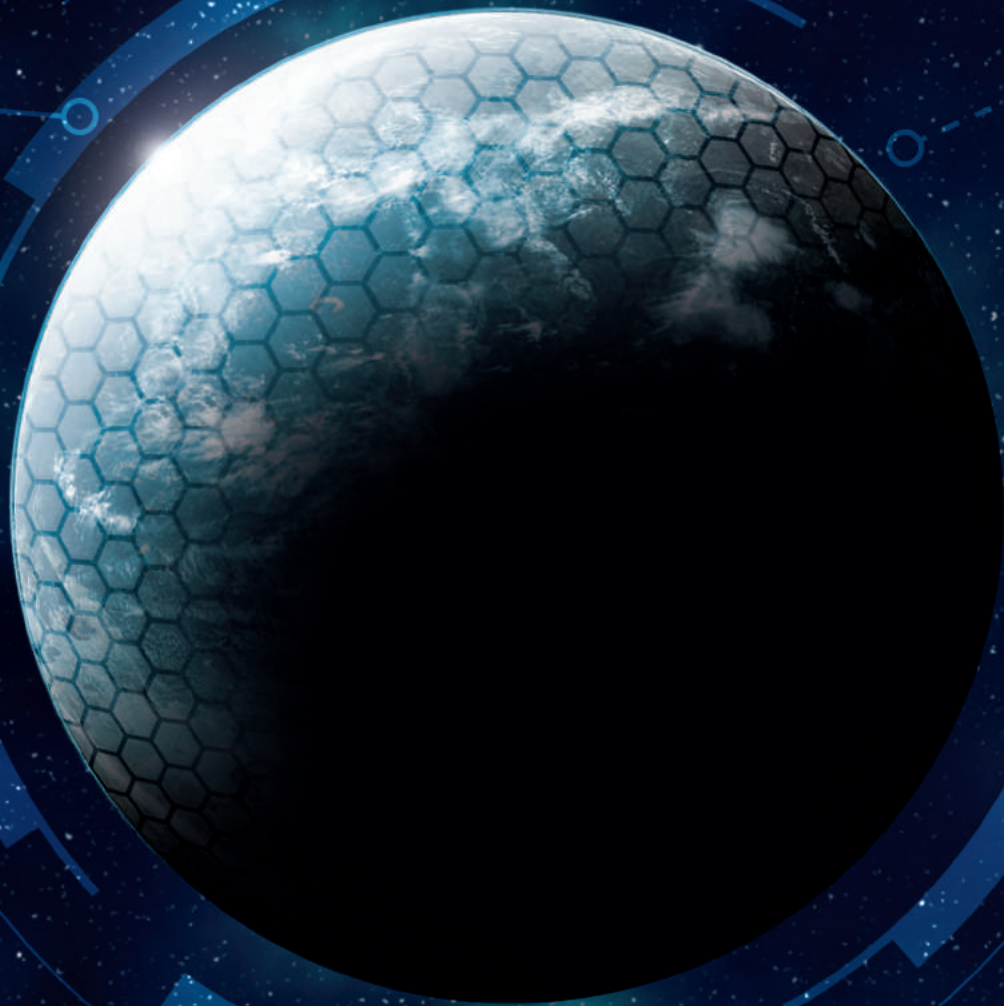


SINF TEMPORE



CAMPAIGN BOOK



LUDUS MAGNUS
STUDIO

INHALTSVERZEICHNIS

EINLEITUNG	3
PRIMAEVUS V	6
GEBIETE AUF PRIMAEVUS V	6
EINE KAMPAGNE BEGINNEN	6
ERFAHRUNG UND STARTAUSRÜSTUNG	6
KAMPAGNENFORTSCHRITT	6
ERZÄHLMISIONEN	6
ERKUNDUNGSMISSIONEN	7
EIN GEBIET EROBERN	7
EIN GEBIET WÄHLEN	8
AUSWAHL EINER ERKUNDUNGSMISSION	8
AUFBAU DER ERKUNDUNGSMISSION	8
NACHBESPRECHUNG EINER ERKUNDUNGSMISSION	9
ERKUNDUNGSMISSIONSKARTEN	9
KOLONIEPHASE	10
ERFAHRUNG UND FORTSCHRITT	11
NEUE FERTIGKEITEN ERWERBEN	11
AKTIVE UND PASSIVE FERTIGKEITEN	11
HERSTELLUNG VON AUSRÜSTUNG UND UPGRADES	11
SEKTOREN DER GENESIS	12
SIEG- UND NIEDERLAGENBEDINGUNGEN	14
SPEZIELLE REGELN FÜR MISSIONEN	14
TARNUNG	14
PATROUILLE	14
AUFSTELLUNGSPUNKTE	14
GEGNERREKRUTIERUNG	14
DECKS UND ABLAGESTAPEL	14
ERZÄHLMISIONEN	15
ERKUNDUNGSMISSIONEN	16
KARTENLEGENDE	17

KAMPAGNEN MISSIONEN

01 - EIN HEISSER EMPFANG	18
02 - WILLKOMMEN IM DSCHUNDEL	19
03 - ÜBERFALL AUF DEN TEMPEL	20
04 - AUF DER JAGD NACH BLÖDEN FELSEN	22
05 - MACHENSCHAFTEN DES UNTERGANGS	24
06 - DER EHRENWERTE KULT	26
07 - STAMMESEINFÜHRUNG	28
08 - DAS BÖSE IM INNEREN	30
09 - DIE LETZTE HOFFNUNG	32
10 - HOLT EUER SCHICKSAL ZURÜCK	34

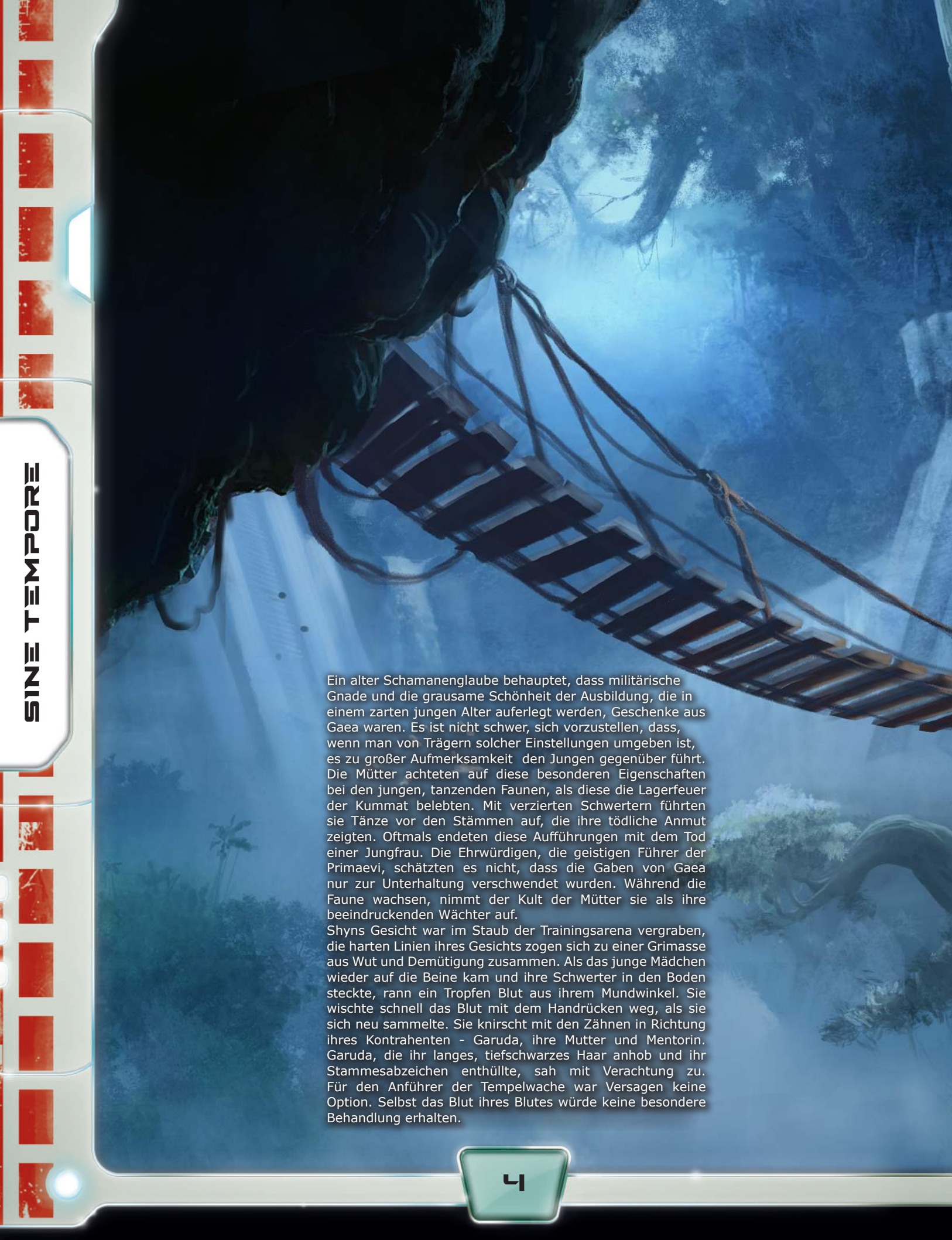
ERKUNDUNGSMISSIONEN

D4 - ENTKOMMEN	36
D4 - DIE BRÜCKE	37
D4 - HAMBURGER HILL	38
D3 - ROHSTOFFREGEN	39
D3 - ABRISS BULL-Y	40
D3 - GEBIETSBESETZUNG	41
D2 - KRISTALLPRÜFUNG	42
D2 - VERNICHTETE MORAL	43
D2 - DEN AUSSENPOSTEN VERTEIDIGEN	44
D1 - DAS ARTEFAKT	45
D1 - ZIELT AUF DEN GROSSEN	46
D1 - TELEPORTER STÖRGERÄT	47



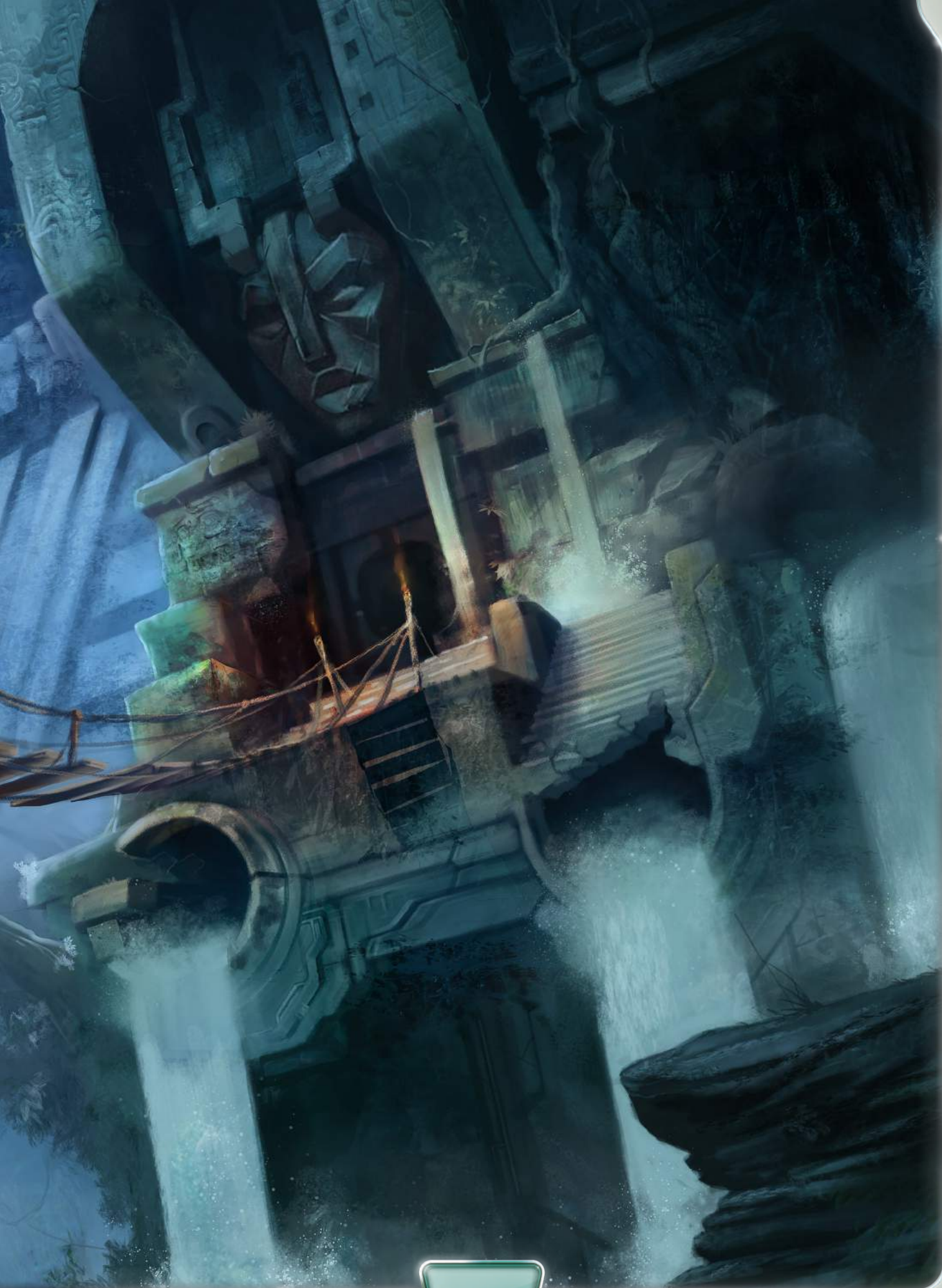
EINLEITUNG

In diesem Heft findet ihr alle Regeln, die ihr benötigt, um die erste Kampagne von Sine Tempore zu spielen, die auf Primaevus V stattfindet. Der erste Teil des Kampagnenheftes besteht aus den Regeln für die Verwaltung der Kampagne, dem Fortschritt der Kolonisten und vor allem der Kolonierphase. Im zweiten Teil des Buches findet ihr die Regeln für das Spielen von Missionen. Erzählmissionen sind grundlegend, um die Geschichte der Besatzung der Genesis fortzusetzen. Erkundungsmissionen stehen nicht in direktem Zusammenhang mit der Handlung der Kampagne, sondern sind entscheidend für die Ausweitung der Macht der Kolonie.

A wooden suspension bridge with a woven mat deck hangs across a misty, blue-toned forest. The bridge is supported by thick ropes and wooden posts. The background is a dense, foggy forest with tall trees and a soft, ethereal light filtering through the canopy.

Ein alter Schamanenglaube behauptet, dass militärische Gnade und die grausame Schönheit der Ausbildung, die in einem zarten jungen Alter auferlegt werden, Geschenke aus Gaea waren. Es ist nicht schwer, sich vorzustellen, dass, wenn man von Trägern solcher Einstellungen umgeben ist, es zu großer Aufmerksamkeit den Jungen gegenüber führt. Die Mütter achteten auf diese besonderen Eigenschaften bei den jungen, tanzenden Faunen, als diese die Lagerfeuer der Kummat belebten. Mit verzierten Schwertern führten sie Tänze vor den Stämmen auf, die ihre tödliche Anmut zeigten. Oftmals endeten diese Aufführungen mit dem Tod einer Jungfrau. Die Ehrwürdigen, die geistigen Führer der Primaevi, schätzten es nicht, dass die Gaben von Gaea nur zur Unterhaltung verschwendet wurden. Während die Faune wachsen, nimmt der Kult der Mütter sie als ihre beeindruckenden Wächter auf.

Shyns Gesicht war im Staub der Trainingsarena vergraben, die harten Linien ihres Gesichts zogen sich zu einer Grimasse aus Wut und Demütigung zusammen. Als das junge Mädchen wieder auf die Beine kam und ihre Schwerter in den Boden steckte, rann ein Tropfen Blut aus ihrem Mundwinkel. Sie wischte schnell das Blut mit dem Handrücken weg, als sie sich neu sammelte. Sie knirscht mit den Zähnen in Richtung ihres Kontrahenten - Garuda, ihre Mutter und Mentorin. Garuda, die ihr langes, tiefschwarzes Haar anhub und ihr Stammesabzeichen enthüllte, sah mit Verachtung zu. Für den Anführer der Tempelwache war Versagen keine Option. Selbst das Blut ihres Blutes würde keine besondere Behandlung erhalten.



SINE TEMPORE

PRIMAEVUS V

GEBIETE AUF PRIMAEVUS V

Primaevus V besteht aus 25 Gebieten, die von den Kolonisten erforscht und erobert werden müssen. Dies ermöglicht es ihnen, Zugang zu Erzählmissionen sowie zu den Elementen zu erhalten, die für die Aufrüstung der Heldenrüstung erforderlich sind. Die Bereiche sind farblich klassifiziert: Jede Farbe repräsentiert den Schwierigkeitsgrad der Eroberung und damit den Defcon-Level der Erkundungsmissionen, die in jedem spezifischen Bereich gespielt werden können (wie im Bild unten gezeigt). Jeder Bereich legt außerdem die Art und Menge der Elemente fest, die nach der Eroberung verfügbar sind.



EINE KAMPAGNE BEGINNEN

Ein herzliches Willkommen ist der Titel der ersten Mission der Kampagne auf Primaevus V, und sie findet auf dem Gebiet in der Mitte der Karte statt, der sogenannten **Landezone**.

Bevor ihr die erste Mission vorbereitet, wählt 4 Kolonisten, die daran teilnehmen werden, und bereitet alle zugehörigen Gegenstände vor: Heldenbögen und Talentbögen, die 3 Startausrüstungskarten und schreibt auf das Formular der Kolonie ihren Namen. Befolgt die auf Seite 15 beschriebenen Schritte, um euch auf eine Kampagnenmission vorzubereiten.

