Helden in seinem Kontrollbereich befinden, greift er den nächsten Helden an oder wenn zwei Helden in gleicher Entfernung vom agierenden Gegner sind, den Helden mit dem höchsten TV.

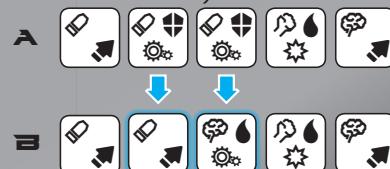


VOM GEGNER AUSGELOSTE EFFEKTE

Einige Gegner haben die Spezialfertigkeit, die Helden zu zwingen einen Würfel erneut zu würfeln oder das Ergebnis eines Würfels zu negieren. Alle Fertigkeiten der Gegner, die die Würfe der Spieler beeinflussen, müssen angewendet werden bevor die Helden ihre eigenen Fertigkeiten anwenden. Jedes erneute Würfeln muss angewendet werden bevor die Aktionssymbole genutzt werden, um Effekte auszulösen wie Wunden verursachen oder erneutes Würfeln. Sobald die Helden ihre eigenen Effekte aktiviert haben (erneutes Würfeln usw.), können die Gegner keine weiteren eigenen Effekte auslösen.

Beispiel: Andromeda 2.0 versucht einen Bloody Hunter mit ihrer Nahkampfwaffe Mors Pretiosa zu treffen. Beide Figuren besitzen Effekte, die mit Aktionswürfel ausgelöst werden.

Andromeda würfelt mit 5 Würfeln und erhält das Ergebnis A, und somit 2 mal das Symbol (●). Die "Resistance" Fähigkeit des Tower Shield der Bloody Hunter zwingt Andromeda dazu, die zwei Würfel mit dem Symbol (●), die einen Erfolg bedeuten, erneut zu würfeln. Nach dem erneuten Würfeln erhält Andromeda das Ergebnis 2. Jetzt kann sie die Fähigkeit des Mors Pretiosa aktivieren, die es ihr erlaubt, für jedes (●)-Symbol einen weiteren Würfel hinzuzufügen. Dies kann sie, wenn sie Glück hat, jedes Mal tun, wenn der hinzugefügte Würfel ein (●)-Symbol zeigt um einen Maximalschaden zu verursachen, der gleich der Anzahl an Würfel ist, die sie beim Beginn des Angriffes gewürfelt hat (siehe die Fähigkeit kontinuierlicher Angriff (Sustained Attack Skill)).

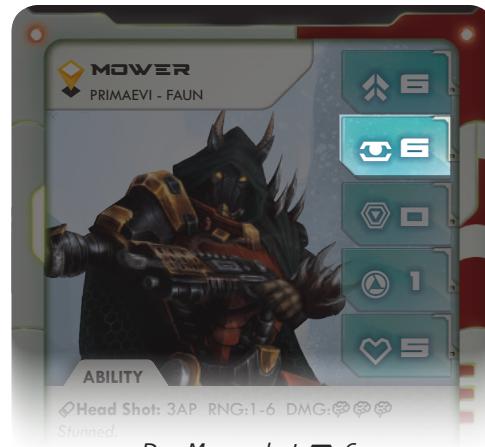


Die Helden angreifen

Wenn die Gegner kein bestimmtes Missionsziel haben, oder wenn sie einen Helden in ihrem Kontrollbereich mit dem gleichen TV-Wert oder höher als ihr Hauptziel haben, folgen die Gegner der allgemeinen Regel, **Die Helden angreifen**. Wenn ein Gegner einen Helden angreift, bewegt er sich die Distanz, die mindestens erforderlich ist, um den Helden anzugreifen. Wenn dies nicht möglich ist, bewegt sich der Gegner so nah wie möglich an den Helden heran.



Beispiel: In diesem Bild muss der Gegner (● 5) sich bewegen und dann angreifen, sofern er noch genügend AP hat. Die Künstliche Intelligenz zielt auf den Helden mit dem höchsten TV-Wert. Andromeda hat TV3 und Jukas hat TV8, also selbst wenn Andromeda am nächsten ist, wird der Feind Jukas angreifen.



Der Mower hat (● 6).

KAMPF

In Sine Tempore können Figuren unter Verwendung von Nahkampfwaffen, von Feuerwaffen oder mittels psychischer Kraft Angriffe durchführen. Jede Art von Angriff hat ihre individuell spezifischen Eigenschaften. Ein Angriff kostet für gewöhnlich 3 AP, allerdings können Waffen und Fertigkeiten im Spiel verschiedene Kosten aufweisen. Die Kosten der AP eines jeweiligen Angriffs ist auf der entsprechenden Karte vermerkt. Wenn ein Held auf einen Gegner trifft, sind zwei Situationen möglich: entweder führt der Held einen Angriff aus oder er verteidigt sich gegen den Kontrahenten. Spieler haben, je nach Situation, die Anweisungen der „Angreifen mit Kolonisten“ oder „Verteidigen gegen Gegner“ Paragrafen zu befolgen. Die Gegner werden mittels der Künstlichen Intelligenz (AI) im Kampf gesteuert.

NAHKAMPF, FERNKAMPF UND PSIONISCHE ANGRIFFE

Um festzustellen, ob ein Angriff als Nahkampf oder Fernkampf gilt, überprüft die Symbole, die für den Angriff erforderlich sind.

Wenn der Angriff mindestens 1  erfordert und seine Reichweite (RNG) 1 ist, gilt er als Nahkampf und wird mit einem PH ()-Test durchgeführt.

Wenn der Angriff mindestens 1  erfordert, gilt er als Fernkampf und wird mit einem PR ()-Test durchgeführt.

Gegnerische Angriffe gelten als Nahkampf, wenn der Zeichenkette ein  vorausgeht, als Fernkampf, wenn ihr ein  vorausgeht, oder als psionischer Angriff, wenn ihr eine  vorausgeht.

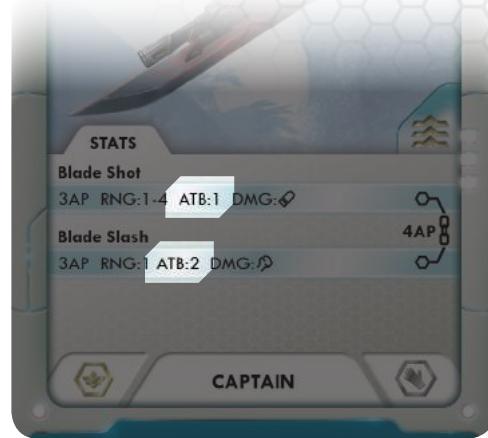
ANGREIFEN MIT KOLONISTEN

Angriffe der Helden werden durch einen Würfelwurf ausgeführt. Die Anzahl der Würfel entspricht der Summe aus Waffenangriffsbonus (ATB) und des zum Angriff erforderlichen Charakterwert.

Das Würfelergebnis wird mit dem Waffenschaden verglichen, um die Anzahl der verursachten Wunden zu bestimmen.

Bestimmte **AKTIONSSYMBOLE** können sekundäre Effekte auslösen. Diese werden in der Beschreibung der Waffen des Angreifers oder in einigen Fällen in den Fertigkeiten auf den Gegnerkarten angegeben (siehe Seite 12 und 13).

Nachdem alle ausgelösten Effekte angewendet wurden, werden alle erfolgreichen Symbole zu Wunden für das Ziel.



BASISANGRIFFE

Einige Regeln beziehen sich auf die Basisangriffe (base attacks) des Helden. Basisangriff bedeutet ein Angriff mit einer Waffe des Kolonisten ohne die Zuhilfenahme von Boni durch Fertigkeiten oder Ausrüstung.

ANGRIFF MIT BLOSSEN FÄUSTEN

Wenn ein Held seine Waffen verliert oder sie aus irgendeinem Grund nicht benutzen kann, kann er dennoch mit bloßen Fäusten angreifen, indem er den -Wert mit dem Angriffswert, der unten beschrieben ist, verwendet:

Angriff mit bloßen Fäusten: 3AP RNG:1 DMG:  schwacher Angriff



Beispiel: Jukas bewegt sich in Richtung von Kid, anschließend greift er mit seiner Energiewaffe an. Diese hat einen ATB von 2 und verwundet mit  Jukas hat einen körperlichen Wert von 3 und greift daher mit insgesamt 5 Würfeln an.

Beispiel: Er würfelt für seinen Angriff und erhält                                                       <img alt="hand icon" data-bbox="3

ANGRIFFSDETAILS

Angriffe mit Ausrüstung oder Fertigkeiten haben immer die gleichen Attribute:

A - Kosten in AP: die Kosten in Aktionspunkten, um den Angriff auszuführen.

B - Reichweite (RNG): Die Anzahl der Felder, innerhalb derer der Angriff durchgeführt werden kann. Einige Angriffe können eine minimale und maximale Reichweite haben. In diesem Fall muss sich das Ziel innerhalb der minimalen und maximalen Reichweite befinden.

C - Angriffsbonus (ATB): Die Anzahl der Würfel, die zu dem für den Angriff verwendeten Wert hinzugefügt werden.

D - Schaden (DMG): Das Aktionssymbol, das erhalten werden muss, um dem Ziel eine Wunde zuzufügen. Jedes Symbol, das im Angriffswurf erhalten wird, verursacht eine Wunde. Das Symbol zeigt auch die Art des Angriffs an: (🗡) Fernkampfangriff, (🗡) Nahkampfangriff.

E - Spezielle Regeln: Einige Angriffe haben spezielle Regeln, wie einen zusätzlichen Zustand oder erneutes Würfeln.



Gegner haben Angriffe mit leicht unterschiedlichen Attributen:

A - Art des Angriffs: (🗡) Fernkampfangriff, (🗡) Nahkampfangriff and (🧠) psionischer Angriff.

B - Kosten in AP

C - Reichweite (RNG): die Anzahl der Felder, innerhalb derer der Angriff durchgeführt werden kann. Einige Angriffe können eine minimale und maximale Distanz haben. In diesem Fall muss sich das Ziel innerhalb der minimalen und maximalen Reichweite befinden.

D - Schaden (DMG): Das Aktionssymbol, das zur Verteidigung gegen die durch den Angriff verursachten Wunden benötigt wird. Jedes nicht verteidigte Symbol fügt eine Wunde zu. Jedes Symbol, das beim Verteidigungswurf erhalten wird, hebt eine Wunde auf.