ERFAHRUNG UND STARTAUSRÜSTUNG

Jeder Kolonist beginnt die Kampagne mit 0 Erfahrungspunkten. Die einzige Fertigkeit, mit der er beginnt, ist seine Spezialfertigkeit, die auf dem Heldenbogen angegeben ist.

Außerdem startet jeder Held mit 3 Level 1 Upgrade-Ausrüstungsgegenständen.

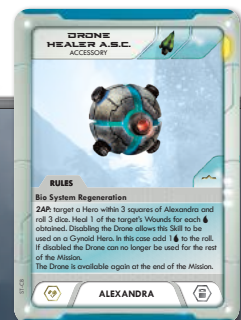
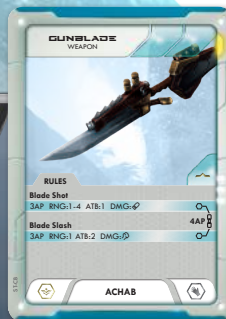
Die Startausrüstungskarten jedes Helden zeigen ihr Klassensymbol in der linken unteren Ecke an. Siehe Beispiele unten.

KAMPAGNENFORTSCHRITT

Nach Abschluss der ersten Mission und Durchführung der Koloniephase (siehe Seite 10) kann die Besatzung nicht sofort die nächste Erzählmission durchführen. Stattdessen muss sie zuerst die erforderliche Anzahl von Gebieten erobern, um fortzufahren. Das Informationsblatt zur Erzählmission zeigt die Anforderungen, die erforderlich sind, um diese zu spielen (siehe Seite 15). Sobald die Kolonisten die erforderliche Anzahl an Gebieten erobert haben, können sie auf die nächste Erzählmission zugreifen.

ERZÄHLMISSIONEN

Erzählmissionen ermöglichen es den Spielern, die Geschichte von Sine Tempore voranzutreiben; im Allgemeinen sind sie komplizierter als Erkundungsmissionen. Jede Erzählmission hat Anforderungen, die erfüllt sein müssen, bevor sie gespielt werden kann. Diese Informationen findet ihr auf dem Informationsblatt der Mission. Wenn diese Anforderungen erfüllt sind, könnt ihr die Erzählmission beginnen. Sobald die Kolonisten eine Erzählmission abgeschlossen haben, erhaltet ihr im Abschnitt Nachbesprechung Informationen über die Voraussetzungen, die für das Spielen der nächsten Erzählmission erforderlich sind. Zusätzlich findet ihr im Abschnitt Nachbesprechung auf dem Missionsblatt die Nummer der nächsten Erzählmission, die ihr spielen müsst, um die Geschichte voranzubringen (siehe Seite 15). Wenn die Geschichte fortschreitet, bewegt sich die gesamte Handlung vorwärts, bis ihr eine der beiden letzten Schlachten erreicht. Um eine Erzählmission vorzubereiten, baut das Schlachtfeld wie auf der Karte im Missionsblatt gezeigt, auf und folgt den Anweisungen im Abschnitt Spielvorbereitung.





ERKUNDUNGSMISSIONEN

Diese Missionen ermöglichen es euch, die Kolonisten und die Genesis zu verstärken. Sie sind für die Entwicklung der Geschichte aber nicht notwendig. Jeder Erkundungsmission ist eine Missionskarte zugeordnet, die einige grundlegende Informationen enthält. Die vollständigen Informationen und die Regeln für das Spielen der Mission findet ihr auf den jeweiligen Informationsblättern oder in diesem Handbuch. Im Gegensatz zu Erzählmissionen können Erkundungsmissionen erneut gespielt werden, und ihr Aufbau ist nicht festgelegt. Daher ist es möglich, dass die gleiche Erkundungsmission, auch wenn sie mehrfach gespielt wird, nie dieselbe sein wird.

EIN GEBIET EROBERN
Der Prozess um ein Gebiet zu erobern kann in die folgenden 5 Punkte zusammengefasst werden:

- 1 - Ein Gebiet wählen
- 2 - Eine Erkundungsmissionskarte ziehen
- 3 - Die Erkundungsmission aufbauen
- 4 - Die Erkundungsmission spielen
- 5 - Nachbesprechung





EIN GEBIET WÄHLEN

Die Kolonisten verwenden die Karte von Primaevus V, um ihr nächstes Gebiet zum Erobern auszuwählen. Um das nächste Gebiet strategisch zu wählen, müsst ihr mehrere Faktoren berücksichtigen:

- Das Gebiet muss eine freigeschaltete Farbe haben.
- Die zuletzt abgeschlossene Erzählmission wird euch Zugriff
- auf einen neuen Typ von Bereich gewähren, zusätzlich zu denen, die ihr bereits freigeschaltet habt.

Beispiel: Die Sektion Nachbesprechung von Mission 1 gewährt euch Zugriff auf blaue Bereiche.

Beispiel: Mission 4 gewährt euch Zugriff auf gelbe Bereiche. Also könnt ihr von nun an die blauen, grünen und gelben Gebiete erobern.

Zusätzlich zur Farbe müssen die Kolonisten auch die Verbindungen zwischen den verschiedenen Gebieten berücksichtigen. Ihr könnt nicht versuchen, einen Bereich zu erobern, der nicht mit einem Bereich verbunden ist, den ihr bereits kontrolliert.



Beispiel: Um das Gebiet "Dead Wood" zu erobern, müssen die Kolonisten das Gebiet "The Fortress" oder "The Falling Leaves" unter Kontrolle haben.

Abgesehen von diesen Einschränkungen haben die Kolonisten keine weiteren Einschränkungen bei der Wahl eines Gebietes, das sie erobern wollen.

AUSWAHL EINER ERKUNDUNGSMISSION

Die Farbe eines Bereichs zeigt an, welche Erkundungsmissionen ihr beginnen könnt. Die folgende Tabelle zeigt den Defcon-Level für Missionen, basierend auf der Farbe des ausgewählten Gebiets.



Basierend auf der Farbe, mischt alle Missionskarten des gleichen Defcon-Levels zu einem Missionsdeck und zieht dann zufällig eine Karte. Diese Karte zeigt euch, welche Mission ihr erfüllen müsst.

Optionale Regel: Wenn ihr wollt, könnt ihr eine Mission, die ihr bereits gespielt habt, ablegen und eine neue Mission ziehen.

AUFBAU DER ERKUNDUNGSMISSION

Der Aufbau einer Erkundungsmission ist nicht festgelegt; stattdessen bleibt es den Spielern, die einige Vorbereitungen treffen müssen, überlassen, die Mission richtig zu organisieren.

1 - Bereitet die Karte vor: Ordnet das Schlachtfeld entsprechend dem Layout der Missionskarte an. Wenn ein Segment der Karte durch ein Gitter anstelle eines bestimmten Spielplans dargestellt wird, verwendet Kartenteile und Verbindungsstücke eurer Wahl, solange sie der auf der Karte angegebenen Größe entsprechen. Wir empfehlen, dass ihr Kartenteile und Verbindungsstücke mit einer passenden Umgebung hinsichtlich dem Plot der Mission verwendet.

2 - Platziert die auf der Karte angezeigten Gegner:

Wenn bestimmte Gegner nicht vorher festgelegt sind, werden sie durch ein Einheitsensymbol gekennzeichnet. Beginnt damit, ein Gegnerdeck aus Karten mit entsprechenden Rangabzeichen (Troop, Elite, etc.) zu bauen. Zieht für jedes Kartenteil und Verbindungsstück mit nicht spezifizierten Gegnern so viele Karten wie nötig vom Gegnerdeck. Wenn ihr zum Beispiel einen oder mehrere Elitegegner auf einem Kartenteil einsetzen müsst, mischt alle verfügbaren Elitekarten und zieht eine Karte zufällig. Die gezogene Karte bestimmt die Art des Gegners, den ihr auf dem Kartenteil oder Verbindungsstück positionieren müsst, für das ihr die gegnerische Rekrutierungskarte gezogen habt.

WELTKARTE

- A - Startgebiet: ...
- B - Name des Gebiets und Defcon-Farbe: ...
- C - Gebietsverbindungen: ...
- D - Elemente in dem Gebiet: ...



In Erkundungsmissionen gehören Gegner immer zu ihrer Planetenfaktion; daher werden sie bei Primaevus V immer vom Typ Primaevus sein.



Beispiel: In dieser Mission müssen Gegner auf dieses Spielplanteil gesetzt werden. Ihr müsst Troops (grün) und Elite (gelb) einsetzen. Nachdem ihr einen Gegnerstapel für Rekrutierung der Troops erstellt habt, zieht ihr die Karte "Spriggan", sodass auf die 4 Positionen dieses Spielplanteils für Troops (grün) Spriggan-Figuren platziert werden. Die gleiche Methode wird auch für die Elite-Gegner auf diesem Spielplanteil angewendet.

Einige Missionen könnten Limitierungen bei der Erstellung des Gegnerdecks aufweisen, z.B. könnten sie euch vorschreiben, dass ihr bestimmte Gegnerkarten verwenden sollt oder sie könnten euch genau vorschreiben, welche Karten ihr verwenden müsst.

Hinweis: Achabs Fertigkeit "Holovisor" kann nicht bei der Erstellung des Gegnerrekrutierungsdecks verwendet werden.

B - Umgebungselementdeck: Stellt ein Kartendeck mit allen euch zur Verfügung stehenden "Umgebungselement"-Karten zusammen und zieht eine Karte für jedes Umgebungselement, das auf einem Spielplanteil benötigt wird, wie auf der Karte des Missions-Informationsblattes gezeigt. Auf jedem Spielplanteil könnt ihr das Umgebungselement nach Belieben anordnen, ihr müsst aber immer alle möglichen Einschränkungen beachten, die auf der Karte aufgeführt sind. Wenn die gezogene Karte ein Umgebungselement zeigt, von dem keine weiteren Pappmarker vorhanden sind, legt die Karte ab und zieht eine weitere.

H - Ereignis: Zieht eine Ereigniskarte und handelt ihren Effekt ab. Wenn eine Ereigniskarte einem bestimmten Gegnertyp einen Bonus gibt, der während der Mission nicht erscheint, legt sie ab und zieht erneut vom Ereignisdeck.

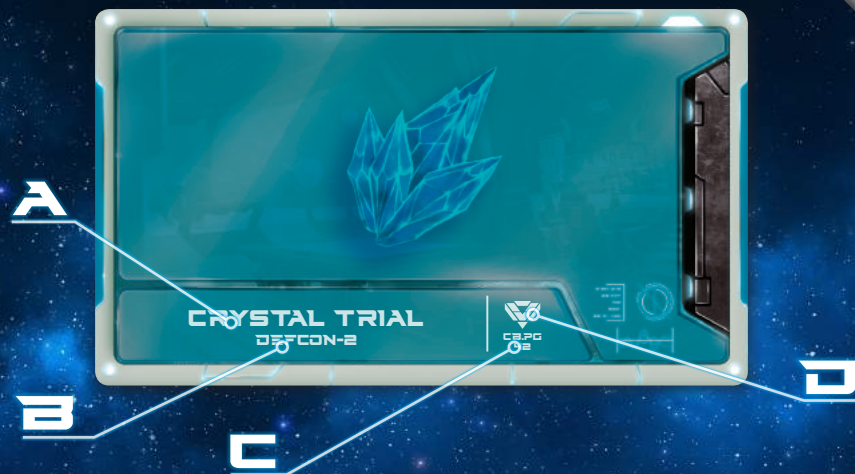
Nach diesen Schritten könnt ihr normal fortfahren, indem ihr die Kolonisten, ihre Fertigkeiten und Ausrüstung für die Mission auswählt (siehe Seite 6).

NACHBESPRECHUNG EINER ERKUNDUNGSMISSION

Abhängig vom Ergebnis der Mission erhaltet ihr einige Belohnungen in Form von Rohstoffen, Elementen oder Spezialausrüstung. Außerdem könnt ihr durch einen Sieg das Zielgebiet erobern, und ihr erhaltet auch sofort den auf der Karte angegebenen Betrag an Elementen.

ERKUNDUNGS- MISSIONSKARTEN

- A - Name der Mission
- B - Defcon Level
- C - Seitenreferenz
- D - Weltsymbol



KOLONIEPHASE

Diese Hauptphase findet nach dem Ende einer Mission statt. Die Kolonisten kehren zur Genesis zurück, um eine Reihe von Aktivitäten durchzuführen, die ihre Fertigkeiten erhöhen sowie das technologische Level der Genesis selbst verbessern.

Jeder Held, der an der letzten Mission teilgenommen hat, kann die folgenden Aktionen in beliebiger Reihenfolge und so oft er will, ausführen:

Gebt gesammelte Erfahrungspunkte aus, um eine neue Fertigkeit von denen zu lernen, die für eure Klasse verfügbar sind

Gebt die erforderlichen Elemente aus, um einen der Sektoren der Genesis zu verbessern oder einen neuen Sektor zum Raumschiff hinzuzufügen

Zusätzlich zu diesen Aktionen kann jedes Besatzungsmitglied, das an der letzten Mission teilgenommen hat, einen und nur einen Sektor des Raumschiffs Genesis besuchen:

- Waffenkammer (Armory)**
- Kontrollraum (Control Room)**
- Krankenstation (Infirmary)**
- Labor (Laboratory)**
- Meditationsraum (Meditation Room)**
- Trainingsraum (Training Room)**
- Lager (Warehouse)**
- Werkstatt (Workshop)**

Normalerweise, wenn ein Held einen der Sektoren besucht, kann er alle verfügbaren Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen.

Sobald alle Kolonisten ihre Aktivitäten durchgeführt haben, könnt ihr eure nächste Mission wählen: In diesem Fall könnt ihr euch für eine Erkundungsmision entscheiden oder, wenn die Anforderungen erfüllt sind, die Handlung von Sine Tempore vorantreiben und eine Erzählmission durchführen.



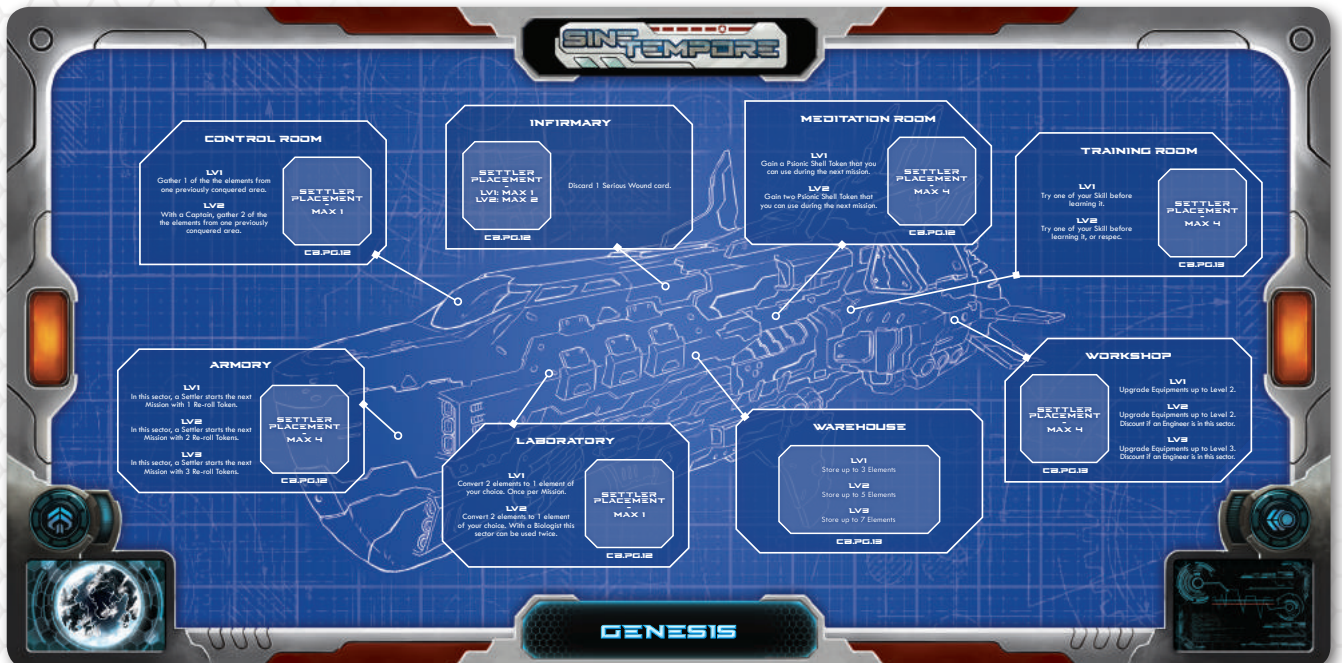
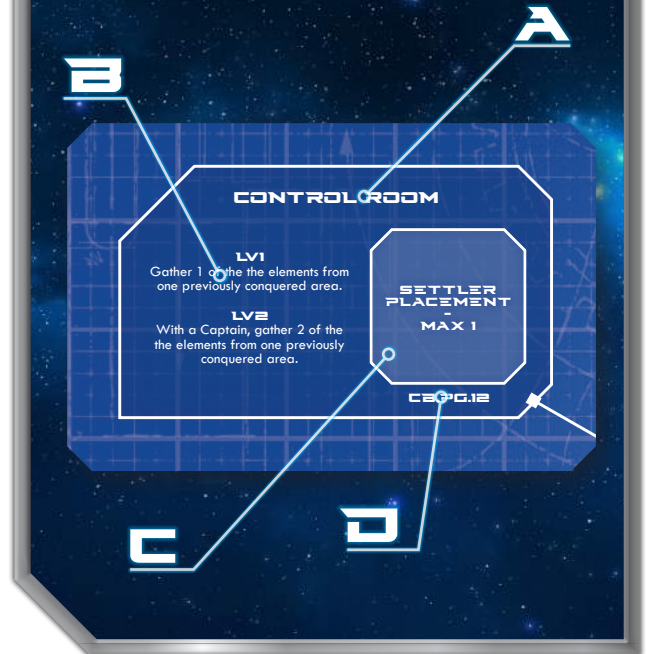
DIE SEKTOREN DER GENESIS

A - Name des Sektors

B - Regeln

C - Platzierungszone der Kolonisten

D - Regelreferenz



ERFAHRUNG UND FORTSCHRITT

Während ihrer Abenteuer sammeln die Kolonisten Erfahrungspunkte (XP); mit diesen Punkten können sie neue Fertigkeiten aus den verfügbaren erwerben.

Es gibt zwei Möglichkeiten, wie Helden Erfahrungspunkte sammeln können:

1 - Kolonisten, die an einer Mission teilnehmen, erhalten die unter Belohnung der Mission angegebene Anzahl an XP. In der Regel bringen alle Erzählmissionen XP als Belohnung ein.

2 - ALLE Mitglieder der Besatzung der Genesis erhalten jedes Mal 1 XP, wenn alle gleichfarbigen Bereiche eines Planeten erobert wurden.

Beispiel: Nachdem das letzte blaue Gebiet von Primaevus V erobert wurde, erhalten alle eure Kolonisten 1 XP. Diese XP werden von allen Helden gesammelt, welche die Besatzung der Genesis bilden.

NEUE FERTIGKEITEN ERWERBEN

Immer wenn ein Held XP sammelt, müsst ihr das Kolonisten-datenblatt aktualisieren. Ein Held muss eine bestimmte Menge an XP ausgeben, um eine Fertigkeit freizuschalten.

Wenn ein Held eine neue Fertigkeit erwirbt, subtrahiert die Menge an XP, die er ausgegeben hat, um sie freizuschalten, vom Datenblatt der Kolonie und fügt den Fertigkeitmarker zu den verfügbaren hinzu.

Der Talentbogen enthält alle Informationen, die ihr braucht, um die Entwicklung deines Helden zu steuern. Die Fähigkeiten werden in drei Kategorien eingeteilt:

Grundfertigkeiten: Sie sind immer verfügbar und können sofort erworben werden, wenn man 1 XP ausgibt.

Entwickelte Fertigkeiten: Diese Fähigkeiten ersetzen die Fähigkeiten, aus denen sie entwickelt wurden. Ihr müsst die Grundfertigkeit besitzen, um die entwickelte Fertigkeit erlernen zu können.

Entwickelte Fertigkeiten sind mit ihrer Grundfertigkeit durch eine kontinuierliche Linie verbunden. Um eine entwickelte Fertigkeit zu erlernen, muss der Held die verbundene Fertigkeit bereits erlernt haben.

Abgeleitete Fertigkeiten: Abgeleitete Fertigkeiten sind mit ihrer Grundfertigkeit durch eine gestrichelte Linie verbunden. Um eine entwickelte Fertigkeit zu erlernen, muss der Held die verbundene Fertigkeit bereits erlernt haben. Im Gegensatz zu entwickelten Fertigkeiten ersetzen abgeleitete Fertigkeiten nicht die Grundfertigkeit.



AKTIVE UND PASSIVE FERTIGKEITEN

Einige Fertigkeiten besitzen AP-Kosten, die der Held ausgeben muss, um die Fertigkeit zu aktivieren und aufrechtzuerhalten. Andere Fertigkeiten besitzen keine AP-Kosten; diese werden als passive Fertigkeiten angesehen. Passive Fertigkeiten sind immer aktiv und Helden müssen keine AP dafür ausgeben.

HERSTELLUNG VON AUSTRÜSTUNG UND UPGRADES

Durch den Besuch der Werkstatt während der Kolonienphase können Helden ihre Ausrüstungskarten verbessern. Ein Großteil der Ausrüstung hat mehrere Varianten der Karte. Eine für jede verfügbare Verbesserungsstufe. Ausrüstungskarten mit einem Upgrade-Level von 2 oder höher enthalten eine Liste der für ihre Erstellung erforderlichen Elemente, die auf der Rückseite der Karte aufgeführt sind. Wenn ein Ausrüstungsgegenstand ein höheres Level erreicht, ersetzt seine Karte durch die Karte, die seinem neuen, verbesserten Level entspricht.

Während einer Kolonienphase kann ein Kolonist alle von ihm gewählten Verbesserungen durchführen, solange er die benötigten Elemente ausgibt und er die Reihenfolge der Verbesserungen einhält. Daher ist es nicht möglich, eine Upgrade Level 3-Karte zu erstellen, ohne vorher die Upgrade Level 2-Karte zu erstellen.

Einige Ausrüstungskarten mit einem Upgrade-Level von 1 zeigen eine Liste von Elementen auf der Rückseite. Um solche Ausrüstungsgegenstände benutzen zu können, müsst ihr sie zunächst herstellen, indem ihr die erforderlichen Elemente abgibt. Einmal hergestellt, könnt ihr sie zu der Ausrüstung hinzufügen, die den Helden zur Verfügung steht. Diese Art von Gegenständen erhält man normalerweise als Belohnung für die Erfüllung bestimmter Missionen.



SEKTOREN DER GENESIS

Das Raumschiff Genesis verfügt über zahlreiche Sektoren, die während der Koloniephase besucht werden können. Einige Sektoren werden nicht ohne weiteres verfügbar sein; stattdessen müssen sie aktiviert werden, indem die erforderlichen Elemente ausgegeben werden, die bei **Aktivierungskosten** aufgeführt sind. Viele Sektoren können erweitert und ihr Level verbessert werden, indem die erforderlichen Elemente ausgegeben werden, die unter dem Eintrag **Verbesserungskosten** aufgelistet sind. Ähnlich wie bei Ausrüstung müssen Sektorverbesserungen nach einer bestimmten Reihenfolge gekauft werden, aber wenn ihr über genügend Rohstoffe verfügt, könnt ihr sie in einer einzigen Koloniephase mehrmals verbessern. Alle Details, die mit **erweiterter Effekt** bezeichnet werden, beschreiben einen zusätzlichen Effekt, der nur verfügbar ist, wenn ein Held der erforderlichen Klasse während der Koloniephase den Sektor besucht.

WAFFENKAMMER [ARMORY]

LV1 - Aktivierungskosten

In diesem Sektor beginnt ein Kolonist die nächste Mission mit 1 Erneut-Würfeln-Marker.

LV2 - Verbesserungskosten

In diesem Sektor beginnt ein Kolonist die nächste Mission mit 2 Erneut-Würfeln-Marker.

LV3 - Verbesserungskosten

In diesem Sektor beginnt ein Kolonist die nächste Mission mit 3 Erneut-Würfeln-Marker.

KONTROLLRAUM [CONTROL ROOM]

LV1 - Aktiv

Ein Kolonist, der diesen Sektor besucht, kann eines der Elemente aus einem zuvor eroberten Gebiet sammeln. Es ist nicht möglich, Elemente aus einem Gebiet zu sammeln, das in der letzten Erkundungsmision erobert wurde. Dieser Sektor kann nur einmal pro Koloniephase verwendet werden.

LV2 - Verbesserungskosten

Ein Kolonist, der diesen Sektor besucht, kann eines der Elemente aus einem zuvor eroberten Gebiet sammeln. Es ist nicht möglich, Elemente aus einem Gebiet zu sammeln, das in der letzten Erkundungsmision erobert wurde. Dieser Sektor kann nur einmal pro Koloniephase verwendet werden.

Erweiterter Effekt: wenn ein Captain diesen Sektor benutzt, erhaltet ihr ein zusätzliches Element aus den im ausgewählten Bereich verfügbaren Elementen.

KRANKENSTATION [INFIRMARY]

LV1 - Aktiv

Ein in diesem Sektor positionierter Kolonist kann eine seiner Karten "schwere Wunde" ablegen. Nur 1 Held kann diesen Sektor während der Koloniephase nutzen.

Erweiterter Effekt: Wenn ein Arzt beschließt, die Koloniephase mit dem Besuch der Krankenstation zu verbringen, kann ein anderer Kolonist, der diesen Sektor besucht, alle seine Karten "schwere Wunde" anstelle von nur einer ablegen. Ein Arzt wird bei der Berechnung der verfügbaren Flächen der Krankenstation nicht gezählt, auch wenn er diesen Sektor zur Heilung nutzt.

LV2 - Verbesserungskosten

Ein in diesem Sektor positionierter Kolonist kann eine seiner Karten "schwere Wunde" ablegen. Maximal 2 Helden können diesen Sektor während der Koloniephase nutzen.

Erweiterter Effekt: Wenn ein Arzt beschließt, die Koloniephase mit dem Besuch der Krankenstation zu verbringen, kann ein anderer Kolonist, der diesen Sektor besucht, alle seine Karten "schwere Wunde" anstelle von nur einer ablegen. Ein Arzt wird bei der Berechnung der verfügbaren Flächen der Krankenstation nicht gezählt, auch wenn er diesen Sektor zur Heilung nutzt.

LABOR [LABORATORY]

LV1 - Aktiv

Ein Kolonist, der diesen Sektor besucht, kann zwei Elemente aus dem Lager der Genesis ablegen, um ein Element seiner Wahl zu erschaffen. Dieser Sektor kann nur einmal pro Koloniephase verwendet werden.

LV2 - Verbesserungskosten



Ein Kolonist, der diesen Sektor besucht, kann zwei Elemente aus dem Lager der Genesis ablegen, um ein Element seiner Wahl zu erschaffen. Dieser Sektor kann nur einmal pro Koloniephase verwendet werden.

Erweiterter Effekt: Wenn ein Biologe beschließt, die Koloniephase mit dem Besuch des Labors zu verbringen, kann der Sektor in der Koloniephase zweimal benutzt werden.

MEDITATIONSRAUM [MEDITATION ROOM]



LV1 - Aktivierungskosten

In diesem Sektor kann ein Held meditieren und seine mentale Verteidigung für die nächste Mission erhöhen. Ein Held, der die Koloniephase im Meditationsraum verbringt, erhält 1 Psionische Hülle-Marker, die er in der nächsten Mission verwenden kann.

Wenn der Held ein Psioniker ist, kann er auch einen  (MI)-Test. durchführen. Für jedes -Ergebnis erhält er einen Meditationsmarker. (Meditationsmarker: Ein Psioniker kann diesen Marker ablegen, um einen Würfel erneut zu würfeln, wenn er einen Obliviontest durchführt)

LV2 - Verbesserungskosten

In diesem Sektor kann ein Held meditieren und seine mentale Verteidigung für die nächste Mission erhöhen. Ein Held, der die Koloniephase im Meditationsraum verbringt, erhält 2 Psionische Hülle-Marker, die er in der nächsten Mission verwenden kann.

Wenn der Held ein Psioniker ist, kann er auch einen  (MI)-Test. durchführen. Für jedes -Ergebnis erhält er einen Meditationsmarker. (Meditationsmarker: Ein Psioniker kann diesen Marker ablegen, um einen Würfel erneut zu würfeln, wenn er einen Obliviontest durchführt)

TRAININGSRAUM [TRAINING ROOM]

LV1 - Aktivierungskosten

Nutzungskosten

Ein Kolonist, der diesen Sektor benutzt, kann eine seiner Fähigkeiten erlernen, auch wenn er noch nicht genügend Erfahrungspunkte gesammelt hat. Der Marker für die ausgewählte Fertigkeit ist nun verfügbar und kann in Missionen verwendet werden.

Darüber hinaus muss der Held diese Einschränkungen berücksichtigen:

- Die XP-Kosten für die ausgewählte Fertigkeit werden bezahlt, sobald der Kolonist den Zielwert erreicht hat, der zum Erlernen der Fertigkeit erforderlich ist.
- Es ist nicht möglich, andere Fertigkeiten zu erlernen, bis die XP-Kosten der durch den Trainingsraum erlernten Fertigkeit vollständig bezahlt sind.
- Eine Fertigkeit, die durch diese Methode erlernt wird, muss im ersten Slot auf dem Heldenbogen positioniert und muss immer für Missionen ausgewählt werden, bis die XP-Kosten vollständig bezahlt sind.
- Eine Grundfertigkeit oder eine abgeleitete/entwickelte Fertigkeit einer bereits bekannten Grundfertigkeit kann durch diese Methode erlernt werden.

LV2 - Upgrade Cost

Nutzungskosten

Ein Kolonist, der diesen Level-2-Sektor benutzt, kann:

- das Training wie oben in LV1 verwenden oder wählen
- eine Spezialisierung ändern:

Der Kolonist kann alle Fertigkeiten, die er bisher gelernt hat, verwerfen. Wenn er das tut, erhält er alle XP zurück, die er für diese Fertigkeiten ausgegeben hat. Der Held kann die wiedergewonnenen XP sofort ausgeben, um neue Fertigkeiten zu erlernen.

LAGER [WAREHOUSE]

Das Lager der Genesis wurde entwickelt, um die wertvollen Elemente von Primaevus V zu lagern.

Wenn ihr Element ins Lager legt, denkt daran, das Koloniedatenblatt zu aktualisieren.

LV1 - Aktiv

Das Lager kann bis zu 3 Elemente beherbergen.

LV2 - Verbesserungskosten

Das Lager kann bis zu 5 Elemente beherbergen

LV3 - Verbesserungskosten

Das Lager kann bis zu 7 Elemente beherbergen.

ELEMENTE

 ITANIMULLI

 ALH-84001

 INDOTTENIO

 KEKULENIUM

 MOTIMOLINA

WERKSTATT [WORKSHOP]

LV1 - Aktiv

Ein Kolonist kann diesen Sektor besuchen, um seine Ausrüstung zu verbessern. Ihr könnt Ausrüstung bis Level 2 verbessern.

LV2 - Verbesserungskosten

Ein Kolonist kann diesen Sektor besuchen, um seine Ausrüstung zu verbessern. Jeder Kolonist kann mit der Verbesserung anderer Heldenausrüstung beauftragt werden, auf diese Weise ist es möglich, mit einem Kolonisten die Verbesserungen für alle durchzuführen. Ihr könnt Ausrüstung bis Level 2 verbessern.

LV3 - Verbesserungskosten

Ein Kolonist kann diesen Sektor besuchen, um seine Ausrüstung aufzurüsten: Es sind beliebig viele Verbesserungen erlaubt, solange die erforderliche Anzahl von Elementen bezahlt wird und die Reihenfolge der Verbesserungen eingehalten wird. Jeder Kolonist kann mit der Aufrüstung anderer Heldenausrüstung beauftragt werden, auf diese Weise ist es möglich, mit einem Kolonisten die Verbesserungen für alle durchzuführen. Ihr könnt Ausrüstung bis Level 3 verbessern.

Erweiterter Effekt: Wenn ein Ingenieur diesen Sektor besucht, müssen Helden ein Element weniger (ihrer Wahl) ausgeben, um ihre Ausrüstung zu verbessern.



SIEG- UND NIEDERLAGEN-BEDINGUNGEN

Alle Missionen beschreiben auf ihrem Blatt die Bedingungen, die von den Helden erfüllt werden müssen, um einen Sieg zu erringen. Wenn die Missionsziele erreicht sind, endet die Mission sofort. Danach könnt ihr den Abschnitt "Sieg" lesen und eure Belohnungen einfordern.

Alle Missionen haben auch zwei normale Niederlagenbedingungen:

- Keine der Siegbedingungen wurde erfüllt.
- 3 Helden sind gleichzeitig außer Gefecht gesetzt.

Einige Missionen können zusätzliche Niederlagenbedingungen haben.

Tritt auch nur eine der Niederlagenbedingungen ein, endet die Mission sofort. Lest den Absatz "Niederlage" und fahrt mit der Kampagne fort.

Wenn die Helden die Siegbedingungen erfüllt haben, aber gleichzeitig eine Niederlagenbedingung erfüllt wird, wird die Mission immer als Niederlage gewertet.

Viele Sieg- und Niederlagenbedingungen basieren auf der Dauer der Mission. Wenn die beiden Hände den Wert "Ende" anzeigen, endet die Mission, nachdem alle Aktivierungen (falls vorhanden) des letzten aktiven Sektors durchgeführt wurden. Überprüft an dieser Stelle die Sieg- und Niederlagenbedingungen, um das Ergebnis der Mission zu bestimmen.

SPEZIELLE REGELN FÜR MISSIONEN

TARNUNG

Kolonisten beginnen einige Missionen versteckt vor den Augen der Gegner und können im Schatten operieren, bis sie entdeckt werden oder sich zum Angriff entschließen. In diesem Zustand können Helden weder von Gegnern gesehen noch angegriffen werden.

Solange sich Helden im Tarnungs-Modus befinden, müssen sie am Ende jeder Aktivierung einen -Test durchführen. Wenn der Wurf mehr als ergibt, bleibt der Held unsichtbar. Wenn das Ergebnis stattdessen gleich oder mehr als aufweist, werden die Gegner alarmiert. Positioniert in diesem Fall ein Alarmmarker neben eine gegnerische Figur.

Wenn ein weiterer Test fehlschlägt, dreht den Alarmmarker um, die Helden wurden entdeckt und können angegriffen werden. Während des (RA)-Tests können Helden verfügbare APs für ein erneutes Würfeln ausgeben: für jeden auf diese Weise ausgegebenen AP können sie einen Würfel erneut werfen. Ein Kolonist verliert seinen Tarnstatus, wenn seine Bewegung neben einer gegnerischen Figur endet (oder umgekehrt). Die Tarnung geht immer verloren, wenn der Held mit einer gegnerischen Figur in irgendeiner Weise interagiert.

PATROUILLE

Diese Aktion kann nur von Gegnern genutzt werden und nur, wenn das Wort "Patrol" unter den Sonderregeln der Mission steht. In diesen Missionen werden die Gegner diese Aktion (und keine andere) so lange anwenden, bis die Helden einen Alarm auslösen (siehe Tarnung). Zu Beginn der Aktivierung eines Gegners würfelt ihr einen Würfel und vergleicht das Ergebnis des Würfels mit der Orientierungskarte. Der Gegner bewegt sich in die Richtung, die der Seite des Würfelwurfs entspricht, und zwar eine Anzahl von Feldern, die seinem (RA) entspricht. Wenn der Gegner während dieser Bewegung auf ein Hindernis trifft, setzt er seine Bewegung in die entgegengesetzte Richtung fort. Wenn sich der Gegner auf ein Feld benachbart zu einem Helden bewegt, löst er den Alarm aus.