E - Spezielle Regeln: Einige Angriffe haben spezielle Regeln, die andere Spezialeffekte auslösen können, wie z.B. das Verteilen eines Zustandsmarkers oder dass der Held einen Würfelwurf erneut durchführen muss.

ANGRIFFSFERTIGKEITEN

Einige Heldenfertigkeiten haben das Schlüsselwort "Angriff". In diesem Fall haben sie ihre eigenen Werte und gelten in jeglicher Hinsicht als Waffen (z.B. der Head Butt von Andromeda 2.0 oder einige psionische Kräfte von Jukas). Wenn eine dieser Fertigkeiten verwendet wird, um einen Gegner anzugreifen, fügt keine Boni oder Fertigkeiten hinzu, die von deinen anderen Waffen bereitgestellt werden.

BENACHBARTE FIGUREN

Zwei Figuren gelten als benachbart, wenn sie eine gemeinsame Seite eines Feldes teilen, dass sie besetzen. Zwei Felder, die nur über eine Ecke miteinander in Kontakt stehen, gelten als nicht benachbart.

KOLLATERALSCHADEN

In einigen Situationen müssen sich die Helden möglicherweise gegen Schaden verteidigen, der von einer anderen Quelle als einem Gegnerangriff verursacht wird. Zum Beispiel muss sich ein Held möglicherweise gegen den Angriff eines anderen Helden verteidigen oder ist vielleicht in einen Flächeneffekt involviert, der durch eine verbündete Figur verursacht wird. In diesen Fällen führt ein Held einen normalen Test des erforderlichen Wertes (🛡) oder (⚔) (mit den normalen Boni) durch. Jedes (🛡), das durch den Verteidigungswurf erzielt wird, hebt eine Wunde auf. Für den Fall, dass ein Gegner von einem anderen Gegner getroffen wird, können die Wunden nicht aufgehoben werden; subtrahiert die Verteidigung wie gewohnt.

ANGEGRIFFENE HELDEN

Wenn ein Gegner einen benachbarten Helden angreift, ist er automatisch mit dem Helden in einen Kampf verwickelt (ohne weitere AP ausgeben zu müssen). Auf die gleiche Weise wird ein Held in einen Kampf verwickelt, wenn er einen benachbarten Gegner angreift. Platziert einen "Engaged"-Marker auf den Heldenbogen.

Einmal in einen Kampf verwickelt behält der Held den Marker solange, bis keine benachbarten gegnerischen Figuren mehr da sind. Wenn keine benachbarten gegnerischen Figuren mehr da sind, wird der "Engaged"-Marker sofort abgelegt.

Ein in einen Kampf verwickelter Held erleidet von jedem benachbarten Gegner einen Angriff, wenn er eine Rückzugaktion durchführt (siehe Seite 25).

Gegner werden niemals als in einen Kampf verwickelt angesehen.



Beispiel: Der Mower A greift Achab an und der Held erhält einen Engaged-Marker. Achab bewegt sich mit der Aktion Loslösen auf den Spriggan B zu; Mower A, und Spriggan C und D greifen ihn an. Nach den Angriffen wirft Achab den Engaged-Marker ab und macht seinen Zug.

Achab erreicht den Spriggan B und greift ihn an, wobei er wieder einen Engaged-Marker erhält. Denkt daran, dass nur Helden einen Engaged-Marker haben können.

VERTEIDIGUNG GEGEN GEGNER

Jeder Gegner verfügt auf seiner Karte über eine individuelle Angriffsaktion, welcher die Art des Angriffs klassifiziert, d.h. mental, körperlich oder Fernkampf (**Bild 1**).

Ist ein gegnerischer Angriff oder , so verteidigen sich Helden mit ihrem -Wert. Ist ein Angriff , so gilt der Angriff als psionisch und die Helden verteidigen sich mit ihrem -Wert. Manche Ausrüstungsgegenstände gewähren Boni in Form von zusätzlichen Verteidigungswürfeln, gegen die jeweilige Art des Angriffs (**Bild 2**).

Die Kolonisten werfen eine Anzahl von Würfeln, die der des entsprechenden Wertes entspricht, plus alle Boni durch Fertigkeiten und Ausrüstung und für Angriffe dieser Art hinzugefügt werden können. Wie üblich, müsst ihr nach dem Würfelwurf zuerst alle durch die Gegner ausgelösten Effekte anwenden. Nachdem diese angewendet wurden, könnt ihr alle Effekte, die von Helden ausgelöst werden, abhandeln. Schließlich hebt jedes Aktionssymbol, das mit denen des gegnerischen Angriffsschaden (DMG) übereinstimmt, diese Wunde auf. Der Held erleidet für jedes Aktionssymbol, das nicht bei dem Verteidigungstest erhalten wurde, eine Wunde.

Für jedes nicht aufgehobene Symbol erhält der Held eine Wunde. Darüber hinaus kann jedes Aktionssymbol, das eine Wunde verursacht, einen sekundären Effekt aktivieren, wie auf der Gegnerkarte beschrieben. Oftmals verursachen diese negative Zustandsmarker. Jeder Angriff muss einzeln verteidigt werden, alle zusätzlichen Ergebnisse gehen zwischen den Angriffen verloren.

Beispiel: Achabs Myrmidon-Rüstung bietet +2 um physische Angriffe zu blockieren. Dieser Bonus kann nicht zur Verteidigung gegen psionische () Angriffe verwendet werden kann.

Beispiel: Ein Hunter greift Achab an, der mindesten mit einem -Test (Achab hat 3) erreichen muss, um sich gegen den Treffer zu verteidigen. Der Captain würfelt 5 Würfel (PH 3 + 2, durch seine Myrmidone Rüstung). Unter den gewürfelten Symbolen, um sich zu verteidigen, bekommt er nur , und er erhält 2 Wunden. Der sekundäre Effekt des Jägers würde auch den Status Bluten verursachen, aber Achabs Myrmidone Rüstung bietet Immunität gegen diesen negativen Zustand.

KETTENANGRIFFE

Einige Ausrüstung erlaubt es den Helden, einen Kettenangriff durchzuführen. Diese Ausrüstung hat zwei verschiedene Angriffe, getrennt durch das Kettenangriffssymbol , mit AP-Kosten in der Mitte. Ein Held mit dieser Ausrüstung kann entweder einen dieser beiden Angriffe durchführen oder, wenn er genügend AP hat, beide, indem er die Kosten in AP neben dem Kettenangriffssymbol bezahlt. Sofern nicht anders angegeben, müssen die Angriffe auf das gleiche Ziel gerichtet sein und es muss sich um ein gültiges Ziel für beide Angriffe handeln.

ANGRIFF: SCHRITT FÜR SCHRITT

- 1 - Bestimmt die Anzahl der Würfel (/ + ATB).
- 2 - Aktiviert die Fertigkeiten des Gegners, falls diese ausgelöst werden.
- 3 - Aktiviert die Fertigkeiten des Helden, falls diese ausgelöst werden. Die Fertigkeit erneutes Würfeln (Marker, Fertigkeiten, usw.) kann in diesem Schritt benutzt werden, jedoch darf kein Würfel mehr als einmal neu gewürfelt werden.
- 4 - Vergleicht die Ergebnisse mit den Aktionssymbolen, die für diesen Angriff benötigt werden. Jedes Symbol, das übereinstimmt, verursacht eine potentielle Wunde beim Ziel.
- 5 - Subtrahiert die /-Werte des Ziel von der Gesamtanzahl der Wunden.
- 6 - Fügt die übrigbleibenden Wunden dem Ziel zu. Fügt weiterhin dem Ziel jeden möglichen Effekt des Angriffes den Ziel zu (z.B. Bluten, Vergiftet, usw.).

BILD 1

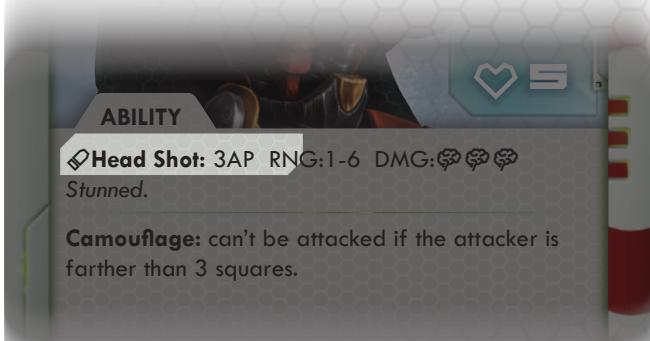
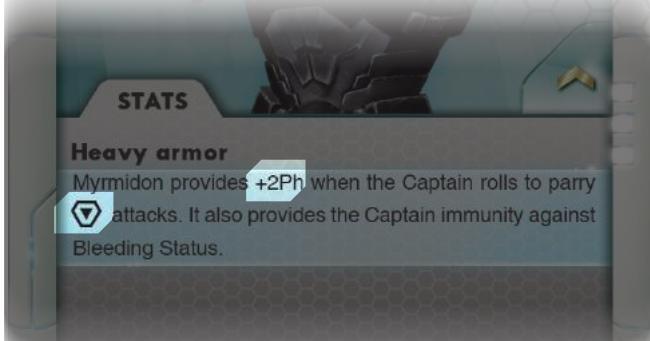


BILD 2



Stelltsicher, dass der Gegner sichtbar und in Reichweite beider Angriffe ist, um die Durchschlagskraft des Kettenangriffes zu maximieren!

Wenn ein Gegner das Symbol für Kettenangriffe auf seinem Bogen hat, kann er einen Kettenangriff durchführen, wenn er zwei verschiedene Angriffe besitzt. Ein Gegner greift einen Helden immer mit Kettenangriff an, wenn er genügend AP vorrätig hat. Ansonsten greift er mit dem ersten Angriff auf seinem Bogen an.