AUFSTELLUNGSPUNKTE

Viele Missionen benutzen Aufstellungspunkte (SP), um die gegnerischen Verstärkungen zu platzieren. Wenn ein Gegner an einem SP platziert wird, wird die Figur benachbart zu dem SP-Marker platziert.



Wenn alle benachbarten Felder zu einem SP besetzt sind, platziert die gerade rekrutierte Figur auf das nächste Feld.

Sofern nicht irgendwo anders angegeben, können alle gegnerischen SP wie ein Umgebungselement zerstört werden, wobei sie 10 besitzen.

Für jeden Aufstellungspunkt auf der Karte muss eine Gegnerrekrutierung durchgeführt werden, sofern nicht bestimmte Ereignisse oder besondere Missionsregeln etwas anderes besagen

GEGNERREKRUTIERUNG

Während einer Mission müsst ihr möglicherweise einige Gegnerrekrutierungen ausführen, vor allem wenn ihr neue gegnerische Figuren auf dem Schlachtfeld platzieren müsst. Um eine Gegnerrekrutierung durchzuführen, mischt alle verfügbaren Gegnerrekrutierungskarten, um ein Gegnerdeck zu bilden, und zieht dann eine Karte. Die gezogene Karte zeigt den Gegnertyp, den ihr auf dem Schlachtfeld platzieren müsst. Spezielle Regeln für Missionen legen den Zeitpunkt fest, zu dem ihr eine Gegnerrekrutierung durchführen müsst und können Beschränkungen für die Zusammensetzung des Gegnerdecks einhalten; z.B. kann ein Gegnerdeck in einigen Missionen nur aus Gegnern mit dem Rang Elite oder Troops bestehen. Wenn eine Rekrutierung auf einem bestimmten Phasensektor auf dem Momentum geplant ist, müsst ihr die Gegnerrekrutierung vor weiteren Aktivierung durchführen. Die Platzierung der Gegner beim Aufbau von Erkundungsmissionen, die Gegnerrekrutierung erfordern, folgt etwas anderen Regeln (siehe Seiten 8-9).



DECKS UND ABLAGESTAPEL

Während einer Mission werdet ihr verschiedene Kartendecks benutzen, Gegnerdeck, Rohstoffdeck, Obliviondeck, schwere Wundendeck und Ereignisdeck. Diese Decks müssen nahe dem Spielbrett liegen, so dass sie immer für die Spieler erreichbar sind.

Wenn irgendeine Karte von einem Spieler oder direkt vom Deck abgelegt wird, wird sie aufgedeckt neben das entsprechende Deck gelegt und bildet den Ablagestapel für dieses Deck.

Am Ende einer Mission wird der jeweilige Ablagestapel wieder in das Deck gemischt, damit das Deck für die Kolonienphase und die nächste Mission wieder bereit ist. Einige spezielle Regeln können es euch erlauben, Karten während einer Mission/der Kolonienphase wieder in das Deck zu mischen.

VORBEREITUNGEN

Nachdem ihr die Regeln der Mission gelesen habt, folgt diesen Schritten:

- 1 - Bereitet das Schlachtfeld wie in den Regeln der Mission beschrieben vor.
- 2 - Bereitet die Decks vor.
- 3 - Wählt die Helden, ihre Fertigkeiten und Ausrüstungskarten.
- 4 - Platziert die Helden auf dem Aufstellungspunkt.
- 5 - Lasst die Schlacht beginnen!



- A - Missionstitel
- B - Missionsvoraussetzungen
- C - Missionszeit
- D - Karte
- E - Kartenelemente
- F - Aufbau des Momentums
- G - Einsatzbesprechung
- H - Spezielle Regeln
- I - Nachbesprechung

WELCOME TO THE JUNGLE

CAMPAIGN MISSION DE - VORAUSSICHTUNG: BEGINN DER MISSION

EINSATZBESPRECHUNG

The Spriggans did it! The shrewdness of these annoying creatures is second only to their madness: as you strenuously defended the antenna and your outpost, ship's security and the 1 a very precious cryogenic capsule containing genetic elements for the terraforming of a few worlds. Your mission depends on this, you must get it back at all costs!

SIEGBEDINGUNG

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

NIEDERLAGENBEDINGUNG

NIEDERLAGENBEDINGUNG

- At least 1 Suicide Kid enter in a square in the Red Zone.
- Normale Niederlagenbedingungen.

ZIELE DER GEGNER

- **Suicide Kid:** Get to the red squares zone following the shortest way.
- The other Enemies Die Helden angreifen.

Hunter:

Die Helden angreifen

SPEZIALREGELN

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

BELohnUNGEN

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

NIEDERLAGE

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

BELohnUNGEN

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

VORBEREITUNGEN

Nachdem ihr eine Erkundungskarte gezogen habt, folgt diesen Schritten:

- 1 - Wählt und positioniert das Kartenteil, wie auf der Karte der Mission gezeigt.
- 2 - Platziert die spezifischen Gegner, die benötigt werden, sofern es welche gibt.
- 3 - Führt für jedes Kartenteil eine Rekrutierung für jeden Gegnertyp auf dem Kartenteil durch. Platziert die rekrutierten gegnerischen Figuren.
- 4 - Platziert die Umgebungselemente, die durch die Mission vorgegeben sind.
- 5 - Wählt für jedes Kartenteil die zufälligen Umgebungselemente aus. Platziert diese gemäß ihren Regeln.
- 6 - Wählt die Helden, ihre Fertigkeiten und Ausrüstungskarten.
- 7 - Platziert die Helden auf dem Aufstellungspunkt.
- 8 - Zieht eine Ereigniskarte.
- 9 - Lasst die Schlacht beginnen!

- A - Missionstitel
- B - Defcon Level
- C - Missionszeit
- D - Karte
- E - Aufbau des Momentums
- F - Ereignisse
- G - Einsatzbesprechung
- H - Spezielle Regeln
- I - Nachbesprechung
- L - Nachbesprechung bei Niederlage

RAINING RESOURCES

EXPLORATION MISSION - DEFCON 3

ANFANG DER MISSION
ENDE DER MISSION

ALERT! EVERY PHASE 6

EINSATZBESPRECHUNG

Being the good explorers that you are, you know that resources are just as precious as they are perishable. So, try and gain possession of them. Your warning is ignored and the Primaveva attempts to protect their supplies. You catch Spriggan or a large shadow in the distance, and you must hurry!

SETUP
Instead of drawing Enemies from the Enemy deck, place a Spriggan for every Troop on the map.

SIEGEBEDINGUNG
Both Spawning Points are destroyed.

NIEDERLADENBEDINGUNG
Normale Niederlagebedingungen.

ZIELE DER GEGNER
Die Helden angreifen.

NACHBESPRECHUNG

SIEG
The Challenge was far from simple thanks to your courage and skill, you managed to gain possession of all the enemy cells you needed to disappear among the trees, and the towering shadow no longer seems interested in you.

BEWÄHRUNGEN
The conquered Area provides you with its elements. Add them to your reserves.

SPEZIELLE REGELN

- Draft Element: 1 Random element per tile
- All Spriggans are always active

Enemy Wave: every 6 Phases, 2 Spriggans appear in each point.

Spawning Resources: the Spawning Point resources are activated every 7 Phases. Roll two dice and, for every symbol obtained, place a Loot Bag token on the corresponding square.

Planet Restriction: this Mission can be played only on Primaveva V.

NIEDERLAGE




















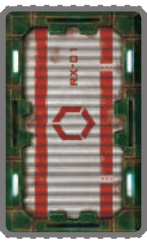



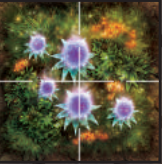









Your arrogance in believing that the Primaveva patrol was an easy target has burned against you. The Enemies have demonstrated incredible assets in their ability to defend before you resemble a Bully. The creature's blood-chilling roar convinces you to give up on your intentions. You return to the Genesis empty-handed.

You can take on this Mission at a later stage, once your wounds have healed and your Equipment has been repaired.

KARTENLEGENDE


KARTEN BEI ERZÄHLMISSIONEN

Unten seht ihr all die Icons, die ihr in den Erzählmissionen finden werdet. Die Icons stellen spezielle Marker, Umgebungselemente und gegnerische Figuren dar.

		Aufstellungszone der Helden		Blauer Aufstellungspunkt		Beutetasche	
		Freier Durchgang		Roter Aufstellungspunkt		Zieltasche	
	Pilz 3D Umgebungselement		Wachturm 3D Umgebungselement		Säurepfütze		geladener Gaea Splitter
	Amanita 3D Umgebungselement		Schildturm 3D Umgebungselement		Terminal		entladener Gaea Splitter
	Busch 3D Umgebungselement		Fels		Schalter		Gaeas Blut
	Container 3D Umgebungselement		Antenne 3D Umgebungselement		Leiche		Scheinbild
	hohes Gras		Pfütze		Trümmer		Mineral
					Teleporter		Cryogener Zylinder MT2
					Batterie		Kristall
					Sprungbrett		Beweis

KARTEN BEI ERKUNDUNGSMISSIONEN

Unten seht ihr alle Symbole, die ihr in den Erzählmissionen findet und was sie auf dem Missionsdatenblatt darstellen.

	Troop		Wachturm
	Elite		Schildturm
	Monster		Blauer Aufstellungspunkt
	Leader		Roter Aufstellungspunkt
	Boss		Schalter
	Aufstellungszone der Helden		Teleporter
	Pilz / Amanita		Kristall
	Busch		Fels
	Artefakt		Container
	Beutetasche		Antenne
	Rote / Grüne Zone		
	Terminal		

EIN HEISSER EMPFANG

ERZÄHLMISSION 01

BEGINN DER MISSION:
ENDE DER MISSION:

1:1
3:1



SPRIGGAN



HUNTER

EINSATZBESPRECHUNG

Die von den Antrieben der Genesis erzeugte Luft lässt die Bäume im vorgesehenen Landebereich erzittern. Mehrere bizarre Kreaturen, die für die Fauna dieses Planeten typisch sind, laufen verängstigt davon. Die Heckklappe öffnet sich, während sich euer Verstand für eure erste Mission in den Erkundungsmodus begibt. Ihr müsst das Gebiet sichern und die Antenne installieren, mit der ihr den gesamten Planeten kartographieren könnt. Die Sensoren des Holovisors scheinen verrückt zu spielen. Ihr habt einen Fehler gemacht: dieser Planet ist, anders als angenommen, von einer fortschrittlichen Zivilisation bewohnt.

SIEGEBEDINGUNG

- Kein Gegner befindet sich benachbart zur Antenne, wenn die Zeit abläuft.

NIEDERLAGENBEDINGUNG

- Normale Niederlagebedingungen.

ZIELE DER GEGNER

Alle Gegner mit dem Rang Troop:

- Benachbart zur Antenne bleiben (TV 4).
- Die Helden angreifen.

Hunter:

- Die Helden angreifen.

SPEZIELLE REGELN

- Gegnerwellen:** führt eine **Gegnerrekrutierung** aus, wenn das Momentum **2.1** anzeigt; es werden nur Troop-Karten benutzt.
- Antenne:** die spezielle Regel für die Antenne wird in dieser Mission ignoriert.

NACHBESPRECHUNG

SIEG

Ihr wurdet von Spriggans angegriffen, irritierende Kreaturen, die zur Spezies der Fauna gehören. Ihr wurdet zwar überrascht, aber ihr habt einen guten Kampf gegen diesen unkoordinierten Angriff geliefert und die Antenne gut verteidigt. Im Allgemeinen ist dies eine relativ friedliche Rasse, die kein Interesse daran hat, euch zu verletzen. Alexandra macht eine erschütternde Entdeckung; ihr seid auf einem ihrer Jagdplaneten gelandet und habt euch damit selbst zur Beute erklärt!

BELOHNUNGEN

- Die Mission **"Willkommen im Dschungel"** wurde freigeschaltet (Bevor ihr euch ihr stellt müsst ihr mindestens 2 blaue Gebiete erobern.)
- Die blauen Gebiete wurden freigeschaltet.
- Jeder Held bei dieser Mission erhält **1 XP**.

NIEDERLAGE

Die Antenne wurde während des Gefechts mit den Spriggans beschädigt und es scheint, dass euer Abenteuer beendet ist, bevor es überhaupt begonnen hat. Nachdem eure Gegner das Schlachtfeld verlassen, versucht ihr, die Ausrüstung mit Behelfsmitteln zu reparieren. Unglücklicherweise hat die summende Antenne erneut eure Peiniger angezogen. Ihr habt die Möglichkeit, euer Versagen wieder gut zu machen.

Stellt euch der Mission erneut.

WILLKOMMEN IM DSCHUNGEL

ERZÄHLMISSION 02 - VORRAUSSETZUNG: ○○

BEGINN DER MISSION: 1.5
ENDE DER MISSION: 3.10



FRAG SPRIGGAN

SUICIDE KID

EINSATZBESPRECHUNG

Die Spriggans haben es geschafft! Die Scharfsinnigkeit dieser lästigen Kreaturen wird nur von ihrem Wahnsinn übertröffen; als ihr die Antenne und euren Außenposten mit aller Kraft verteidigt habt, gelang es einer kleinen Anzahl von Spriggans, die Sicherheitsvorkehrungen eures Schiffes zu umgehen und eine sehr wertvolle kryogene Kapsel mit genetischem Material für die Terraformung einer neuen Welt zu stehlen. Eure Mission hängt davon ab. Ihr müsst sie um jeden Preis zurückbekommen!

SIEGBEDINGUNG

- Mindestens 2 Helden in der Aufstellungszone, von denen einer den kryogenen Behälter tragen muss.

NIEDERLAGENBEDINGUNG

- Mindestens 1 Suicide Kid betritt ein Feld in der grünen Zone.
- Normale Niederlagebedingungen.

ZIELE DER GEGNER

- Die Helden angreifen.

Suicide Kid:

- Auf dem schnellsten Weg in die Grüne Zone gelangen.

SPEZIELLE REGELN

- **Suicide Kids sind unangenehm:** Die 4 Suicide Kids tragen den kryogenen Behälter, bewegen sich immer zusammen und versuchen die ursprüngliche Formation beizubehalten. Sie geben 2 AP aus, um sich 1 Feld zu bewegen und können nicht die Läufer-Fertigkeit benutzen. Wenn **das letzte Suicide Kid** getötet wurde, platziert den Marker für den kryogenen Behälter auf dessen Feld.
- **Gegnerwellen:** Das Gegnerdeck besteht aus folgenden Karten: Spriggan, Frag Spriggan, Kid, Mower Reaper, Bloody Hunter. Führt für jeden Aufstellungspunkt eine Gegnerrekrutierung durch, wenn ein Held zum ersten Mal ein Kartenteil betritt.
- **Kryogener Zylinder:** Wenn ein Held den Marker für den kryogenen Zylinder in die Hände bekommt, erhöht sich sein TV um 2. Der Marker für den kryogenen Zylinder kann durch eine Aktion Sammeln aufgesammelt werden. Der Träger des kryogenen Zylinders kann ihn für 0 AP an einen benachbarten Helden weitergeben. Ein Held kann den Marker für den kryogenen Behälter nicht ablegen.



NACHBESPRECHUNG

SIEG

Ihr habt erfolgreich das zurückgebracht, was euch unrechtmäßig genommen wurde. Euch hält nichts auf diesem Planeten, und aufgrund der Tatsache, dass er entgegen dem, was ihr dachtet, eindeutig bewohnt ist, beschließt ihr, zur Genesis zurückzukehren und so schnell wie möglich zu verschwinden.

BELOHNUNGEN

- Die Mission "Auf der Jagd nach blöden Felsen" wurde freigeschaltet (Bevor ihr euch ihr stellt müsst ihr mindestens 3 grüne Gebiete erobern).
- Die grünen Gebiete wurden freigeschaltet.
- Jeder Held bei dieser Mission erhält 1 XP.

NIEDERLAGE

Trotz des Gewichts der kryogenen Kapsel gelang es den Kids euch abzuhängen und zwischen den grünen Zweigen der Bäume in den fremden Wald zu verschwinden, der sich vor euch auftut. Nach ein paar Stunden Suche findet ihr eure Ausrüstung in den Händen einiger Faune und einer Hexe wieder, die sich als Fato vorstellt. Sie bietet an, die unrechtmäßig erworbene Beute zurückzugeben und sagt, dass es nur eine List war, um eure Aufmerksamkeit zu erregen, da sie eure Hilfe braucht. Ein paar Verbündete unter den Primaevi zu haben, ist vielleicht keine schlechte Sache, also stimmt ihr zu, ihnen zu helfen.

BELOHNUNGEN

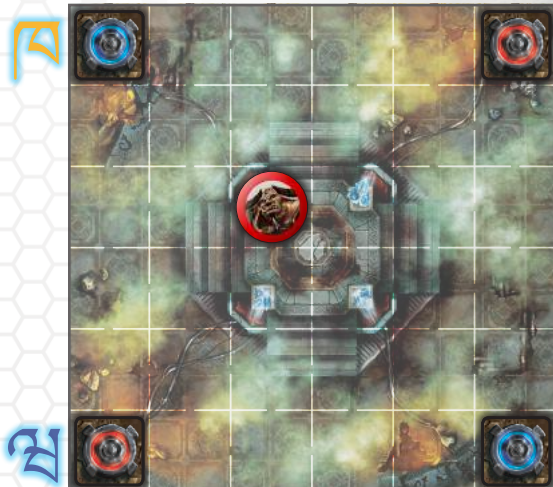
- Die Mission "Überfall auf den Tempel" wurde freigeschaltet (Bevor ihr euch ihr stellt müsst ihr mindestens 3 grüne Gebiete erobern).
- Die grünen Gebiete wurden freigeschaltet.
- Jeder Held bei dieser Mission erhält 1 XP.

SINE TEMPORE

ÜBERFALL AUF DEN TEMPEL

ERZÄHLMISSION 03 - VORRAUSSETZUNG: ○○○

BEGINN DER MISSION: 5.5
ENDE DER MISSION: 8.4



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

SINE TEMPORÉ

Die beiden Eckpfeiler des Primaevo-Volkes, der Kult der Mütter und die Kriegerstämme, stehen miteinander im Konflikt wegen eines Artefakts. Wenn es verschwinden sollte, würde auch der Grund für ihren Streit nichtig sein. Fato kann nicht eingreifen, weil sie Teil des Kultes ist und ihre Einmischung die Situation nur verschlimmern würde. Deshalb beschließt ihr, in einen der Tempel des Kultes einzudringen, ohne zu wissen, dass ein schrecklicher Wächter auf euch wartet.

SIEGEBEDINGUNG

- Tötet den Bull-y-Wächter innerhalb des Zeitlimits.

NIEDERLAGENBEDINGUNG

- Normale Niederlagebedingungen.

ZIELE DER GEGNER

- Die Helden angreifen.

SPEZIELLE REGELN

- Beginnt die Mission im **Tarnmodus**.
- Zu Beginn der Mission benutzen alle Gegner die **"Patrouillenregel"**. Wenn der Alarm ertönt, befinden sich alle Gegner im Kampf.
- Jeder **Teleporter** kann nur einmal benutzt werden. Um einen Teleporter benutzen zu können, braucht ihr eine Interagieren-Aktion (1 AP). Nachdem ein Held einen Teleportermarker benutzt hat, stellt seine Figur auf den Teleportermarker mit demselben Symbol; dann entfernt die Teleportermarker vom Spielplan.
- Der **Wächter Bull-y** befindet sich im Warte-Modus. Wenn der erste Held sein Spielplanteil betritt, wechselt er in den Kampfmodus.

SIEG

Dank eurer Ausrüstung und eurer Ausbildung schafft ihr es, euch in den Primaevo-Tempel zu schleichen. Die Spriggans, die das Gelände durchkämmten, bemerkten nichts und alles lief nach Plan, bis ihr die Kammer des Bull-y-Wachmanns betretet habt. Ihr deaktiviert eure Tarnrüstung und konfrontiert das Monster; es ist eine schreckliche Begegnung, aber ihr schafft es, das von Fato beschriebene Medaillon zurückzugewinnen. Alles, was ihr jetzt tun müsst, ist, euch zu dem Treffpunkt zu begeben, der durch den Sender angezeigt wird.

BELOHNUNGEN

- Die Mission „**Machenschaften des Untergangs**“ wurde freigeschaltet. (Bevor ihr euch ihr stellt müsst ihr mindestens 3 gelbe Gebiete erobern).
- Die gelben Gebiete wurden freigeschaltet.
- Jeder Held bei dieser Mission erhält **1 XP**.

NIEDERLAGE

Indem ihr eure Ausrüstung gut nutzt, nähert ihr euch der Mission, die sich im Schatten des Tempels versteckt. Leider sind eure Gegner besser vorbereitet, als ihr dachtet und haben keine Probleme, euch zu finden. Mit den Teleportern gelingt es euch, den Ort zu erreichen, an dem das Artefakt aufbewahrt wird, aber leider ist der Bull-y-Wächter nicht sehr glücklich darüber, euch das Artefakt zu übergeben. Ihr erleidet eine schmerzhaft Niederlage, aber ihr gebt nicht auf und wartet darauf, dass sich das Wasser beruhigt, bevor ihr es erneut versucht.

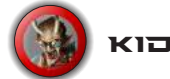
Stellt euch der Mission erneut.

AUF DER JAGD NACH BLÖDEN FELSEN

ERZÄHLMISSION 04 - VORRAUSSETZUNG: ○ ○ ○

BEGINN DER MISSION:
ENDE DER MISSION:

8:1
6:1



KID



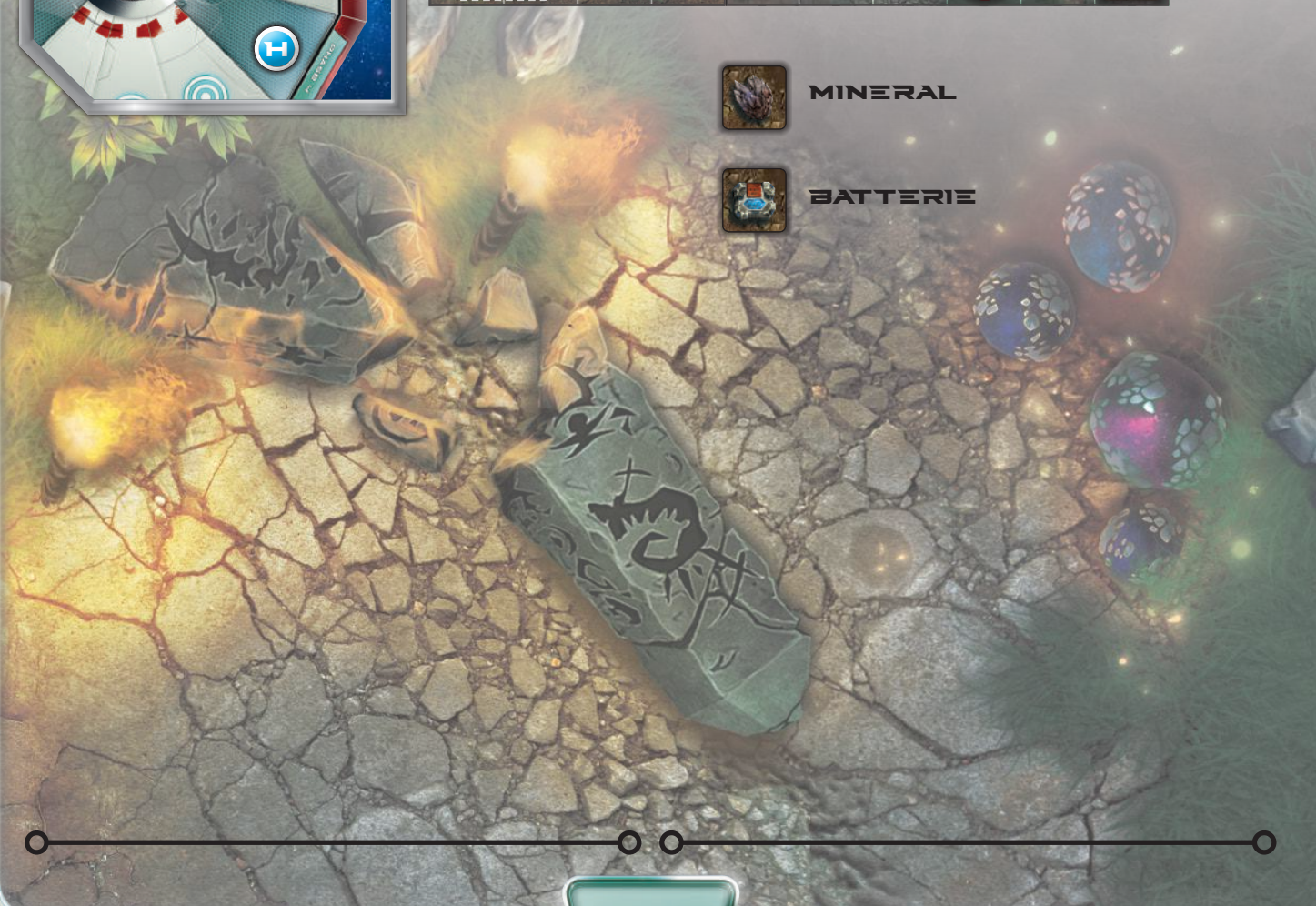
BLOODY HUNTER



MINERAL



BATTERIE



SINE TEMPORE

Leider versucht etwas oder jemand, euch davon abzuhalten, Primaevus V bald zu verlassen. Der Antrieb eures Schiffes wurde manipuliert und kann ohne Ersatzteile nicht repariert werden. Isaac, euer Ingenieur, sagt, dass er alle notwendigen Werkzeuge hat, um die dringend benötigten Teile herzustellen, aber er braucht Erytrophit als Basismineral, um die Metallplatten zu verbinden. Eine schnelle Suche von der Kontrollbrücke aus ermöglicht es euch, eine riesige Lagerstätte nicht weit von eurem Standort entfernt zu entdecken. Sobald ihr dort angekommen seid, findet ihr gegnerische Truppen, die auf euch warten. Ist es eine Falle oder eine Art Zufall?

AUFBAU

- Platziert die Felsen wie auf der Missionskarte angezeigt. Platziert auf jedem Felsen 3 Mineralmarker.

SIEGEBEDINGUNG

- Sammelt 4 Mineralmarker innerhalb des Zeitlimits.

NIEDERLAGENBEDINGUNG

- Normale Niederlagebedingungen.

ZIELE DER GEGNER

- Die Helden angreifen.

SPEZIELLE REGELN

- Wenn ein **Kid** getötet wird, lässt es einen Batteriemarker fallen, der für den Bohrer benutzt werden kann.
- Jeder Held ist mit einem **Bohrer** ausgerüstet; benutzt die Ausrüstungskarte für die Regel für dessen Einsatz.
- Jeder **Batteriemarker** erlaubt es, den Bohrer nur einmal einzusetzen, um einen Mineralmarker zu bekommen.
- **Gegnerwellen:** Führt in jeder Phase 12 eine Gegnerrekrutierung für jeden Aufstellungspunkt durch. Das Gegnerdeck besteht aus: Kid, Suicide Kid, Mower Reaper, Hunter.

SIEG

Obwohl eure Gegner sich in der Schlacht geschlagen geben, scheint es, als wollten sie nur eure Zeit verschwenden, anstatt euch zu vernichten, was in euch einen Verdacht schürt. Ihr habt es geschafft, alle Elemente zu sammeln, die ihr braucht, und zur Genesis zurückzukehren, nur um eure schlimmsten Ängste bestätigt zu sehen: Ein Teil eurer Crew, die an Bord geblieben war, wurde von einer Faun entführt, die sich als Fato vorstellt. Sie informiert euch, dass ihr auf diesem feindlichen Planeten festsetzt, es sei denn, ihr macht euch auf den Weg zu dem von ihr angegebenen Tempel, wo ihr ein Medaillon als Symbol des Friedens für das Pirmaevo-Volk beschaffen müsst, das sich für die Kummat versammelt hat. Als ihr zum Tempel geht, bemerkt ihr, dass es seltsam ruhig ist, als ob er verlassen ist. Ihr holt das Medaillon zu leicht zurück und beginnt zu vermuten, dass etwas nicht stimmt. Es spielt keine Rolle, ihr könnt eure Kameraden nicht im Stich lassen; im Moment müsst ihr die Vereinbarung respektieren.

BELOHNUNGEN

- Die Mission "**Machenschaften des Untergangs**" wurde freigeschaltet. (Bevor ihr euch ihr stellt müsst ihr mindestens 3 gelbe Gebiete erobern).
- Die gelben Gebiete wurden freigeschaltet.
- Wenn die Helden 5 Mineralmarker erbeutet haben, bekommen sie ein Element ihrer Wahl aus den folgenden Elementen: Itanimulli, Inottenio oder Kekulenium.
- Wenn die Helden 6 Mineralmarker erbeutet haben, bekommen sie zwei Elemente ihrer Wahl aus den folgenden Elementen: Itanimulli, Inottenio oder Kekulenium.

NIEDERLAGE

Als ihr die von Isaac angeforderte Menge an Erytrophit sammelt und gegen die Primaevo-Truppen kämpft, werdet ihr in die Flucht geschlagen. In dem verzweifelten Versuch, die Sicherheit des Schiffes zu erreichen, ging ein großer Teil des gesammelten Minerals verloren. Ihr wisst nur zu gut, dass ihr diesen Planeten nicht verlassen könnt, wenn die Genesis nicht repariert ist. Eure einzige Möglichkeit ist, eine weitere Lagerstätte von Erytrophit zu finden und es erneut zu versuchen.

Stellt euch der Mission erneut.

MACHENSCHAFTEN DES UNTERGANGS

ERZÄHLMISSION 05 - VORRAUSSETZUNG: ○○○

BEGINN DER MISSION:
ENDE DER MISSION:

1:1
6:1



BRÜCKE



-  SUICIDE KID
-  MOWER REAPER
-  WACHE (VETERAN)
-  TEMPELWACHE
-  FATO
-  TELEPORTER

SINE TEMPORE

EINSATZBESPRECHUNG

Fato hat euch angelogen und euren guten Glauben und eure Naivität ausgenutzt. Als ihr den Tempel erreicht habt, in dem ihr euch treffen solltet, nahm sie das Amulett aus euren Händen und erklärte euch öffentlich zu Feinden des Primaevi-Volkes, die ihre Schätze stehlen wollen. Ihr wärt in diesen Tempel gekommen, um das mächtigste Objekt in ihrem Besitz zu stehlen: das Blut von Gaea. Eure Erklärungen haben an dieser Stelle keinen Sinn, die Primaevi befinden sich auf dem Kampfpfad und alles, was ihr tun könnt, ist zu entkommen und euch durch die Menge zu kämpfen.

SIEGEBEDINGUNG

- Entkommt aus dem Tempel, indem ihr mit mindestens 2 Helden innerhalb des Zeitlimits die Grüne Zone erreicht.

NIEDERLAGENBEDINGUNG

- Normale Niederlagebedingungen.

ZIELE DER GEGNER

- Die Helden angreifen.

Tempelwache:

- Bis die Teleporter aktiv sind, bleibt die Tempelwache neben dem Teleporter auf Kartenteil 2, andernfalls folgt sie der Regel "Die Helden angreifen".

SPEZIELLE REGELN

- **Brücke:** Wenn das Momentum 3.0 erreicht, geht die Brücke nach oben (dreht das Verbindungsteil). Von jetzt an müssen die Helden 2 AP ausgeben, um auf ein Verbindungsteil zu kommen. Gegner ignorieren diese Regel.
- **Gegnerwellen:** Wenn das Momentum 1.7 erreicht, führt für jeden Aufstellungspunkt eine Gegnerrekrutierung durch. Das Gegnerdeck besteht aus allen Gegnerkarten, außer einzigartigen Gegnern oder Gegnern mit dem Merkmal Monster.
- **Teleportation:** Sobald die Tempelwache besiegt wurde, können die Helden den Teleporter auf Kartenteil 2 mit einer Interaktions-Aktion (1 AP) benutzen, was sie auf ein Nachbarfeld des Teleporters auf Kartenteil 3 bringt. Entfernt beide Teleportermarker aus dem Spiel, sobald das Momentum 4.2 erreicht.
- **Aus dem Tempel entkommen:** Ein Held wird als „aus dem Tempel entkommen“ angesehen, wenn er ein Feld der Grünen Zone betritt. Entfernt seine Figur vom Schlachtfeld.

NACHBESPRECHUNG

SIEG

Eure Demonstration der Stärke überrascht die Primaevi. Nachdem ihr einen Fluchtweg über die Körper eurer besiegten Gegner eröffnet habt, wendet ihr euren Blick entschlossen auf die Vestal Fato. Sie ist wütend, nutzt aber die Verwirrung, um mit ihrem Kult aus dem Tempel zu schlüpfen. Sileno, Häuptling des Kriegerstammes, blickt seltsam zufrieden über die leblosen Körper seiner Krieger. Er hat etwas Interessantes an euch entdeckt, das sonst niemand bemerkt hat.

BELOHNUNGEN

- Die Mission "**Stammeseinführung**" wurde freigeschaltet (Bevor ihr euch ihr stellt müsst ihr mindestens 3 rote Gebiete erobern).
- Die roten Gebiete wurden freigeschaltet.
- Jeder Held bei dieser Mission erhält **1 XP**.

NIEDERLAGE

Überwältigt von den Fertigkeiten und der Zahl der Primaevi, werdet ihr schnell von den Temple Guards und Huntern gefangen genommen und gefesselt. Als ihr Blick auf euch fällt, lächelt Fato für einen Moment, bevor sie einen wütenden Ausdruck annimmt. Ihr werdet vom Kult mit der Behauptung gefangen genommen, dass er das Recht hat, die Angelegenheit persönlich zu lösen, da das Amulett und das Blut von Gaea ihnen gehöre. Ihr werdet von den 3 heiligen Müttern in einem Prozess geprüft, der eure Beharrlichkeit auf die Probe stellt.

BELOHNUNGEN

- Die Mission "**Der ehrenwerte Kult**" wurde freigeschaltet. (Bevor ihr euch ihr stellt müsst ihr mindestens 3 rote Gebiete erobern).
- Die roten Gebiete wurden freigeschaltet.
- Jeder Held bei dieser Mission erhält **1 XP**.

DER EHRENWERTE KULT

ERZÄHLMISSTON 06 - VORRAUSSETZUNG: ○ ○ ○

BEGINN DER MISSION:
ENDE DER MISSION:

4.11
4.17



SPRIGGAN



MOWER REAPER



LACHESI



TEMPELWACHE
[LACHESIS LEIBWÄCHTER]



ATROPO



TEMPELWACHE
[ATROPOS LEIBWÄCHTER]



CLOTO



TEMPELWACHE
[CLOTOS LEIBWÄCHTER]



GAEAS BLUT

SINE TEMPORE

EINSATZBESPRECHUNG

Im Tempelgarten ist alles bereit für eure Prüfung. Die heiligen Mütter flüstern dem Blut von Gaea etwas zu, das mit einem intensiven Licht leuchtet. Die drei besten Temple Guards schützen ihre Frauen während der Zeremonie. Ihr müsst es schaffen, euch schnell zu befreien, wenn ihr die Hinrichtung vermeiden wollt. Denn das würde bedeuten, dass ihr eure heilige Mission, eine neue Welt zu kolonisieren, um eure eigene Rasse und alle anderen Arten zu retten, deren Hoffnungen auf euch gerichtet sind, nicht erfüllen würdet. Befreit euch von euren Ketten und kämpft!