VERTEIDIGUNG: SCHRITT FÜR SCHRITT

- 1 - Bestimmt die Anzahl der Würfel (/ + Fertigkeits-/Ausrüstungsboni).
- 2 - Aktiviert die Fertigkeiten des Gegners, falls diese ausgelöst werden.
- 3 - Aktiviert die Fertigkeiten des Helden, falls diese ausgelöst werden. Die Fertigkeit erneutes Würfeln (Marker, Fertigkeiten, usw.) kann in diesem Schritt benutzt werden, jedoch darf kein Würfel mehr als einmal neu gewürfelt werden.
- 4 - Vergleicht die Ergebnisse mit den Aktionssymbolen, die für diesen Angriff, der vom Gegner benutzt wurde, benötigt werden. Jedes Symbol, das übereinstimmt, wird eliminiert.
- 5 - Der Zielheld erleidet für jedes Symbol, welches nicht eliminiert wurde, eine Wunde. Fügt weiterhin dem Ziel jeden möglichen Effekt des Angriffs zu (z.B. Bluten, Vergiftet, usw.).

GÜLTIGE ZIELE

Ein Ziel gilt als gültig, wenn zwei Anforderungen erfüllt sind: **Entfernung** und **Sichtlinie (LoS)**.

Die Entfernung ist die Anzahl der Quadrate, die die beiden Figuren trennen.

Alle Waffen und einige Fertigkeiten haben einen Entfernung-(RNG)-Wert, der mit dem Abstand zwischen dem aktiven Modell und dem Ziel verglichen werden muss. Der Abstand kann nur in horizontaler und vertikaler Richtung berechnet werden (als wäre es die Bewegung eines Charakters).

Für die Sichtlinie wird eine Linie von der **Mitte einer Seitenlinie des Feldes**, welches von der aktiven Figur besetzt ist, zur entsprechenden **Mitte des Feldes**, das von der Zielfigur besetzt ist, gezogen. Zur Vereinfachung hat jede Seite eines Quadrats ein leeres Segment, von dem aus man die imaginäre Linie ziehen kann, siehe Bild. Wenn diese imaginäre Linie zwischen den beiden Feldern, nicht durch ein **Hindernis** blockiert wird, das die Sichtlinie unterbricht (lest dazu die entsprechende Karte des Umgebungselements,

um zu überprüfen, ob ein Umgebungselement diese Eigenschaft hat), nicht durch ein Feld verläuft, das von einer gegnerischen Figur besetzt ist (siehe **Größe der Figuren**) oder nicht durch eine **Geisterzone** verläuft (siehe Beschreibung der Geisterzone), kann der Angreifer versuchen, das Ziel zu treffen.

Wenn diese imaginäre Linie durch ein Umgebungselement verläuft, dass **Deckung** gewährt, so wird das Ziel als in Deckung befindlich betrachtet, sofern es sich benachbart zu dem Umgebungselement befindet. Ein Held, der sich in Deckung befindet, kann einen **Verteidigungswürfel** erneut würfeln. Ein Held, der einen in Deckung befindlichen Gegner angreift, muss einen erfolgreichen Würfel erneut würfeln (betrachtet dies als einen durch den Feind ausgelösten Effekt). Psionische Kräfte werden durch Deckung nicht beeinflusst.



LINE OF SIGHT TOOL

Die Regeln zur Bestimmung der Sichtlinie wurden mit dem Gedanken erstellt, eine echte Schießerei nachzustellen und den Kampf spannender zu gestalten. Eine Figur, die sich benachbart zu einem Hindernis befindet ist immer in der Lage auf die gegnerische Figur zu schießen, während sie in Deckung verbleibt. Ihr Gegenüber muss sich über das Schlachtfeld bewegen, um diesen Vorteil auszugleichen.

Hinweis der Entwickler: Ihr könnt das LoS-Tool verwenden, um die Sichtlinie zwischen zwei Figuren festzulegen.



Beispiel: Spriggan A kann Achab angreifen, aber der Captain kann Spriggan A nicht angreifen, da der Stein (ein Hindernis) seine Sichtlinie blockiert. Achab kann den Mower (und den Spriggan C, der sich benachbart zum Busch befindet und in Deckung ist) angreifen. Achab kann Spriggan B nicht angreifen, da der Mower seine Sichtlinie blockiert.



Beispiel: Sowohl Spriggan A als auch B können Achab nicht angreifen, da ihre Sichtlinien durch eine Geisterzone verlaufen. Achab kann nur Spriggan A angreifen.

GEISTERZONEN

Geisterzonen sind alle Gebiete außerhalb des Spielbretts; wenn die Sichtlinie das Spielbrett verlässt, wird sie als unterbrochen angesehen. Darüber hinaus können Figuren niemals das Spielbrett verlassen, es sei denn sie wurden getötet oder als Spezialeffekt.

FIGURENGRÖSSE

In Sine Tempore besitzen alle Figuren eine von drei möglichen Größen, die unten in zunehmender Reihenfolge aufgelistet sind, von der kleinsten bis zur größten (siehe Bild). Jede Figur behindert die Sichtlinie seiner Kontrahenten zu anderen Figuren mit gleicher oder geringerer Größe, behindert aber nicht die Sichtlinie zu Figuren mit größerer Größe.

Wenn ihr versucht, einen riesigen Gegner zu treffen, könnt ihr einen Bonuswürfel zu eurem Angriff hinzufügen.

Gegner normaler Größe geben keine Boni oder Abzüge und die Größe ist nicht in ihren Eigenschaften aufgeführt.

Eine Figur behindert niemals die Sichtlinie einer verbündeten Figur.



WINZIG
[TINY]

NORMAL

GROSS
[BIG GUY]

WINZIGE UND GROSSE GEGNER

Wenn ihr einen Gegner verwundet oder tötet, der die Eigenschaft **winzig** besitzt, wird der TV des Helden nie erhöht. Weiterhin hinterlässt ein **winziger** getöteter Gegner nie einen Beutemarker (Loot Token) auf dem Schlachtfeld. Ein getöteter **grosser Gegner** hinterlässt zwei Beutemarker.

UMGEBUNGSELEMENTE

In Sine Tempore gibt es verschiedene Arten von Umgebungselementen:

Leichte Deckung - leichte Deckung schützt die dahinter liegenden Personen durch Cover. Es kann wie eine normale Gegnerfigur angegriffen und zerstört werden, wenn es insgesamt so viele Wunden erleidet, wie es seiner Gesundheit (♥) entspricht.

Schwere Deckung - schwere Deckung schützt die dahinter liegenden Personen durch Cover. Eine feste Deckung kann nicht zerstört werden.

Einfaches Hindernis - Dies ist ein Umgebungselement, durch das keine Bewegung möglich ist und das die Sichtlinie vollständig blockiert. Es kann wie eine normale Gegnerfigur angegriffen und zerstört werden, wenn es insgesamt so viele Wunden erleidet, wie es seiner Gesundheit (♥) entspricht.

Schweres Hindernis - Dies ist ein Geländeelement, das die Sichtlinie vollständig blockiert. Das Hindernis kann nicht zerstört werden.

Gegner, die das Geländeelement angreifen, verursachen automatisch eine Anzahl von Wunden, die der Anzahl der Aktionssymbole im DMG-Status ihres Angriffs entspricht. Die Beschädigung einer Struktur erhöht nicht den TV.



CONTAINER UND GEBÄUDE

Die Schlachtfelder von Sine Tempore können diese großen Umgebungselemente enthalten, die den Charakteren Zuflucht bieten oder auf die man hinauf klettern kann, um eine bessere taktische Position zu erreichen. Gebäude und Container gelten für diese Zwecke als identisch. Container werden in der Regel aus einem einzigen Block gebildet und besitzen nur eine Höhenstufe. Gebäude hingegen können höher sein und eine oder mehrere Ebenen haben.



BEWEGLICHE GEGENSTÄNDE

Einige Umgebungselemente oder Missionsmarker können durch einige Fertigkeiten oder Ausrüstung bewegt werden. Wenn ein Geländeelement das Symbol besitzt, kann es auf dem Schlachtfeld bewegt werden. Die Regeln, um diesen Gegenstand zu bewegen sind direkt bei der Fähigkeit des Gegenstandes beschrieben. Beutemarker werden als bewegliche Gegenstände angesehen.



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

WIE ENERGIEZELLEN BENUTZT WERDEN

Energiezellen können abgeworfen werden, um einen dieser Effekte zu erhalten:

1 – Aktivierung des Powereffektes einer Ausrüstungskarte: In diesem Fall müsst ihr eine Energiezelle der entsprechenden Farbe ablegen, die auf der Ausrüstungskarte verlangt wird.

2 – Aktivierung des sofortigen Effekts: Legt die Energiezelle ab, um den angezeigten Bonus zu erhalten. Dieser Bonus dauert bis zum Ende der Aktivierung.



FLÄCHENEFFEKTE

Bestimmte Angriffe oder Fertigkeiten können mehr als eine Figur auf einmal treffen. In diesem Fall werden sie als Flächeneffekte definiert. Flächeneffekte haben eigene Regeln für ihre Verwendung.

Jeder Flächenangriff oder -fertigkeit ist durch ein Symbol gekennzeichnet, das seine Form anzeigt. Das Symbol zeigt die Quadrate der Karte, die vom Effekt betroffen sind.

Das Quadrat mit einem Punkt im Inneren des Symbols zeigt das Hauptziel des Flächeneffekts an, das eine Figur oder ein Quadrat sein kann. Die Zielfigur oder das Zielfeld müssen gültige Ziele sein.

Wenn der Flächeneffekt Teil eines Angriffs ist, wird mit der Waffe ein normaler Angriffswurf ausgeführt, unabhängig davon, ob ein Feind oder ein Feld angegriffen wird. Berechnet wie gewohnt die Treffer basierend auf den Symbolen, die die Angriffswürfel zeigen, aber wendet den Schaden auf alle Figuren in den betroffenen Quadranten an. Jede Figur (Held oder Feind) verteidigt sich individuell nach ihren eigenen Regeln.

Ein Gegner mit einem Flächenangriff greift immer sein Ziel an (das Quadrat mit dem Punkt liegt auf seinem Ziel), aber alle gegnerischen Figuren in diesem Gebiet müssen einen Verteidigungswurf ausführen. Feinde sind immun gegen die Effekte von Flächenangriffen von verbündeten Figuren.

Wenn eine Fertigkeit einen Flächeneffekt hat, wird ihre Funktion direkt in ihren Regeln erklärt.

Die Arten von Flächeneffekten sind:

Explosion: Trifft das Hauptziel und Figuren auf den 8 umgebenden Quadranten.

Kreuz: Trifft das Hauptziel und Figuren auf den 4 benachbarten Quadranten.

Lanze: Trifft das Hauptziel und die nächsten 3 Quadrate in einer Linie. Das Quadrat des Hauptziels muss immer das nächste Ziel sein, alle anderen Ziele müssen weiter vom Angreifen entfernt sein.

Hieb: Trifft das Hauptziel und Figuren in den 3 Quadranten direkt dahinter (bildet ein „T“). Das Quadrat des Hauptziels muss immer das nächste Ziel sein, alle anderen Ziele müssen weiter vom Angreifen entfernt sein.

Schwung: Trifft das Hauptziel und Figuren auf den 2 benachbarten Quadranten auf beiden Seiten in einer geraden Linie. Das Hauptziel muss benachbart zu der Figur sein, die diesen Angriff benutzt.



EXPLOSION



KREUZ



LANZE



HIEB



SCHWUNG

AUREN UND WELLEN

Auren und Wellen sind spezielle Flächeneffekte, die etwas andere Regeln haben als die gerade beschriebenen. Sowohl die Auren als auch die Wellen sind immer auf die Figur zentriert, die sie verwendet, und ihre Symbole werden immer von einer Zahl begleitet, die die Anzahl der Felder angibt, innerhalb derer der Bereich wirkt.

• **Welle X:** Wenn eine Figur diesen Flächeneffekt verwendet, werden alle Figuren in X Feldern von ihr getroffen. Macht im Falle eines Angriffs einen Angriffswurf für jede getroffene Figur. Wenn ein Gegner mit einem Wellenangriff angreift, macht einen Verteidigungswurf für jeden Helden in X Feldern.

• **Aura X:** Im Gegensatz zu einer Welle, die ein momentaner Effekt ist, ist eine Aura ein kontinuierlicher Effekt auf jede Figur in X Feldern der Figur, die den Effekt auslöst. Wenn sich die Figur, die die Aura benutzt, bewegt, bewegt sich die Aura mit ihr und betrifft jede Figur, die in den betroffenen Bereich kommt, während sie sich bewegt. Der Effekt auf eine Figur endet, wenn sie sich nicht mehr in dem erforderlichen Abstand befindet. Viele passive Fertigkeiten sind Auren. Auren können nie Angriffe sein.

AUSSER GEFECHT GESETZTE

HELDEN (KO)

Sobald ein Held eine Anzahl an Wundenmarkern in identischer Höhe zu seiner \heartsuit angesammelt hat, wird er **außer Gefecht gesetzt**. Ein solch außer Gefecht gesetzter Held wird auf sein aktuelles Feld gelegt. Wenn ein Held außer Gefecht gesetzt ist, legt seinen Aktivierungsmarker auf den äußeren Rand des Sektors des Momentum, in welchem er sich befunden hat. Wenn der Phasenzeiger den Sektor mit diesem Aktivierungsmarker erneut erreicht und der Held immer noch außer Gefecht gesetzt ist, zieht der Held eine Karte "schwere Wunde". Dies passiert jedes Mal, wenn der Minutenzeiger den Sektor erreicht, wo sich der Aktivierungsmarker eines außer Gefecht gesetzten Helden befindet. Deshalb ist es möglich, dass ein Held mehrere Karten "schwere Wunden" erhält.

Außer Gefecht gesetzte Helden können nicht von Gegnern angegriffen werden. Ein außer Gefecht gesetzter Held reduziert sein Bedrohungslevel um 2 und verliert jeden negativen Zustand, außer den Oblivionmarken und den Karten "schwere Wunden". Ein außer Gefecht gesetzter Held kann zurück ins Spiel gelangen, wenn mindestens eine seiner Wunden geheilt wird. Stellt die wiederbelebte Heldenfigur auf und platziert seinen Aktivierungsmarker auf dem Momentum in den nächsten Sektor vom aktuell aktiven Sektor.

Ein Feld mit einem außer Gefecht gesetzter Helden kann von den anderen Figuren überquert werden, aber es ist nicht möglich, darauf anzuhalten.

EINE FIGUR HEILEN

Wenn eine Figur mit Hilfe einer Fertigkeit oder einer Ausrüstung geheilt wird, entfernt so viele Wundenmarker von ihr, wie der Wert der Heilung entspricht.

STRAFWÜRFEL

Es gibt einen zusätzlichen Abzug für jeden Helden, der 3 oder mehr Wunden hat. Der betroffene Held muss jedes Mal, wenn er einen Test (jeglicher Art) macht, einen Strafwürfel werfen. Der Strafwürfel eliminiert aus dem Würfelwurf einen Würfel, der das gleiche Ergebnis erzielt hat. Die Symbole des Würfels, die durch den Strafwürfel eliminiert werden, werden durch diesen Wurf praktisch gelöscht.

Wenn ein Held geheilt wird und einen Wundenmarker ablegt, der die Summe seiner Wundenmarker auf zwei oder weniger reduziert, müsst ihr den Strafwürfel nicht mehr bei einem Test benutzen. Der Strafwürfel kann im Laufe einer Mission mehrfach verdient und verloren werden.

Die Helden können ein erneutes Würfeln verwenden (bereitgestellt durch Marker und/oder Fertigkeiten), um einen Strafwürfel erneut zu würfeln. Wie üblich müsst ihr das zweite Ergebnis akzeptieren.

Beispiel: Nach dem letzten Angriff hat Alexandra insgesamt 4 Wundmarken gesammelt. Deshalb muss sie von diesem Moment an, jedes Mal, wenn sie würfelt, den Strafwürfel zu ihren Würfeln hinzufügen.



WELLE 2 / AURA 2

KARTE "SCHWERE WUNDEN"

Die Karten "schwere Wunden" bedeuten schwere Einschränkungen für Helden und sollten so schnell wie möglich durch die Nutzung der Krankenstation behandelt werden. Wenn ein Held eine Karte "schwere Wunde" bekommt, legt sie in der Nähe des Heldenbogens, bis sie abgelegt wird. Ein Held kann noch eine weitere dieser Karten haben, und ihre Effekte sind kumulativ.

• A - Name

• B - Effekt



AUSSER GEFECHT GESETZTE GEGNER

Wenn ein Gegner Wundenmarken in Höhe seiner Lebenskraft angesammelt hat, dann ist er außer Gefecht gesetzt und wird aus dem Spiel genommen. Außer Gefecht gesetzte Gegner werden erst aus dem Spiel genommen, wenn alle sekundären Effekte durch Fertigkeiten und Ausrüstung abgehandelt worden sind..

KLETTERN

Eine Figur mit der Fertigkeit **Klettern** kann Höhenlevel überwinden, abhängig vom Grad der Fertigkeit. Zum Beispiel kann eine Figur mit der Fähigkeit Klettern ein Höhenlevel hoch oder runter klettern. Einige Ausrüstung oder Fähigkeiten können es Figuren ohne diese Fertigkeit erlauben, dies zu tun.

Eine vertikale Bewegung durch Klettern kostet AP, wie auch jede horizontale Bewegung. Deshalb kostet das Klettern auf einen Höhenlevel 1 AP, während das Klettern auf 2 Höhenlevels 2 AP kostet.

Wenn das Zielfeld auf dem gewünschten Höhenlevel durch eine andere Figur besetzt ist, ist es nicht möglich, die Kletterbewegung durchzuführen

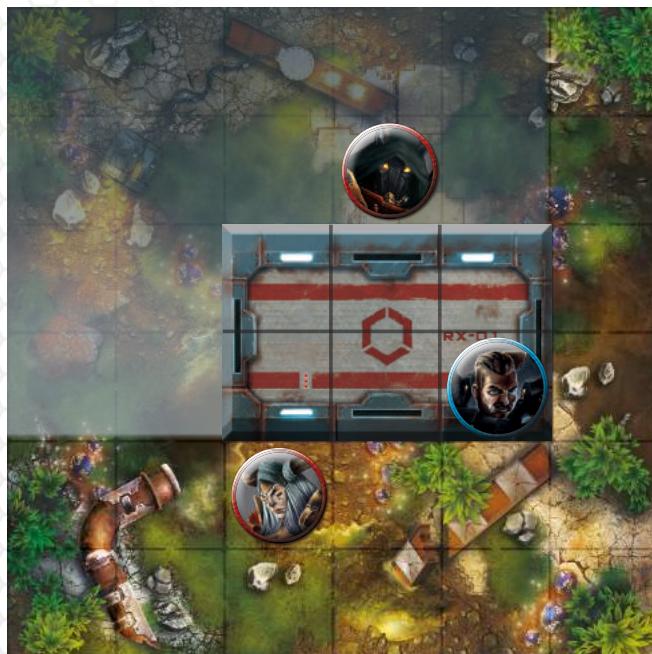
Jeder Held besitzt die Fertigkeit Klettern.

SICHTLINIE VON UND ZU EINEM CONTAINER

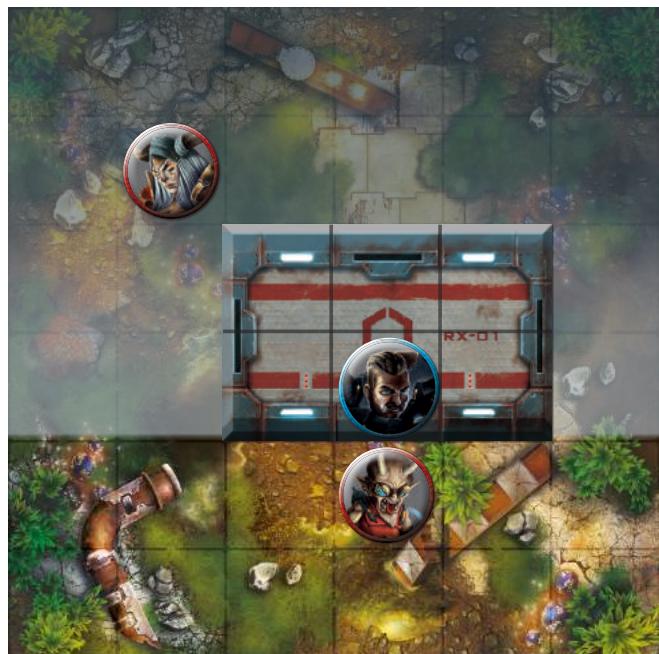
Ein Charakter kann ein Ziel auf dem Boden treffen, während er sich auf einem Container befindet und von dessen Rändern nach unten schaut. Die Sichtlinien eines Charakters, der sich auf einem Container befindet, sind an allen Kanten unterbrochen, zu denen der Charakter nicht benachbart ist.