AUFBAU

- Platziert den Temple Guard-Marker und achtet dabei auf die Farbe des Randes des Markers, wie auf der Missionskarte angezeigt.

SIEGBEDINGUNG

- Die drei Hexen sind besiegt.

NIEDERLAGENBEDINGUNG

- Normale Niederlagebedingungen.

ZIELE DER GEGNER

- Die Helden angreifen.

SPEZIELLE REGELN

- **Leibwächter:** Jede Tempelwache ist telepathisch mit einer Hexe verbunden und zählt als Leibwächter. Solange alle drei Hexen aktiv sind, nutzen sie die Bosskarte Triumphvirat und müssen benachbart zum Marker für Gaeas Blut bleiben.
- **Scharfschützen:** Die Spriggan verlassen nie die Container.
- **Globus der Macht:** Solange drei Hexen im Spiel sind, nutzen sie die Bosskarte Triumphvirat und müssen benachbart zum Marker für Gaeas Blut bleiben.

NACHBESPRECHUNG

SIEG

Ihr steht vor der schwierigsten Herausforderung überhaupt, seit ihr Primaevus V betreten habt. Ehrenhaft verteidigen die Temple Guards mit wirbelnden Klingen ihre Stätten. Aber eure Instinkte und Fähigkeiten erlaubten es euch, ihr Verhalten vorherzusagen, sodass sie euch nicht überraschen konnten.

Als ihr die Mütter erreicht habt, beschließt ihr, ihnen zu vergeben und die Wahrheit über Fato zu enthüllen. Während ihr euch mit der Vorstellung abfindet, dass sie euch vielleicht nicht glauben, gibt der Kristall von Gaea einen Klang von sich, den die Ehrwürdigen als den Willen der Göttin interpretieren. Sie beginnen zu zweifeln und gestatten euch, Beweise für das verdorbene Herz ihrer Vestal Fato zu bringen.

BELOHNUNGEN

- Die Mission "**Das Böse im Inneren**" wurde freigeschaltet. (Bevor ihr euch ihr stellt müsst ihr mindestens 3 violette Gebiete erobern).
- Die violetten Gebiete wurden freigeschaltet.
- Jeder Held bei dieser Mission erhält **1 XP**.

NIEDERLAGE

Euer Fluchtversuch scheiterte. Die tapferen Temple Guards beweisen ihre Hartnäckigkeit und Geschicklichkeit im Zwei-Schwerter-Kampf. Die Schnelligkeit ihrer Angriffe und ihre Geschicklichkeit der anmutigen, aber heftigen Bewegungen zerstörte all eure Taktiken und Hoffnungen. Ihr habt es vielleicht geschafft, aus eurem Gefängnis zu entkommen, aber das war nicht euer Ziel. Ihr wisst nur zu gut, dass ein Damoklesschwert solange über eurem Ihrem Kopf hängt, bis ihr euer Anliegen vor den drei Müttern vorbringen und den Verrat von Fato offenbaren könnt. Ihr müsst versuchen, euch dem Kult so schnell wie möglich zu stellen!

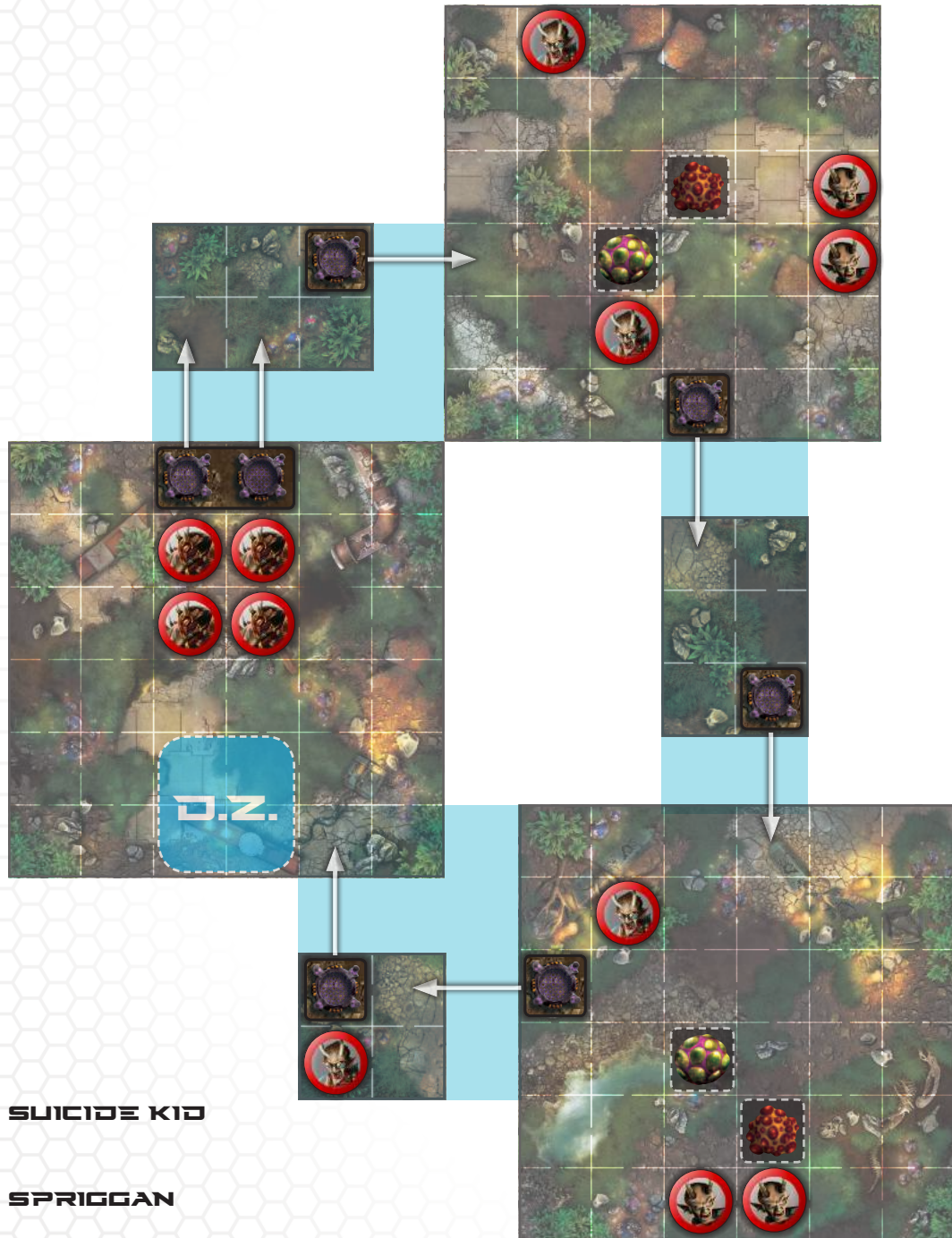
Stellt euch der Mission erneut.






STAMMESEINFÜHRUNG

ERZÄHLMISSION 07 - VORRAUSSETZUNG: ○ ○ ○

BEGINN DER MISSION: 9.5
ENDE DER MISSION: 12.5

SINE TEMPORE



-  SUICIDE KID
-  SPRIGGAN
-  HUNTER
-  SPRUNGMASCHINE
-  HIMMEL



EINSATZBESPRECHUNG

Sileno schaut euch selbstgefällig an, als ihr euch vor ihm präsentiert, nachdem ihr die Einladung angenommen habt, die er euch durch seine Jäger hat übermitteln lassen. Er gestikuliert, dass ihr am Lagerfeuer neben den anderen Faunen sitzen sollt, die misstrauisch zusehen. Ihr versucht, eure Gründe und die Art und Weise zu erklären, wie ihr von Vestal Fato verraten wurdet, aber niemand schenkt euch Beachtung. Ein junger Jäger erklärt, dass die Einladung zum Trinken mit den Stämmen nicht dazu berechtigt, von den Stämmen gehört zu werden, geschweige denn vom Oberhaupt des Stammes, Sileno. Das Rederecht muss durch die Teilnahme an dem während des Kummat durchgeführten Stammesritual erworben werden, und ohne euer Wissen seid ihr aus genau diesem Grund dort. Ihr bereitet eure Ausrüstung vor, während die anderen vier Jäger vor euch euch verunglimpfen und euch mit dem Wissen um ihren Sieg verspotten. Zeigt ihnen, dass sie sich irren und erhaltet den Respekt des Stammes!

SIEGEBEDINGUNG

- Mindestens zwei der Helden müssen mittels der Sprungmaschine, das Brett umrunden und zur Aufstellungszone zurückkehren, bevor 2 Hunter diese erreichen.

NIEDERLAGENBEDINGUNG

- Zwei Hunter benutzen die Sprungmaschine, um damit das Brett zu umrunden und zur Aufstellungszone der Helden zurückkehren, bevor 2 Helden dies tun.
- Drei Hunter werden eliminiert.
- Normale Niederlagebedingungen.

ZIELE DER GEGNER

- Die Helden angreifen.

Hunter

- Ignorieren die Helden. Die Jäger wollen mit der Sprungmaschine das Brett umrunden um zur Aufstellungszone gelangen und bewegen sich dabei auf die bestmögliche Weise.



SPEZIELLE REGELN

- **Himmel:** Für Fernkampfangriffe gelten Felder, die mit "Himmel"-Hintergrund bedruckt sind, nicht als Geisterzone, und es ist möglich, durch sie anzugreifen. Aber sie gelten als 3 Felder für den RNG eines Fernkampfangriffes.
- **Sprungmaschine:** Interagieren kostet 1 AP. Werft einen Würfel, bei einem Ergebnis von 4 platziert die Heldenfigur auf dem mit dem Pfeil markierten das Feld. Andernfalls erleidet der Held 1 Wunde und verbleibt auf der Sprungmaschine.
- **Hunter:** Hunter nutzen die Sprungmaschine, ohne dafür zu würfeln.
- **Fairplay:** Hunter haben 1 AP weniger für jeden Wundenmarker, den sie besitzen.
- **(Un)korrektes Rennen:** die Helden können Felder überqueren, die von Hunter besetzt sind, müssen ihre Bewegung aber in einem freien Feld beenden.
- **Rempeln:** Ein Held kann einen AP ausgeben, um den Platz mit einem benachbarten Hunter zu tauschen.

NACHBESPRECHUNG

SIEG

Die Sprungmaschinen bergen keine Geheimnisse mehr für euch, zwischen Remplern, Sprints und viel Teamarbeit, habt ihr es geschafft, die Ziellinie unbeschadet zu erreichen, und vor allem: ihr habt es geschafft, zuerst dort anzukommen. Die Hunter geben euch einen militärischen Gruß und Sileno schlägt auf seine Brust und brüllt. Als ihr versucht, mit Sileno zu sprechen, bringt er euch zum Schweigen und stimmt eurem Kreuzzug gegen Vestal Fato zu.

BELOHNUNGEN

- Die Mission "**Das Böse im Inneren**" wurde freigeschaltet. (Bevor ihr euch ihr stellt müsst ihr mindestens 2 violette Gebiete erobern).
- Die violetten Gebiete wurden freigeschaltet.
- Jeder Held bei dieser Mission erhält **1 XP**.

NIEDERLAGE

Die Selbstgefälligkeit und Arroganz, mit der die Jäger euch behandelt haben, war kein Bluff; sie huschten durch die Bäume und drehten sich von einer Sprungmaschine zur anderen, und ließen es euch bereuen, dass ihr euch so schwer bewaffnet habt. Trotz eurer herausragenden Fähigkeiten, wird jeder Stein und jeder Ast zu einer heimtückischen Falle in einem für euch völlig neuen Gebiet. Das Ergebnis ist vorhersehbar und eure Niederlage ist nun eine Tatsache. Erniedrigt werdet ihr vom Stamm verspottet, und dennoch habt ihr die Möglichkeit, euch in ihren Augen reinzuwaschen und erinnert euch an den großen Kampf während des Kummat-Rituals. Ihr macht das beste aus eurer zweiten Chance. Diesmal wisst ihr, was euch erwartet und ihr werdet besser vorbereitet sein! Wiederholt die Mission.

Stellt euch der Mission erneut.

DAS BÖSE IM INNEREN

ERZÄHLMISSION 08 - VORRAUSSETZUNG: ○ ○

BEGINN DER MISSION:
ENDE DER MISSION:

8.1
12.9



FATO



BLOODY HUNTER



MOWER REAPER



SINE TEMPORE



EINSATZBESPRECHUNG

Es ist euch gelungen, das Vertrauen von einer der beiden Säulen des Primaevo-Volkes zu gewinnen. Allerdings seid ihr nicht zufrieden, da ihr immer noch nicht die Beweise habt, die ihr braucht, um Fato und ihren Verrat zu verurteilen. Ihr beschließt daher, das Versteck der Vestal und ihrer Anhänger zu infiltrieren, um Beweise zu finden, die Fato mit dem Diebstahl des Medaillons und dem Erwachen verbotener Kräfte, um ihren Machtdurst zu stillen, in Verbindung bringen.

AUFBAU

- Mischt die Beutemarker zusammen mit den drei umgedrehten Beweismarkern. Platziert sie zufällig auf dem Feld, wie auf der Karte angezeigt.

SIEGBEDINGUNG

- Ein Held mit mindestens 2 Beweismarkern betritt die Grüne Zone.

NIEDERLAGENBEDINGUNG

- Normale Niederlagebedingungen.

ZIELE DER GEGNER

- Die Helden angreifen.

SPEZIELLE REGELN

- **Beweismarker:** Wenn ein Held einen Beutemarker einsammelt wird dieser umgedreht. Wenn es sich dabei um einen Beweismarker handelt, behält der Held diesen. Ansonsten folgt den normalen Regeln für Beutemarker. Helden, die einen Beweismarker tragen, haben einen um 3 höheren TV (dies ist kumulativ für jeden getragenen Beweismarker, den der Held trägt).
- **Alarm:** Ab dem Zeitpunkt, an dem die Helden den zweiten Beweismarker erhalten, befinden sich alle Gegner auf dem Schlachtfeld im Kampfmodus. Zusätzlich wird eine Gegnerrekrutierung für den roten Aufstellungspunkt nahe der Grünen Zone durchgeführt.
- **Gegnerwellen:** Wenn ein Held ein neues Kartenteil betritt, wird eine Gegnerrekrutierung für den Aufstellungspunkt auf diesem Kartenteil durchgeführt. Das Gegnerdeck wird aus allen Elite-, Anführer- und Monsterkarten zusammengestellt.

NACHBESPRECHUNG

SIEG

Euer Team bewegt sich vorsichtig und attackiert die Diener von Fato leise, um zu vermeiden, dass ein allgemeiner Alarm ausgelöst wird. Ihr habt es geschafft, genügend Beweise für die Schuld der Vestal zu sammeln. Auf einem Holoprojektor, der sich in einem der Räume der Verräterin befindet, lest ihr einen seltsamen Wälzer mit einem Ritual, wie man die ruhende Macht des Blutes von Gaea befreien kann. Tatsächlich war das Medaillon, das sich derzeit in den Händen der Vestal befindet, dafür notwendig. Dank ihrer Täuschung konnte sie die ganze Aufmerksamkeit auf euch lenken und hatte die Freiheit, ungestört zu handeln. Schließlich wird die gesamte Primaevo-Bevölkerung die Wahrheit erfahren, wobei Kult und Stämme zusammenkommen, um Fato zu besiegen.

BELOHNUNGEN

- Die Mission "**Holt euer Schicksal zurück**" wurde freigeschaltet. (Bevor ihr euch ihr stellt müsst ihr mindestens 15 Gebiete erobern).
- Jeder Held bei dieser Mission erhält **1 XP**.
- Wenn die Helden alle drei Beweismarker erbeutet haben, erhalten sie den **geladenen Shard-Marker** für die nächste Mission.

NIEDERLAGE

Fato hat sich einmal mehr als gerissener erwiesen, als ihr dachtet. Alle Beweise, die ihre Schuld belegen, wurden vernichtet, sodass sie euch nichts als eine Handvoll Fliegen zurücklässt. Aber die Vestal ging noch einen Schritt weiter. In der Tat, als ihr den Tempel verlasst, wurdet ihr mit den Stämmen und dem Kult konfrontiert, angetrieben von Fatos kryptischen Worten, die euch als den wahren Gegner darstellen, der eliminiert werden muss, um ihr Volk zu retten. Mit einem spöttischen Grinsen dreht sie sich zu euch um, ihr Finger zeigt auf euch.

BELOHNUNGEN

- Die Mission "**Die letzte Hoffnung**" wurde freigeschaltet. (Bevor ihr euch ihr stellt müsst ihr mindestens 15 Gebiete erobern).
- Jeder Held bei dieser Mission erhält **1 XP**.