Überprüft die folgenden Diagramme, um die Angriffsflächen zu überprüfen. Ein Charakter kann kein Ziel auf einer anderen Ebene im Nahkampf angreifen. Ein Charakter auf einer höheren Ebene kann eine Figur auf einer niedrigeren Ebene angreifen, auch wenn sie sich hinter anderen Figuren in Deckung befindet.

Eine Figur, die einen Fernkampfangriff von einem Container aus macht (oder von einer anderen erhöhten Position aus, erhöht den RNG des Angriffs um 1.



Beispiel: Achab hat freie Sichtlinie zur Witch, sodass er angreifen und angegriffen werden kann, da beide Fernkampfwaffen verwenden. Der Mower befindet sich in einem Gebiet, auf das Achab keine Sichtlinie hat und umgekehrt. Daher kann er weder angreifen noch angegriffen werden.



Beispiel: Achab hat Sichtlinie zum Kid, daher kann er ihn angreifen, kann aber nicht angegriffen werden, weil er mit Fernkampfwaffen angreift, während der Kid nur mit Nahkampfwaffen angreift. Die Witch befindet sich, obwohl sie in der Lage ist, einen Distanzangriff durchzuführen, in einem Gebiet zu dem Achab keine Sichtlinie hat, und umgekehrt. Daher kann sie weder angreifen noch angegriffen werden.



PSIONISCH

In Sine Tempore gibt es besondere Charaktere, die fähig sind, Ströme von reiner Energie zu sehen und zu beherrschen, welche nur sie allein sehen können. Sie werden Psioniker genannt und ihre Fähigkeit erlaubt es ihnen den Zustand der Materie zu ändern und sie nach ihrem Willen zu benutzen. Psioniker sind äußerst gefürchtete Individuen in einer Raumschiffsbesatzung, da sie oftmals aufgrund der Folgen ihrer enormen angesammelten Kräfte verrückt werden können.

PSIONISCHE KRÄFTE

Jeder psionische Held hat Zugriff auf psionische Kräfte. Genauso wie andere Fertigkeiten müssen sie erlernt werden, um sie während einer Mission einsetzen zu können. Sie werden ausgewählt, indem man wie üblich den entsprechenden Marker in sein Charakter-Brett einsetzt (siehe Kampangenheft Seite 11).

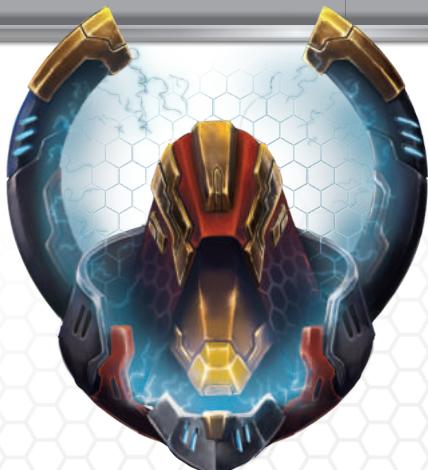
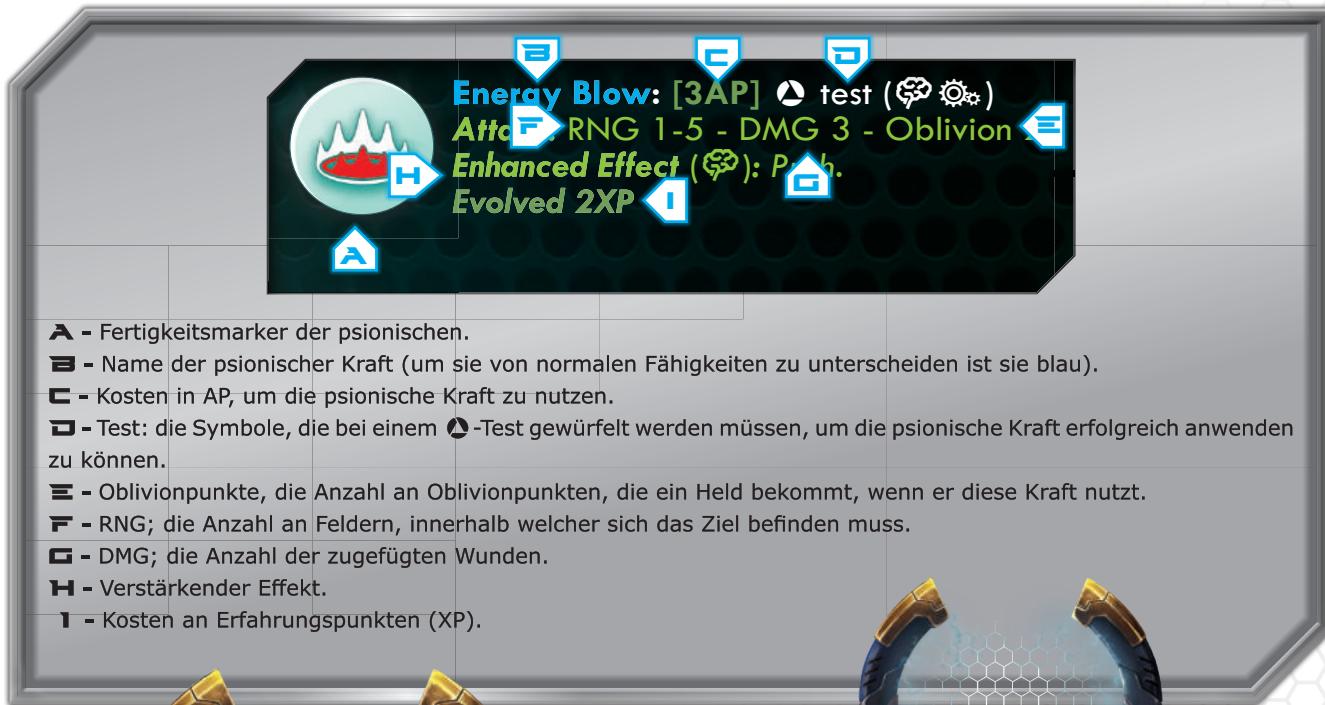
Um eine Kraft zu nutzen, muss der Held einen **psychischen Test** machen, in dem er mit einer Anzahl an Würfeln würfelt, die seinem Δ -Wert entspricht, um die erforderlichen Symbole zu erhalten. Dieser Test kann durch Ausrüstung oder andere Fähigkeiten sowohl positiv als auch negativ beeinflusst werden.

Bezahlt die AP-Kosten, erhaltet die angezeigte Anzahl an Oblivionmarker und würfelt für den Test. Handelt die Effekte der Kraft nur ab, wenn der Test erfolgreich ist.

Einige Kräfte haben das Schlüsselwort Angriff, in diesem Fall gelten sie als vollwertige Angriffe und folgen, sofern nicht anders angegeben, den normalen Angriffsregeln für die Zielauswahl (siehe "Gültige Ziele" auf Seite 32). Der psionische Angriff verursacht neben allen unangenehmen zusätzlichen Effekten in der Regel (aber nicht immer) festen Schaden (z.B. 2 oder 4 usw.), der im DMG-Element der Kraft angegeben ist. Ein Gegner, der von einem psionischen Angriff, der Schaden verursacht, getroffen wird, kann den erhaltenen Schaden um den Betrag verringern, der seinem Δ -Wert entspricht.

Beispiel: Jukas greift einen Mower mit seinem psionischen Angriff "Energy Lash" an. Mit seinem Δ -Wurf erhält er die beiden notwendigen Symbole, um ihn erfolgreich durchzuführen ($\text{G} + \text{G}$), und fügt seinem Ziel 3 Wunden zu. Der Mower hat jedoch einem Δ -Wert von 1, der es ihm erlaubt, den durch einen psionischen Angriff verursachten Schaden zu reduzieren und somit nur 2 Wunden zu erhalten.

Einige psionische Kräfte können einen **verstärkenden Effekt** haben. Um diesen Effekt auszulösen, müssen zusätzliche Symbole im Δ -Test erhalten werden. Wenn, neben dem erfolgreichen Δ -Test die zusätzlichen benötigten Symbole gewürfelt werden, dann kann der verstärkende Effekt zusammen mit dem normalen Effekt angewandt werden.





OBLIVIONPUNKTE UND -MARKER

Oblivionpunkte zeigen den Verlust der psychischen Gesundheit eines Psionikers an, wenn seine Kräfte missbraucht werden. Jedes Mal, wenn ein Held eine psionische Kraft benutzt, erhält er einen Oblivionmarker für jeden **Oblivionpunkt**, der auf der psionischen Kraft angegeben ist. Wenn ein Psioniker mindestens 1 **Oblivionmarker** auf seinem Heldenbogen hat, muss er zu Beginn seiner Aktivierung einen Willenskraft-Test durchführen und gleich viele oder mehr -Symbole würfeln, wie er Oblivionmarker besitzt. Wenn der Test erfolgreich ist, passiert nichts. Wenn der Test fehlschlägt, legt der psionische Held alle in seinem Besitz befindlichen Oblivionmarker ab und zieht eine Oblivionkarte.

Platziert die Oblivionmarker auf dem Heldenbogen, als Erinnerung an den aktuellen Zustand des Psioniker.

Oblivion-
marker



OBLIVIONKARTEN

Wenn ein Held eine Oblivionkarte zieht, muss der Effekt sofort abgehandelt werden. Einige Effekte sind sofort wirksam und werden nur abgehandelt, wenn die Karte gezogen wird. Andere Effekte sind temporär und dauern für eine bestimmte Anzahl von Phasen.

Beschreibung

- A** - Name der Oblivionkarte
- B** - Art des Effekts:  Sofort,  Temporär
- C** - Beschreibung und Regeln der Oblivionkarte

AUSRÜSTUNG UND PSIONISCHE KRÄFTE

Viele Ausrüstungsgegenstände helfen dem Psioniker, seine verfügbaren Willenskraftpunkte zu erhöhen oder deren Erholung zu beschleunigen. Einige können sogar Oblivionmarker speichern. Wenn der Psioniker Oblivionmarker erhält, dann kann er diese, wenn durch die Ausrüstungskarte erlaubt, auf der Ausrüstung ablegen. Ein Spieler kann frei wählen, wo er die Oblivionmarker platziert, ob auf verschiedenen Ausrüstungskarten oder auf dem Heldenbogen. Oblivionmarker, die der Ausrüstung zugeordnet sind, können nicht durch Meditation abgelegt werden, es sei denn, es ist etwas anderes angegeben. Oblivionmarker, die der Ausrüstung zugeordnet sind, können nicht durch Meditation abgelegt werden, es sei denn, es ist etwas anders angegeben.



ZUSTANDSMARKER

Die Charaktere von Sine Tempore können verschiedene Arten von Zuständen haben, sowohl positive als auch negative. Diese Effekte werden durch Marker angezeigt. Viele Ausrüstungsgegenstände weisen Helden oder Gegnern Zustandsmarker zu, z.B. Gift, Betäubt, erneutes Würfeln, usw. Sofern nicht anders angegeben, bekommt eine Figur die Marker in ihrer Markerphase zu Beginn ihrer Aktivierung (siehe Seite 24). Zustandsmarker, die von Fertigkeiten erworben wurden, müssen auf dem Heldenbogen platziert werden, während die, die von Ausrüstung erworben wurden, auf der Ausrüstungskarte platziert werden sollten.

Um schnell zu sehen, ob ein Zustand positiv oder negativ ist, schaut auf die Farbe am Rand: ein Zustandsmarker mit einem roten Rand zeigt einen negativen Status an, während ein blauer Rand einen positiven Status anzeigt.

NEGATIV



POSITIV



Wenn ein Marker einem Helden zugewiesen wird, platziert ihn auf seinem Heldenbogen. Wenn er einer Ausrüstung zugewiesen wird, platziert ihn auf der entsprechenden Karte.

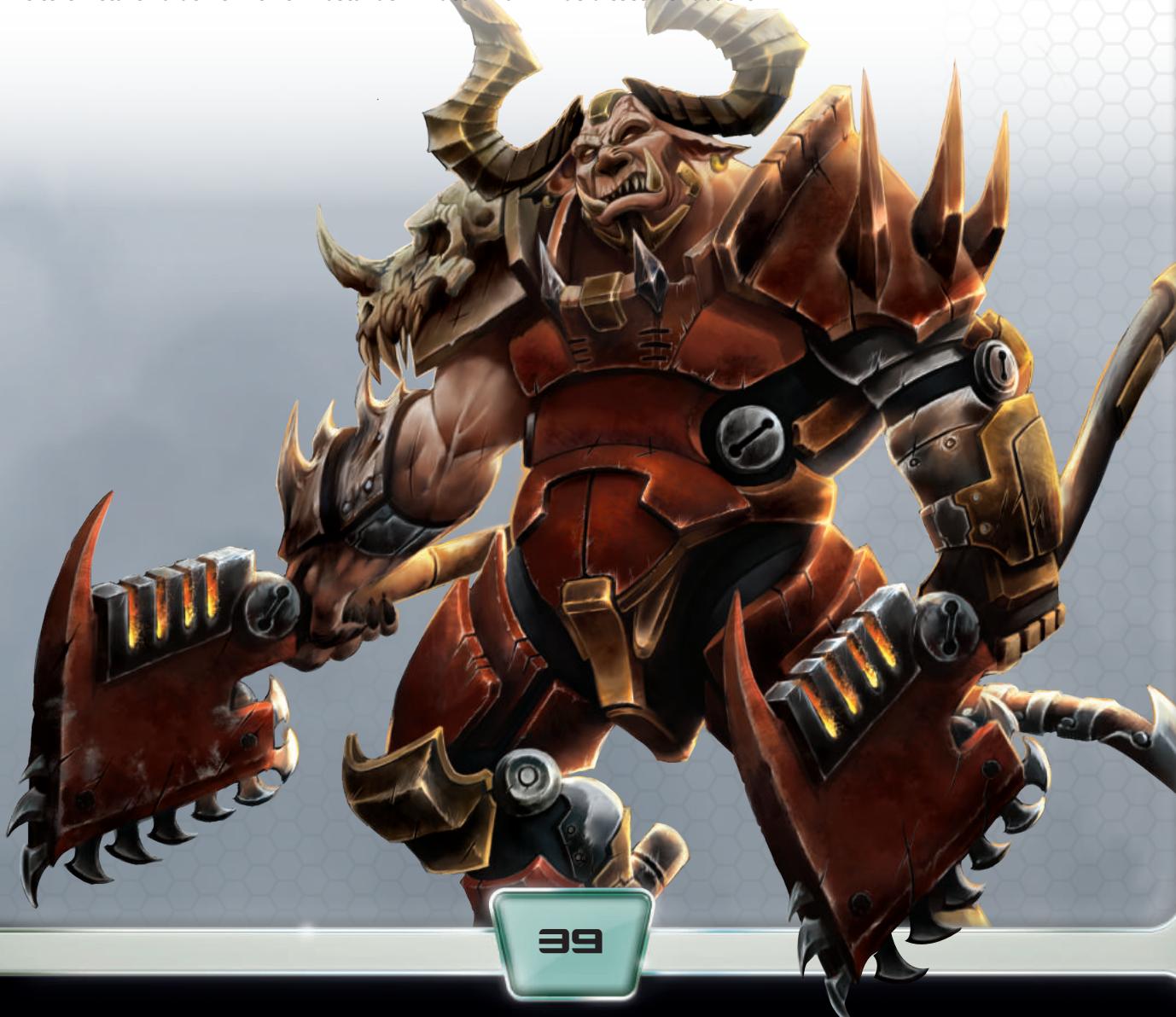
Falls nicht anders angegeben, kann ein Zustand nur einmal jeder Figur zugeordnet werden. Wenn eine Figur einen Zustandsmarker verliert oder ablegt, kann sie ihn im Laufe der Mission erneut bekommen.

Wenn ein Angriff, der einen negativen Zustand als Sonderregel hat (z.B. Feuer), mindestens eine Wunde verursacht, weist er den Zustandsmarker dem Ziel des Angriffs zu.

Negative Zustandsmarker werden normalerweise automatisch nach Anwendung ihres Effekts oder in einigen Fällen in der Markerphase zu Beginn der Aktivierung der Figur abgelegt (der Zeitpunkt, in dem ihr diese Art von Marker ablegen müsst, ist in der Zustandsbeschreibung auf Seite 40 erläutert).

Bestimmte Zustände, wie z.B. Feuer, benötigen einen Würfelwurf, um festzustellen, ob die Wirkung des Zustandes aufhört. Andere bleiben für die Figur anwendbar, bis sie durch eine Fertigkeit beendet werden, zum Beispiel Gift.

Weitere Details zu den einzelnen Zuständen findet ihr am Ende dieses Handbuchs.



NEGATIVE ZUSTÄNDE



Gehirnschaden: Eine Spielfigur mit diesem Marker bewegt sich ein Feld in eine zufällige Richtung. Handelt diese Bewegung während der Markerphase der Figur ab und entfernt dann den Zustandsmarker. Die Richtung dieser zufälligen Bewegung wird durch die Orientierungskarte bestimmt.

Wenn sich der Held durch diese zufällige Bewegung von einem Gegner entfernt, mit dem er sich im Kampf befunden hat, gilt diese Bewegung als sich aus dem Kampf lösen und er erleidet deshalb einen Angriff durch den Gegner. Wenn eine Figur diese Bewegung nicht ausführen kann, weil das Feld, in das sie sich bewegen müsste, besetzt ist, bleibt die Figur stehen und erleidet eine Wunde.



Seuche: Ein Charakter mit diesem Marker infiziert alle Figuren, die ein benachbartes Feld betreten mit einem Giftmarker. Legt den Seuche-Marker in der nächsten Markerphase der Figur ab, dann erhält die Figur einen Giftmarker.



Feuer: Eine Figur mit diesem Marker erleidet 1 Wunde am Ende seiner Aktivierung. Um diesen Marker abzuwerfen, muss ein Held 1 AP ausgeben und einen Aktionswürfel würfeln. Mit dem Ergebnis schafft es der Held, das Feuer zu löschen und kann diesen Marker ablegen. während seiner Aktivierung mehrmals versuchen, das Feuer während der Aktivierung mehrmals zu löschen, solange er über genügend AP verfügt.

Ein Gegner mit einem Feuermarker erleidet eine Wunde am Ende seiner Aktivierung, anschließend wird ein Aktionswürfel geworfen. Bei einem wird der Marker abgelegt, ansonsten verbleibt er.



Beeinträchtigt: Eine Figur mit diesem Marker muss jedes Mal, wenn sie sich bewegt (Bewegungsaktion oder Fertigkeit), 2 AP ausgeben, um sich 1 Feld zu bewegen. Am Ende ihrer Aktivierung wird der Marker abgelegt.



Festgenagelt: Eine Figur mit diesem Marker kann keine Bewegungsaktionen während ihrer nächsten Aktivierung durchführen, kann aber trotzdem angreifen oder sich verteidigen. Am Ende ihrer Aktivierung wird der Marker abgelegt.



Gift: Ein Held mit einem Giftmarker würfelt bei jeder Aktion immer mit einem Würfel weniger. Ein Giftmarker kann nur durch eine Fertigkeit oder eine Ausrüstung, die das erlaubt, entfernt werden.

Greift ein Held einen vergifteten Gegner an, darf er einen Angriffswürfel erneut würfeln.



Verlangsamt: Eine Figur mit diesem Marker muss für jede Aktion, die sie während ihrer Aktivierung durchführt, 1 AP zusätzlich ausgeben. Am Ende ihrer Aktivierung wird der Marker abgelegt.



Seelenbrecher: Ein Gegner mit diesem Marker legt ihn in seiner Markerphase ab und wird nicht normal aktiviert. Stattdessen kann der Held, der dem Gegner diesen Marker gegeben hat, diesen Gegner eine Anzahl von Feldern bewegen, entsprechend seiner RA (). Während dieser speziellen Aktivierung kann der Held den Gegner ebenso zwingen einmal den folgenden Angriff durchzuführen:

Angriff: AP 3 - RNG 1 - 4 - DMG



Betäubt: Ein betäubter Held bewegt seinen Aktivierungsmarker um zwei Sektoren auf dem Momentum nach vorne.