DIE LETZTE HOFFNUNG

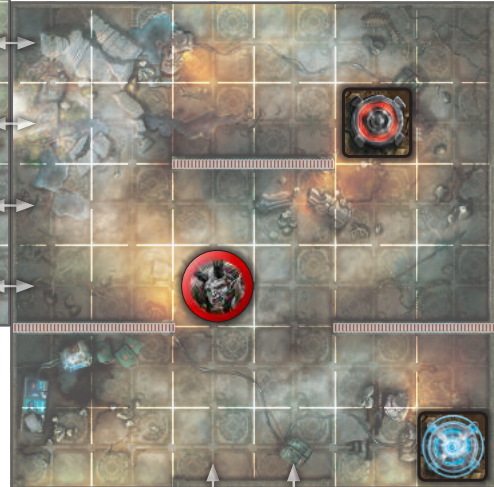
ERZÄHLMISSION 9 - VORRAUSSETZUNG: 15 EROBERTE GEBIETE

BEGINN DER MISSION: 1.1
ENDE DER MISSION: 7.6

KARTEN-
TEIL 4



KARTEN-
TEIL 1



KARTEN-
TEIL 3

BRÜCKE



KARTEN-
TEIL 2



TERMINAL



SCHALTER



TELEPORTER



SINE TEMPORÉ

EINSATZBESPRECHUNG

Eure Hoffnungen, Primaevus V zu entkommen, werden mit jeder Minute kleiner. Die Primaevi kennen den Tempel besser als ihr, sodass es ihnen leicht fällt, euch zu umzingeln und die Fluchtwege zu blockieren. Achab tröstet und motiviert seine Crew mit Worten, die einem wahren Kapitän würdig sind, und ermutigt euch, die Waffen zu ergreifen und um euer Leben zu kämpfen, um der Menschheit eine Zukunft zu geben, deren Existenz von eurer Mission abhängt. Ihr fühlt euch durch Achabs Rede ermutigt, aber ihr wisst, dass Flucht nicht die Lösung ist, und wenn ihr plant, eure Freiheit zurückzuerobert, gibt es keine andere Wahl, als die Primaevi-Führer zu besiegen! Die Würfel sind gefallen, ihr müsst kämpfen!

SIEGEBEDINGUNG

- Besiegt Sileno, Atropo, Lachesi und Cloto.

NIEDERLAGENBEDINGUNG

- Normale Niederlagebedingungen.

ZIELE DER GEGNER

- Die Helden angreifen.

SPEZIELLE REGELN

- **Terminal:** Zwei Helden, die sich auf den grünen Feldern befinden, können das Terminal mit einer Interagieren-Aktion (2 AP) aktivieren. Die beiden Helden, die mit dem Terminal interagieren, müssen sich zu Beginn ihrer Aktivierung, in der sie das Terminal benutzen wollen, in demselben Sektor auf dem Momentum befinden. Die Aktivierung des Terminals kann die Brücke herablassen oder den Teleporter auf Kartenteil 2 aktivieren.

- **Teleporter:** Die Teleporter in dieser Mission sind, wie unten beschrieben, miteinander verbunden, und erlauben keine anderen Kombinationen als die beschriebenen:
 - **Teleporter auf Kartenteil 2 (blaue Rune):** führt zu Teleporter auf Kartenteil 1 (gelbe Rune).
 - **Teleporter auf Kartenteil 1 (gelbe Rune):** führt zu Teleporter auf Kartenteil 3 (rote Rune).Wenn sich ein Held auf einem Feld mit einem Teleportermarker befindet, kann er 1 AP ausgeben, um sich auf das Feld mit dem verbundenen Teleportermarker zu bewegen.

- **Gegnerwellen:** Die Aufstellungspunkte in dieser Mission können nicht beschädigt werden. Führt in jeder Phase 12 eine Gegnerrekrutierung für den Aufstellungspunkt durch. Das Gegnerdeck besteht aus allen Gegnerkarten.

- **Aktivierungsmarker:** Wenn ein Held zum ersten Mal Kartenteil 1 betritt, werden die Aktivierungsmarker der Gegner in Kartenteil 1 auf dem Momentum platziert, und zwar einen Sektor nach dem aktiven Sektor. Wenn ein Held zum ersten Mal Kartenteil 3 betritt, werden die Aktivierungsmarker der Gegner in Kartenteil 3 und 4 auf dem Momentum platziert, und zwar einen Sektor nach dem aktiven Sektor.

- **Schalter:** Ein Held auf oder benachbart zu einem Feld mit einem Schaltermarker kann eine Interagieren-Aktion benutzen (1 AP), um den verwendeten Schalter und einen Aufstellungspunkt seiner Wahl vom Schlachtfeld zu entfernen.

- **Chefpatrouille:** Nachdem diese Figur entfernt wurde, wird ein Beutemarker platziert. Dieser befolgt nicht die normalen Regeln für Rohstoffe, stattdessen erhalten die Helden, wenn sie ihn aufsammeln, die "Ritual Shield"-Karte.

- **Acolyte:** Nachdem diese Figur entfernt wurde, wird ein Beutemarker platziert. Dieser befolgt nicht die normalen Regeln für Rohstoffe, stattdessen erhalten die Helden, wenn sie ihn aufsammeln, die Karte "Tear's Scepter Shield".



KID



BLOODY HUNTER



SILENO



ACOLYTE
Enchantress Figur



CHEF PATROUILLE
Hunter Figur



LACHESI



ATROPO



CLOTO



BULL-Y

NACHBESPRECHUNG

SIEG

Die schwere Axt von Sileno, dem Oberhaupt der Stämme, fällt aus den leblosen Händen seines Besitzers. Cloto, Lachesi und Atropo flüstern ihre letzten Worte an die Göttin, damit ihre Seelen nach Galea zurückkehren können, um den Wohlstand von Primaevus zu sichern. Das Volk von Primaevus starrt euch schockiert und ungläubig an, während ihr nach dem blutigen Kampf wieder zu Kräften kommt. Fato ist sicherlich nicht glücklich über das Ergebnis, hat aber trotzdem bekommen, was sie wollte: Das Blut von Gaea. Da der Kult und die Stämme nun niemanden mehr haben, der sie führt, können ihre Pläne für die Herrschaft auf ein solides Fundament gestellt werden. Die Vestal verlässt abrupt die Menge, aber nicht bevor sie ihren Anhängern befohlen hat, sicherzustellen, dass die Entdecker den Planeten so verlassen, wie sie ihn vorgefunden haben. Sie will nicht, dass etwas ihre Zukunftspläne stört. Ihr seid frei, Primaevus zu verlassen, um auf die Suche nach dem Planeten zu gehen, den ihr endlich zu Hause nennen werdet.

NIEDERLAGE

Das schwache Flüstern der obskuren Worte der ehrwürdigen Mütter verwirrt euch und trübt eure Sinne, während ihr wiederholt von den Jägern mit ihren Speere angegriffen werdet. Ihr versucht Widerstand zu leisten und euch zu wehren, aber eure Arme sind schwach und unzuverlässig, fast genauso wie euer Wille zu kämpfen. Achabs Schwert schlägt gegen einen gegnerischen Schild, während sich die Ketten von Sileno, dem Häuptling des Stammes, um seinen Hals wickeln und ihn bewusstlos machen. Alexandra tut alles, was sie kann, um das Leiden der Besatzung zu lindern, aber alles ist sinnlos, da die Hexen jede ihrer Aktionen zunichtemachen. Eure Wachen zeigen eine unglaubliche Menschlichkeit und beschützen euch in einem letzten verzweifelten Akt. Jukas ruft die enorme Kraft der violetten Flammen hervor, aber die Kräfte von Cloto, Lachesi und Atropo schaffen es, die psionische Energie in den Wind zu vertreiben und verurteilen die gesamte Besatzung zu einer Niederlage. Als ihr aufwacht, spürt ihr ein seltsames Gefühl der Kälte um euren Hals und eure Handgelenke, und ihr bemerkt, dass ihr Armbänder und ein Halsband mit Sensoren trägt. Höchstwahrscheinlich Geolokalisierer, betont Achab. Keiner eurer Gegner ist in der Nähe, aber die Trommeln in der Ferne signalisieren den Beginn der traditionellen Primaevi-Jagd. Dutzende von Jägern, die für den Kampf bereit sind, führen die Prozession mit Fato im Hintergrund an, aber ihr könnt die ehrwürdige Mutter und den Stammesführer nicht erkennen. Ihr seid die viel beschriebene Beute der Primaevi. Ihr müsst entkommen und mit Händen und Füßen kämpfen, Verstecken ist keine Option... eure Reise endet hier.

HOLT EUER SCHICKSAL ZURÜCK

ERZÄHLMISSTION 10 - VORRAUSSETZUNG: 15 EROBERTE GEBIETE

BEGINN DER MISSION:
ENDE DER MISSION:

4.4



D.Z.

D.Z.

D.Z.



VENERABLE



GAEAS BLUT



SCHEINBILD



BLOODY HUNTER



MOWER REAPER



WITCH



GELADENER SHARD



ENTLADENER SHARD



EINSATZBESPRECHUNG

Fatos Intrigen waren erfolgreich. Sowohl der Kult als auch die Stämme waren durch eure Anwesenheit abgelenkt, während es der Vestal gelang, das Blut von Gaea in die Hände zu bekommen und seine immense Macht zu befreien. Fato ist somit zum Status der Göttlichkeit aufgestiegen und wurde besessen von der unglaublichen Kraft des Steins. Völlig außer Kontrolle geraten und durch empirische Energie eingenommen, bereitet sie sich darauf vor, all jene zu vernichten, die ihr im Weg stehen. Dies ist der letzte Schritt auf eurer Reise. Ihr habt starke Bindungen zu den Primaevi geknüpft, denen ihr nicht den Rücken kehren wollt. Ihr beschließt, mit ihnen zu kämpfen, um eine Zukunft für euch alle zu garantieren. Möge die große Göttin euch segnen und möget ihr die Kraft finden, die ihr braucht. Die letzte Schlacht hat begonnen.

AUFBAU

- Platziert die 6 Shardmarker wie auf der Karte angezeigt. Wenn die Siedler bereits Shardmarker besitzen (siehe Mission 8), verteilt sie unter den Helden, wie ihr wollt.
- Für diese Mission benutzt Fato die Gegnerkarte "Venerable".

SIEGBEDINGUNG

- Besiegt Venerable.




NIEDERLAGENBEDINGUNG

- Normale Niederlagebedingungen.

ZIELE DER GEGNER

- Die Helden angreifen.

SPEZIELLE REGELN

- **Gegner im Kampf:** Alle Gegner befinden sich immer im Zustand Kampf.
- **Gegnerwellen:** Die Aufstellungspunkte in dieser Mission können nicht beschädigt werden. Führt die erste Gegnerrekrutierung durch, sobald Fato 6 Wunden erlitten hat, und eine zweite Gegnerrekrutierung, wenn Fato 12 Wunden erlitten hat. Das Gegnerdeck besteht aus allen Soldaten-, Elite-, Monster- und Anführerkarten (außer Cloto, Lachesi, Atropo und Sileno).
- **Scheinbild:** Alle Helden innerhalb von 2 Feldern zum Scheinbild erleiden -1 . Immer wenn Fato einen Angriff ausführt, führt jedes Scheinbild denselben Angriff nach den normalen KI-Regeln aus. Der Angriff eines Scheinbildes hat 6 und ist ein schwacher Angriff. Ein Scheinbild kann angegriffen werden und hat 5 .
- **Gaea's Schild:** Alle Angriffe auf Fato befolgen der Regel für schwache Angriffe.
- **Shards:** Ein Held kann vor einem Angriff einen geladenen Shard entladen um Gaeas Schild zu ignorieren (siehe oben). Alternativ kann ein Held einen geladenen Shard entladen, um nur eine Wunde zu erleiden, wenn er von einem Angriff von Fato verletzt wurde. Ein Held kann mit einer Aufheben-Aktion einen geladenen Shard aufheben. Ein Held kann bis zu zwei Shardmarker tragen.
- **Gaeas Blut:** Ein Held kann, wenn er sich benachbart zu Gaeas Blutmarker befindet, mit ihm interagieren (1 AP) und einen Shardmarker (geladen oder entladen) abzulegen. Das bewirkt, dass alle Shardmarker aufgeladen werden.

NACHBESPRECHUNG

SIEG

Sieg: Das Scheinbild auf dem Schlachtfeld fällt auseinander und sendet ein schrilles Geräusch aus, das euer Trommelfell durchdringt. Das grüne Licht des Blutes von Gaea blinkt periodisch und gipfelt in einem donnernden Gebrüll.

Die Vestal verliert ihre Sinne und fällt zu Boden, der aufgrund ihrer Arroganz und ihres schamlosen Ehrgeizes, blutverschmiert ist. Unter den zerbrochenen Stücken des Kristalls, dessen Kraft aufgrund seines Zustandes nachlässt, befindet sich ein Kern aus warmem und beruhigendem Licht. Die Primaevi jubeln euch als ihren Helden zu, oder besser noch, als vielversprechende Jäger, und Cloto, Lachesi und Atropo übergeben euch die Überreste des Blutes von Gaea, da sie sich zutiefst unzureichend und unqualifiziert fühlen, um diese Macht zu besitzen, über die sie zu leicht die Kontrolle verloren haben.

Um sicherzustellen, dass der Kristall richtig geschützt ist, begeben sich zahlreiche Primaevi auf die Genesis, um die Reise mit Ahab und seiner Besatzung fortzusetzen, auf dem Weg zu den Sternen. An diesem Tag entstand eine neue und tiefe Allianz, die in der Lage ist, eine strahlende Zukunft zu schaffen, aber das ist eine ganz andere Geschichte.

NIEDERLAGE

Die Dunkelheit umhüllt das Schlachtfeld und der Schrecken packt euer Herz, während knisternde Ladungen elektrischer Energie das Gesicht derjenigen umgeben, die eine Göttin geworden ist. Mit einer einfachen Handbewegung gelingt es der Vestal, Bäume und Felsen zu entwurzeln, und zwar mit der gleichen Leichtigkeit, mit der sie eure Hoffnung auf den Sieg zerstört.

Die Macht des Blutes von Gaea ist unbändig, Geysire aus Energie werden von ihren Ketten aus Fels befreit, die sie zuvor in der Tiefe von Primaevus gebunden hatten. Jukas, der einzige, der in der Lage ist, sich dieser Massenverwüstung zu widersetzen, greift auf die Kraft der violetten Flammen zurück, um sich dem Wahnsinn der Vestal entgegen zu stellen. Jukas wendet sich mit einem autoritären Ton an die Besatzung und drängt sie, so schnell wie möglich den Planeten zu verlassen. Der Psioniker der Genesis nutzt eine Form der Kraft, die in der Lage ist, Raum und Zeit zu beugen, und erreicht das Blut von Gaea und zerstört es, indem er ihre psionischen Flammen in die Handfläche seiner linken Hand leitet.

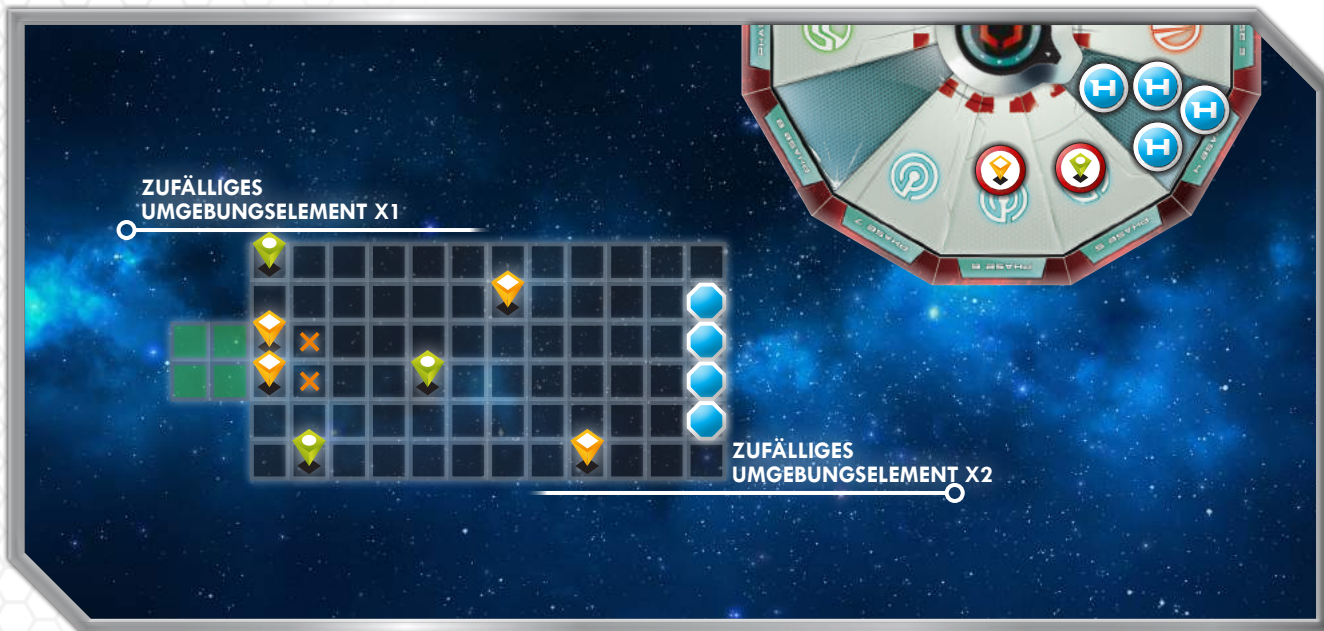
Während die Genesis sich vor einem Blitz aus irisierender Energie schützt, kollabiert Primaevus, seine Trümmer bleiben zurück, um sich in die kalte und leere Dunkelheit des Raumes zu verteilen. Tränen fließen aus euren Augen für Jukas, den Helden, der sich für eure heilige Mission geopfert hat, für die Erlösung vieler...für unsere Erlösung. Die Mission der Genesis und ihrer Crew endet nicht hier, wer weiß, ob sie einen anderen Planeten finden werden, den sie ihr Zuhause nennen.

ENTKOMMEN

ERKUNDUNGSMISSION - DEFCON 4

BEGINN DER MISSION:
ENDE DER MISSION:

54
51



EINSATZBESPRECHUNG

Die Besatzung wurde durch einen Hinterhalt überrascht, während sie in einem unerforschten Gebiet des Planeten patrouillierte. Die Gegner haben die Mitglieder der Patrouille umstellt. Das Hauptziel heißt Überleben!

SIEGEBEDINGUNG

- Mindestens 2 Helden erreichen die Grüne Zone.