Ein Gegner mit dem Betäubungsmarker legt diesen in seiner Markerphase ab und verliert 2 AP für den Rest der Aktivierung.

Blutsturz: Während seiner Markerphase erhält die Figur 1 Blutungsmarker. Dieser Marker kann nur von einer Fertigkeit oder Ausrüstung entfernt werden, die das erlaubt.



WUNDENMARKER



Blutung: Eine Figur mit diesem Marker erhält am Ende ihrer Aktivierung 1 Wunde, dann wird dieser Marker abgelegt.



1 Wunde: Eine Figur erhält für jede Wunde, die sie erleidet einen dieser Marker.



3 Wunden: Dieser Marker wird verwendet um die Anzahl der erlittenen Wunden eines Charakters im Überblick zu behalten.



Engaged: Ein Held erhält einen dieser Marker, wenn er mit einem Gegner in einem Kampf gebunden ist (siehe Regelheft Seite 30).



Beute: dieser Marker wird auf den Boden gelegt, wenn ein Gegner getötet wird. Ein Held, der sich auf demselben Feld oder einem benachbarten Feld befindet, kann 1 AP ausgeben, um den Marker vom Schlachtfeld zu entfernen und eine Rohstoffkarte zu ziehen.



Oblivion: Ein Held erhält einen dieser Marker für jeden Oblivionpunkt, der er bekommt, während er seine psionische Kraft benutzt (siehe Seite 38).



Gehandelt: während seiner Aktivierung MUSS eine Figur mit diesem Marker alle AP ausgeben um diesem Marker abzulegen.



Allgemeines Ziel: Dieser Marker wird in mehreren Missionen als Ziel für Helden oder Feinde verwendet. Wie er genau funktioniert, wird in den Sonderregeln der Mission erklärt, in denen er vorhanden ist.



Erneutes Würfeln: Ein Held kann diesen Marker ablegen, um in einem beliebigen Test einen Würfel erneut zu würfeln. Ein Held kann nie mehr als 3 dieser Marker besitzen. Erneutes Würfeln-Marker, die auf Ausrüstung gelegt werden, zählen nicht gegen dieses Limit.

POSITIVE ZUSTÄNDE



1 AP: Eine Figur mit diesem Marker erhält 1 AP während seiner Aktivierung. Am Ende seiner Aktivierung wird der Marker abgelegt.



2 AP: Eine Figur mit diesem Marker erhält 2 AP während seiner Aktivierung. Am Ende seiner Aktivierung wird der Marker abgelegt.



Psionische Hülle: Ein Held mit diesem Marker erhält +2 \ominus für Verteidigungswürfe gegen mentale Angriffe. Ein Held kann nie mehr als einen psionische Hülle-Marker haben.



Beschleunigung: Eine Figur mit diesem Marker verbraucht 1 AP weniger bei einem Angriff während seiner nächsten Aktivierung. Am Ende ihrer Aktivierung wird der Marker abgelegt.



Verbesserte Widerstandskraft: Ein Held kann diesen Marker ablegen um +2 \ominus für die Verteidigung gegen einen physischen Angriff zu erhalten. Ein Held kann nie mehr als einen verbesserte Widerstandskraft-Marker haben.



Stärke: ein Held kann diesen Marker ablegen, um +2 \ominus für einen Nahkampfangriff zu erhalten. Ein Held kann nie mehr als einen Stärke-Marker haben.



Widerstandskraft: ein Held kann diesen Marker ablegen um +1 \ominus für die Verteidigung gegen einen physischen Angriff zu erhalten. Ein Held kann nie mehr als einen Widerstandskraft-Marker haben.



Konzentration: Ein Psioniker kann diesen Marker ablegen, um bei einem Oblivion-Test einen Würfel erneut zu werfen.



Wähle die Seite: ein Held kann diesen Marker ablegen, um einen Würfel, der gerade gewürfelt wurde, auf eine beliebige Seite zu drehen. Ein Held kann nie mehr als einen Wähle die Seite-Marker haben.



Belastbarkeit: Während der Markerphase heilt die Figur eine Wunde. Nachdem die Wunde geheilt wurde, werft einen Würfel: wenn das Ergebnis \blacktriangleleft ist, wird der Marker abgelegt.

ALLGEMEINE FERTIGKEITEN

Durchbohren X: Ein Angriff mit dieser Fertigkeit ignoriert X Punkte der gegnerischen \ominus .

Klettern: Eine Figur mit dieser Fertigkeit kann mit einer normalen Bewegungsaktion 1 Höhenlevel überwinden (siehe Seite 36).

Fliegen: Eine Figur mit dieser Fertigkeit kann Felder überqueren, die von gegnerischen Figuren oder Umgebungselementen besetzt sind, vorausgesetzt, dass sie nicht anhängt. Außerdem kann sie sich auf verschiedenen Ebenen über Felder bewegen, ohne zusätzliche AP auszugeben. Eine fliegende Figur kann nicht durch Nahkampfangriffe angegriffen werden und kann auch keine Nahkampfangriffe durchführen.

Immunität X: eine Figur mit dieser Fertigkeit ist immun gegenüber einem Zustand (z.B. Betäubt oder Gift), oder einer Angriffsart (z.B. psionisch) oder gegenüber speziellen Wunden (z.B. Blutung). Dies bedeutet, dass sie weder den Effekt des spezifischen Angriffs erleiden kann, noch den spezifizierten Zustandsmarker erhalten kann.

Bei einigen Gegner folgt dieser Fertigkeit ein Aktionssymbol, z.B. Immunität \oplus oder Immunität \ominus . Wenn in solchen Fällen dieses Symbol bei einem Angriffswurf erhalten wird, wird dieser Würfel aus dem Wurf entfernt; es wird beim Zählen der Symbole bei diesem Angriff nicht berücksichtigt.

Stoßen: Wenn ein Angriff mit dieser Fähigkeit mindestens eine Wunde verursacht, bewegt das Ziel eine Anzahl an Feldern, die der Anzahl an \blacktriangleleft -Symbolen entspricht, die beim Angriffs-/Verteidigungstest erhalten wurden.

Weitreichend X: Ein Nahkampfangriff mit dieser Fertigkeit kann Figuren innerhalb von X Feldern treffen, und nicht nur benachbarte Figuren.

Zustand: Wenn ein Angriff mit dem Namen eines Zustandsmarkers in den speziellen Regeln mindestens eine Wunde verursacht, erhält das Ziel auch den entsprechenden Zustandsmarker.

Anhaltender Angriff X: Diese Fertigkeit wird immer von einem Aktionssymbol begleitet. Jedes Mal, wenn ein Würfel das gewünschte Symbol als Ergebnis liefert, werft einen neuen Würfel und fügt die erhaltenen Aktionssymbole dem Endergebnis hinzu. Solange ihr das erforderliche Symbol auf den zusätzlichen Würfeln erhalten, könnt ihr weitere zusätzliche Würfel würfeln, um eine maximale Anzahl an Wunden zuzufügen, die der Anzahl der Würfel entspricht, die zu Beginn des Angriffs geworfen wurden.

Schwacher Angriff: Dieser Angriff fügt maximal 1 Wunde zu, unabhängig von den gewürfelten Erfolgen beim Angriff oder bei der Verteidigung.



GEgNERFERTIGKEITEN

Ziehen: Eine Figur, die durch einen Angriff mit dieser Fertigkeit verwundet wurde, wird neben dem Gegner platziert, der den Angriff ausgeführt hat, oder, wenn dies nicht möglich ist, auf dem nächstgelegenen Feld.

Horde X: Wenn während der Rekrutierung eine Gegnerkarte mit dieser Fertigkeit gezogen wird, platziert X-Modelle anstelle von einem auf dem Schlachtfeld. Befolgt die normalen Regeln des Spawnpunktes, um die gegnerischen Figuren zu platzieren. Wenn es nicht möglich ist, alle Figuren zu platzieren, stellt die maximal mögliche Anzahl an Figuren auf.

Jäger: Ein Gegner mit dieser Fertigkeit wird immer so betrachtet, als wäre er in einem Kampfzustand (siehe Seite 24), es sei denn, die Mission verwendet die Regel Patrouille. In diesem Fall beginnt die Gegnerfigur die Mission im Patrouillenmodus.

Psionische Anomalie: Ein Held, der einen  (MI)-Test durchführt, um eine psionische Kraft innerhalb von 5 Feldern von diesem Feind zu benutzen, muss alle Erfolge wiederholen.

Widerstand X: Während eines Angriffstests zwingt ein Feind mit dieser Fertigkeit einen Helden dazu, jeden Würfel erneut zu würfeln, der das Symbol erzielt hat, das mit dem angegebenen Symbol übereinstimmt. Diese Fertigkeit wird nur auf Würfel angewendet, die einen Erfolg erzielt haben.

Läufer: Der Gegner bewegt sich 2 Felder für jeden AP, den er in einer Bewegungsaktion ausgibt.

Schütze: Diese Fertigkeit wird durch zwei verschiedene Situationen ausgelöst:

1 - Wenn ein Gegner mit dieser Fertigkeit zu Beginn seiner Aktivierung ein Gegner mit dieser Fertigkeit benachbart zu einem Helden ist, wird er sich als erste Aktion auf größtmögliche Distanz begeben, jedoch so, dass noch genügend AP für einen Angriff übrig bleiben und er im RNG und LOS für den Angriff bleibt.

2 - Nach dem „Überprüft den Zielpunkt“-Schritt für diesen Gegner (siehe Seite 23), wenn das Ziel darin besteht, einen Helden anzugreifen, wird er sich als erste Aktion auf größtmögliche Distanz begeben, so dass noch genügend AP für einen Angriff übrig bleiben und er im RNG des Angriffs bleibt.

In beiden Fällen, wenn der Feind durch diese Bewegung nicht mehr genug AP hat, um einen Angriff auszuführen, wird er seine gesamten AP ausgeben, um sich weiter weg zu bewegen.

Selbstmörderische Tendenzen: Ein Gegner, der mit dieser Regel mindestens 1 Wunde mit einer Angriffsfertigkeit zufügt, wird nach Abhandlung des Angriffs aus dem Spiel entfernt.

Bösartiger Schlag X: Wenn ein Held sich gegen einen gegnerischen Angriff mit dieser Fertigkeit verteidigt, muss er alle erfolgreichen Würfel mit dem angegebenen Aktionssymbol erneut würfeln.



FERTIGKEITEN VON UMGEBUNGSELEMENTEN

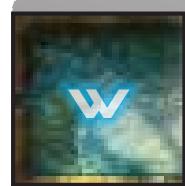
Unpassierbar: Ein Feld, das von einem Umgebungselement mit dieser Regel besetzt ist, kann nicht überquert werden und es ist nicht möglich, eine Bewegung auf ihm zu beenden.

Unwegsames Gelände: Um ein Feld mit unwegsamem Gelände zu betreten, sind 2 AP erforderlich.

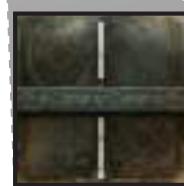
SPEZIELLE REGELN VON KARTENTEILEN

Wasser: Ein Figur muss 2 AP statt 1 ausgeben, um ein Feld zu verlassen, das mit einem Wassersymbol in den Missionsregeln markiert ist.

Wände: Wenn 2 benachbarte Felder durch eine Wand getrennt sind, werden sie nicht als benachbart betrachtet und es ist nicht möglich, dass eine Figur die Trennlinie zwischen den Feldern überquert. Wände blockieren die Sichtlinie.



WASSER



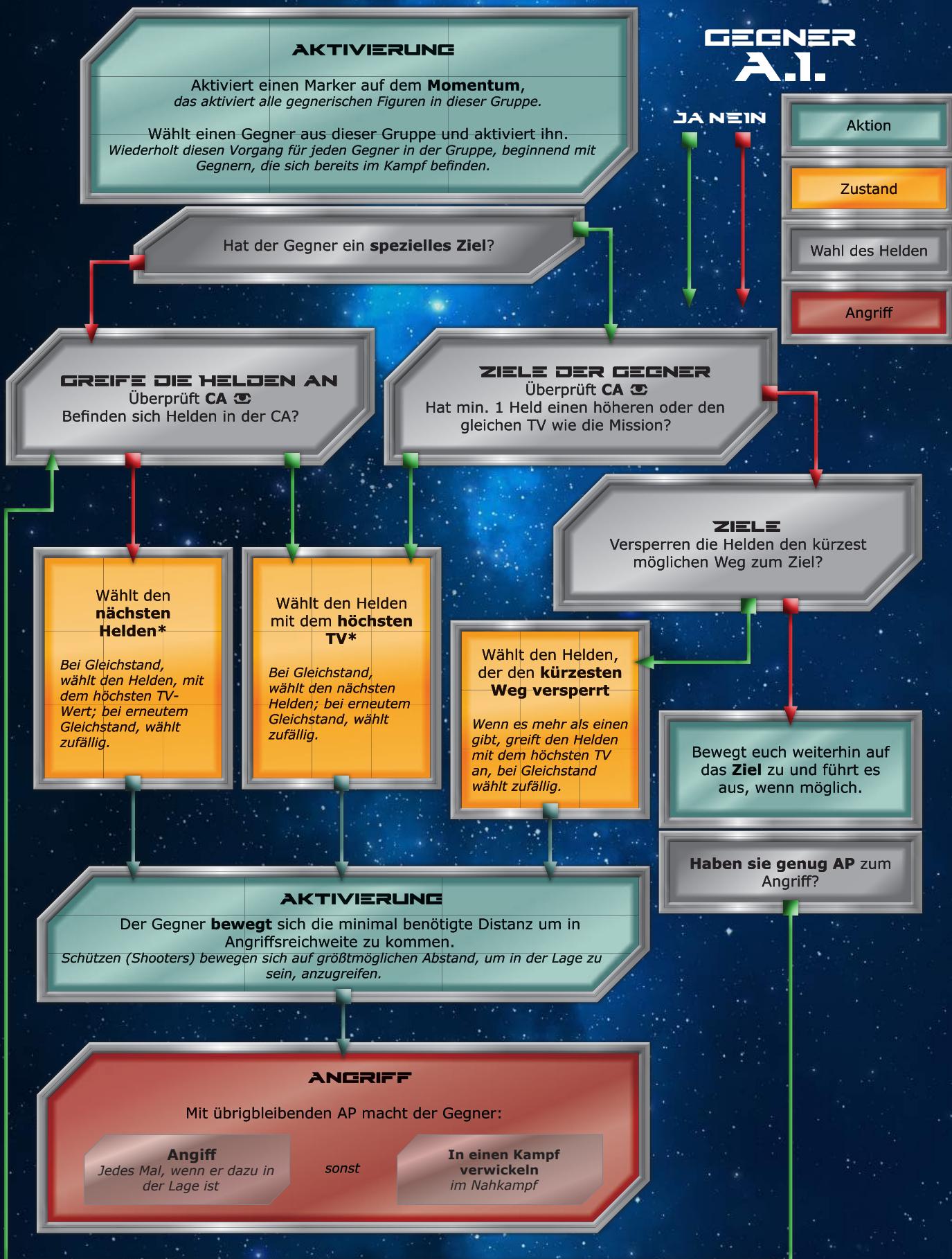
WAND





GEGNER-KETTEN

43



* = der Gegner muss in der Lage sein mit dem Helden interagieren zu können. Andernfalls ignoriert er den Helden und bewegt sich zum nächsten Ziel (z.B. Andromeda auf dem Dach eines Containers ohne Leiter kann nicht durch Nahkampf von einem Gegner auf einem anderen Höhenlevel angegriffen werden)

COLONY SHEET

CONTROL ROOM

- LV1
- LV2

INFIRMARY

- LV1
- LV2

LABORATORY

- LV1
- LV2

MEDITATION ROOM

- LV1
- LV2

WORKSHOP

- LV1
- LV2
- LV3

ARMORY

- LV1
- LV2
- LV3

WAREHOUSE

- LV1
- LV2
- LV3

TRAINING ROOM

- LV1
- LV2

ACHAB

TOTAL XP: _____
REMAINING XP: _____

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

ALEXANDRA

TOTAL XP: _____
REMAINING XP: _____

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

ANDROMEDA 2.0

TOTAL XP: _____
REMAINING XP: _____

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

JUKAS

TOTAL XP: _____
REMAINING XP: _____

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

RESOURCE

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

RESOURCE

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

RESOURCE

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

RESOURCE

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

WAREHOUSE



ITANIMULLI



ALH-84001



INOTTENIO



KEKKULENIUM



MOTILMOLINA



NARRATIVE MISSIONS

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

PRIMAEVUS V AREAS

DEFCON 4

- The Heaven
- The Rift
- Neptune Lake



DEFCON 4-3

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



DEFCON 3-2

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



DEFCON 2-1

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



DEFCON 1

- The Scythe
- Hot Spot
- Scilla



GLOSSAR

Acid	Säure	Nemesis mission	Nemesismission
Acted	Gehandelt	Nexus Mind	Nexusbewusstsein
Adjacent	benachbart	Nitrogen Token	Stickstoffmarker
Antidote	Gegenmittel	Non zones	Geisterzonen
Area Effect	Flächeneffekt	Paralyzed	Paralysiert
Armor Piercing	Durchbohren	Patrol	Patrouille
Armory	Waffenkammer	Penalty die	Strafwürfel
Bait	Köder	Pet	Begleiter
Basic Skill	Grundfertigkeit	Phase Hand	Minutenzeiger
Big Guy	riesig	Physical defense	physische Verteidigung
Bleed	Blutung	Precision	Treffsicherheit
Blow	Hieb	Predator	Jäger
Burrow	Erdloch	Prey	Beute
Chain Attack	Kettenangriff	Psionic anomaly	psionische Anomalie
Colony Phase	Koloniephase	Psionic shell	psionische Hülle
Contagion	Seuche	Psionics	Psioniker
Control Area	Kontrollbereich	Reach	weitreichend
Crazy	Verrückt	Re-roll	erneutes Würfeln
Cycle Hand	Stundenzeiger	Resilience	Belastbarkeit
Deployment zone	Aufstellungszone	Resistance	Widerstand
Derived Skill	abgeleitete Fertigkeit	Resources	Rohstoffe
Disarm	Entwaffen	Rough terrain	unwegsames Gelände
Disengage	loslösen	Runner	Läufer
Disturbing	beunruhigt	Scenic element	Umgebungselement
Drag	ziehen	Select the Point	Wähle die Seite
Electric Overcharge	Elektrische Überladung	Serious wound	schwere Wunde
Endurance	Widerstandskraft	Shooter	Schütze
Enemy draft	Gegnerrekrutierung	Skill Datapad	Talentbogen
Engaged	verwickelt	Slow Down	verlangsamt
Event card	Ereigniskarte	Soul breaker	Seelenbrecher
Evolved skill	entwickelte Fertigkeit	Spawning point	Aufstellungspunkt
Exploration mission	Erkundungsmission	Speed Up	beschleunigt
Frenzy	Raserei	Status token	Zustandsmarker
Generic Objective	allgemeines Ziel	Status	Zustand
Hemorrhage	Blutsturz	Stealth	Tarnung
Hero Datapad	Heldenbogen	Stunned	betäubt
Hindered	Beeinträchtigt	Suicidal tendencies	selbstmörderische Tendenzen
Impassable	unpassierbar	Sustained attack	anhaltender Angriff
Improved endurance	verbesserte Widerstandskraft	Sweep	Streich
Infirmary	Krankenstation	Threat Value (TV)	Bedrohungslevel
KO	außer Gefecht gesetzt	Tile	Spielplanteil, Kartenteil
Laboratory	Labor	Time Shift	Zeitverschiebung
Loot	Beute	Tiny	winzig
Loot token	Beutemarker	Training Room	Trainingsraum
Meditation room	Meditationsraum	Upgrade Cost	Verbesserungskosten
Mental defense	mentale Verteidigung	Vicious strike	bösartiger Schlag
Mission card	Missionskarte	Warehouse	Lager
Multi-target	Mehrfachziel	Weak attack	schwacher Angriff
Nail down	festgenagelt	Workshop	Werkstatt
Narrative mission	Erzählmission		
Nemesis card	Nemesiskarte		



LUDUS MAGNUS
STUDIO

Rulebook v4.0