NIEDERLAGENBEDINGUNG

- Normale Niederlagebedingungen.

ZIELE DER GEGNER

- Die Helden angreifen.

SPEZIELLE REGELN

- **Jäger:** Alle Gegner haben die Fertigkeit Jäger.



NACHBESPRECHUNG

SIEG

Ihr habt es geschafft euch zu retten, und die guten Nachrichten sind noch nicht zu Ende! Dank eines hinterhältigen Zuges habt ihr es geschafft, die Situation zu eurem Vorteil zu drehen und eure Verfolger aus dem Gebiet zu vertreiben, das nun in euren Händen ist!

BELOHNUNGEN

Das eroberte Gebiet versorgt euch mit seinen Rohstoffen. Fügt sie eurer Reserve hinzu.

NIEDERLAGE

Die Patrouille wurde mit Ach und Krach gerettet! Nur dank ihrer Finesse und dazu etwas Glück dank ihrer Arglist und eines Glücksfalls gelang es ihnen zu verhindern, dass ihre Verfolger Verfolgungen sie in Stücke rissen. Die Eroberung dieses Gebietes wird eine schwierige Aufgabe für die Besatzung sein.

Ihr könnt diese Mission zu einem späteren Zeitpunkt wiederholen, sobald eure Wunden verheilt sind und eure Ausrüstung repariert wurde.

DIE BRÜCKE

ERKUNDUNGSMISSION - DEFCON 4

BEGINN DER MISSION:
ENDE DER MISSION:

3.6
6.6



EINSATZBESPRECHUNG

Eure Erkundungsmission kommt zum Stillstand, als ihr plötzlich entdeckt, dass der Weg zu einer erhöhten Zugbrücke führt, was euch davon abhält, weiterzugehen. Ihr bemerkt, dass die gegnerischen Patrouillen eine spezielle Fernbedienung haben, mit der die Brücke abgesenkt werden kann. Ihr habt keine andere Wahl, als eine von ihnen zu bekommen!

AUFBAU

Stellt einen Pool von 6 Beutemarkern zusammen, von denen einer eine rote Rückseite haben muss. Mischt diese und legt sie beiseite.
Platziert die Verbindungsbrücke so, dass sie offen ist.

SIEGBEDINGUNG

- Beide Aufstellungspunkte sind zerstört.

NIEDERLAGENBEDINGUNG

- Normale Niederlagebedingungen.

ZIELE DER GEGNER

- Die Helden angreifen.

SPEZIELLE REGELN

- **Die Brücke:** Jeder Gegner, der beim Aufbau platziert wurde, verliert einen Beutemarker, wenn er getötet wird, auch wenn er winzig ist. Dieser Beutemarker wird zufällig aus dem Pool, der während des Aufbaus zusammengestellt wurde, gezogen, ohne ihn anzusehen. Wenn der Marker mit der roten Rückseite aufgesammelt wird, wird die Verbindungsbrücke so gedreht, dass sie unten ist.
- **Gegnerwellen:** führt eine Gegnerrekrutierung für beide Aufstellungspunkte durch, wenn das Momentum 5.4 zeigt. Das Gegnerdeck für diese Rekrutierung besteht aus allen Gegnern mit Rang Soldat und Elite.

NACHBESPRECHUNG

SIEG

Nachdem ihr das Datapad gefunden habt, um die Brücke abzusenken, standet ihr vor endlosen Wellen von bedrohlichen Gegnern. Der Plan, ihre beiden Teleporter zu zerstören, war erfolgreich! Ihr habt es geschafft, der überwältigenden Anzahl von Gegnern zu widerstehen und habt einen glorreichen Sieg errungen.

BELOHNUNGEN

Das eroberte Gebiet versorgt euch mit seinen Rohstoffen. Fügt sie eurer Reserve hinzu.

NIEDERLAGE

Die Situation ist frustrierend, da die Zeit vergeht und ihr es nicht schafft, die Fernbedienung in die Finger zu bekommen, die schnell von Gegner zu Gegner weitergegeben wird. Gerade als ihr anfangt, einen Schimmer von Hoffnung zu sehen, überwältigt euch eine Lawine von Gegnern. Ihr kehrt verwundet und demoralisiert auf euer Schiff zurück.

Ihr könnt diese Mission zu einem späteren Zeitpunkt wiederholen, sobald eure Wunden verheilt sind und eure Ausrüstung repariert wurde.

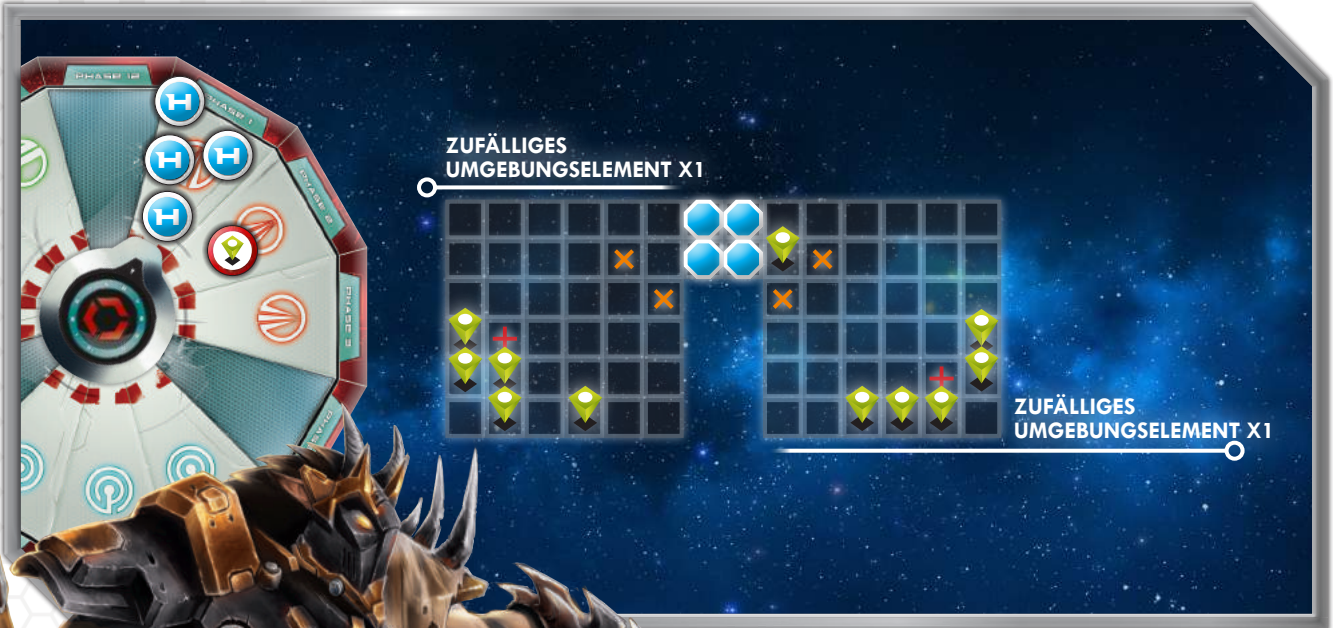
SINE TEMPORE

HAMBURGER HILL

ERKUNDUNGSMISSION - DEFCON 4

BEGINN DER MISSION:
ENDE DER MISSION:

5.1
5.6



SINE TEMPORE

EINSATZBESPRECHUNG

Die Diplomatie ist gescheitert. Der Kampf um dieses Gebiet ist entbrannt. Wenn die Besatzung der Genesis Zugang zu den Ressourcen erhalten will, muss sie sich einem letzten Kampf stellen und die überwältigende Anzahl von Feinden überleben!

SIEGBEDINGUNG

- Besiegt alle Gegner, bevor die Zeit abläuft.

NIEDERLAGENBEDINGUNG

- Normale Niederlagebedingungen.

ZIELE DER GEGNER

- Die Helden angreifen.

NACHBESPRECHUNG

SIEG

Es war ein langer und anstrengender Kampf, aber die der Strahlen der Sonne scheint siegreich auf euch herab! Ihr habt die Gegnerhorden zurückgeschlagen und das Gebiet erobert, wenn auch nicht ohne einen hohen Preis zu zahlen. Jetzt könnt ihr endlich das Beste aus seinen Rohstoffen machen!

BELOHNUNGEN

Das eroberte Gebiet versorgt euch mit seinen Rohstoffen. Fügt sie eurer Reserve hinzu.

NIEDERLAGE

Für jeden Spriggan, den ihr eliminiert, nehmen zwei weitere an der Schlacht teil. Die Frustration nimmt zu und zerbröckelt eure Entschlossenheit. Verwundet, desillusioniert und reumütig, versteht ihr, dass der Rückzug das Einzige ist, was noch zu tun ist.

Ihr könnt diese Mission zu einem späteren Zeitpunkt wiederholen, sobald eure Wunden verheilt sind und eure Ausrüstung repariert wurde.

ROHSTOFFREGEN

ERKUNDUNGSMISSION - DEFCON 3

BEGINN DER MISSION:
ENDE DER MISSION:

3/4
6/4



EINSATZBESPRECHUNG

Als die guten Entdecker, die ihr seid, wisst ihr, dass Rohstoffe genauso wertvoll wie vergänglich sind. Wenn ihr also eine Gruppe von Gegnern seht, die Waren transportieren, versucht ihr, sie in Besitz zu nehmen. Eure Warnung wird ignoriert und die Gegner greifen euch an, um ihre Vorräte zu schützen. Ihr seht einen großen Schatten in der Ferne, und ihr wisst, dass ihr euch beeilen müsst!

SIEGBEDINGUNG

- Sammelt alle Beutemarker auf dem Schlachtfeld ein.

NIEDERLAGENBEDINGUNG

- Normale Niederlagebedingungen.

ZIELE DER GEGNER

- Die Helden angreifen.

SPEZIELLE REGELN

- **Gegnerwellen:** Das Gegnerdeck besteht nur aus Gegnern mit dem Rang Soldat. Aktiviert jede Phase 3 den roten Aufstellungspunkt. Aktiviert jede Phase 9 den blauen Aufstellungspunkt. Führt eine Gegnerrekrutierung für jeden aktivierten Aufstellungspunkt durch.
- **Der Große kommt:** Statt den 11. Gegner aufzustellen, platziert einen Bull-y in die Aufstellungszone der Helden.
- **Plünderer:** Einen Beutemarker aufzuheben, erhöht den TV eines Helden um 1.



NACHBESPRECHUNG

SIEG

Die Herausforderung war alles andere als einfach, aber dank eures Mutes und eurer Fähigkeiten habt ihr es geschafft, alle Energiezellen zu erbeuten, die ihr benötigt, um euer Abenteuer fortzusetzen. Die feindliche Patrouille verschwindet zwischen den Bäumen, und der gewaltige Schatten scheint sich nicht mehr für euch zu interessieren.

BELOHNUNGEN

Das eroberte Gebiet versorgt euch mit seinen Rohstoffen. Fügt sie eurer Reserve hinzu.

NIEDERLAGE

Eure Arroganz im Glauben, dass die feindliche Patrouille ein leichtes Ziel sei, hat sich gegen euch gewandt. Die Feinde haben eine unglaubliche Entschlossenheit bei der Verteidigung ihres Vermögens gezeigt. Der riesige Schatten, der vor euch erscheint, ähnelt einem Monster. Das blutrünstige Gebrüll der Kreatur überzeugt euch, eure Absichten aufzugeben. Ihr kehrt mit leeren Händen zur Genesis zurück.

Ihr könnt diese Mission zu einem späteren Zeitpunkt wiederholen, sobald eure Wunden verheilt sind und eure Ausrüstung repariert wurde.

SINE TEMPORE

ABRISS BULL-Y

ERKUNDUNGSMISSION - DEFCON 3

BEGINN DER MISSION:
ENDE DER MISSION:

2.1
5.3



EINSATZBESPRECHUNG

Die dicht bewaldete Fläche erstreckt sich soweit das Auge reicht, während ihr die ständigen Jubelrufe der kleinen Wesen hört, die ihr Spriggans nennt. Plötzlich ertönt ein aufrührerischer und ohrenbetäubender Lärm, der sich von den Bäumen wiederhallt. Ihr seht einen gewaltigen Schatten aus den Tiefen des Waldes auftauchen, mit knallroten Augen, die durch die üppigen Rauchwolken, die aus den Nasenlöchern des Monsters kommen, hindurchleuchten. Euer Instinkt sagt euch, dass ihr euch nicht mit ihm anlegen solltet, und das einzig Vernünftige ist, wegzulaufen!

AUFBAU

Anstatt Gegner vom Gegnerdeck zu ziehen, platziert ein Kid für jede Karte mit dem Rang Soldat.

SIEGBEDINGUNG

- Mindestens zwei Helden erreichen die Grüne Zone.



NIEDERLAGENBEDINGUNG

- Normale Niederlagebedingungen.

ZIELE DER GEGNER

- Die Helden angreifen.

Bull-Y:

- Bewegt sich immer zu dem Helden in seiner , der sich am nächsten zu der Grünen Zone befindet, und greift an. Wenn sich kein Held in seiner  befindet, bewegt er sich zu dem Helden, der am nächsten an der Grünen Zone ist.

SPEZIELLE REGELN

Abrissbirne:

- Wenn das Momentum 2.8 erreicht, platziert einen Bull-y in der roten Zone. Platziert seinen Aktivierungsmarker in Sektor 8.
- Der Bull-y kann während der Mission in keiner Weise verwundet werden.
- Der Bull-y benutzt all seine AP um sich zu bewegen, und wenn ein Held in Reichweite von Ebony Strike ist, greift er an, ohne AP auszugeben.
- Die Wirbelwind Fähigkeit wird während der Mission immer als aktiv angesehen.
- Der Bull-y verwickelt alle Helden benachbart zu dem Feld, in dem er seine Bewegung beenden, in einen Kampf.

NACHBESPRECHUNG

SIEG

Terror ist euer Begleiter in diesem verzweifelten Rennen, während ihr jedem der Kids ausweicht, einem nach dem anderen. Trotz ihrer Bemühungen, euch aufzuhalten und an den Bull-y zu verfüttern, habt ihr es geschafft, das Monster so weit weg zu halten, dass ihr euch verstecken könnt. Ihr seht die verwirrte Reaktion des riesigen Tieres, als er nach einigen erfolglosen Schlägen mit seiner Axt erkennt, dass er euch aus den Augen verloren hat.

BELOHNUNGEN

Das eroberte Gebiet versorgt euch mit seinen Rohstoffen. Fügt sie eurer Reserve hinzu.

NIEDERLAGE

Stark, schrecklich schnell, schrecklich wild. Eure Beine und das harte Territorium haben euch verraten. Ihr wurdet von der zerstörerischen Kraft des Bull-y weggefegt. Das monströse Wesen, überwältigt von seiner Raserei, merkt nicht, dass es keine Feinde mehr zu bekämpfen hat, und setzt seinen Weg der Zerstörung fort, bis sein Zorn nachgelassen hat.

Ihr könnt diese Mission zu einem späteren Zeitpunkt wiederholen, sobald eure Wunden verheilt sind und eure Ausrüstung repariert wurde.

GEBIETSBESETZUNG

ERKUNDUNGSMISSION - DEFCON 3

BEGINN DER MISSION: 6.3
ENDE DER MISSION: 9.3



EINSATZBESPRECHUNG

Nach zahlreichen Inspektionen findet ihr einen ausgezeichneten strategischen Punkt, an dem ihr einen Außenposten bauen könnt. Leider hatten die Gegner die gleiche Idee und zwangen euch in einen langen und mühsamen Krieg der Zermürbung. Werdet ihr in der Lage sein, euch gegen einige der besten Vorhuttruppen eures Gegners zu wehren?

SIEGBEDINGUNG

- Mindestens ein Helden muss sich am Ende der Mission in der Grünen Zone befinden.

NIEDERLAGENBEDINGUNG

- Normale Niederlagebedingungen.
- Es befinden sich noch gegnerische Figuren in der Grünen Zone, wenn die Zeit abläuft.

ZIELE DER GEGNER

- Die Helden angreifen.

SPEZIELLE REGELN

- **Zielpriorität:** Solange sich ein Held in der Grünen Zone befindet, wird er als Primärziel angesehen.
- **Gegnerwellen:** Führt für jede Phase 12 eine Gegnerrekrutierung für jeden Aufstellungspunkt durch.
- **Gegnerdeck:** Das Gegnerdeck besteht aus allen Gegnerkarten, mit Ausnahme aller Gegner mit individuellen Namen (z.B. Cloto, Sileno, usw.).
- **Geheime Wege:** In dieser Mission können die Aufstellungspunkte in keiner Art und Weise beschädigt werden.



NACHBESPRECHUNG

SIEG

Aufteilen ist nie eine gute Idee, aber diesmal hat es zu euren Gunsten funktioniert! In einer verzweifelten Form der Verteidigung habt ihr es geschafft, auf jeden Schlag zu reagieren und euch zu behaupten, indem ihr den Preis mit Schweiß und Blut bezahlt habt. Ihr habt die feindliche Vorhut zum Rückzug gezwungen und einen ausgezeichneten Außenposten erobert.

BELOHNUNGEN

Das eroberte Gebiet versorgt euch mit seinen Rohstoffen. Fügt sie eurer Reserve hinzu.

NIEDERLAGE

Ihr seid in die Falle der schlaun Elitetruppen geraten. Dank eines kombinierten Angriffs mit mehreren Fronten gelang es ihnen, euch zu trennen und eure Effizienz auf dem Schlachtfeld zu beeinträchtigen. Ihr seid in die Flucht geschlagen, enttäuscht darüber, dass ihr den exzellenten strategischen Punkt verpasst habt, der sich jetzt in gegnerischer Hand befindet.

Ihr könnt diese Mission zu einem späteren Zeitpunkt wiederholen, sobald eure Wunden verheilt sind und eure Ausrüstung repariert wurde.

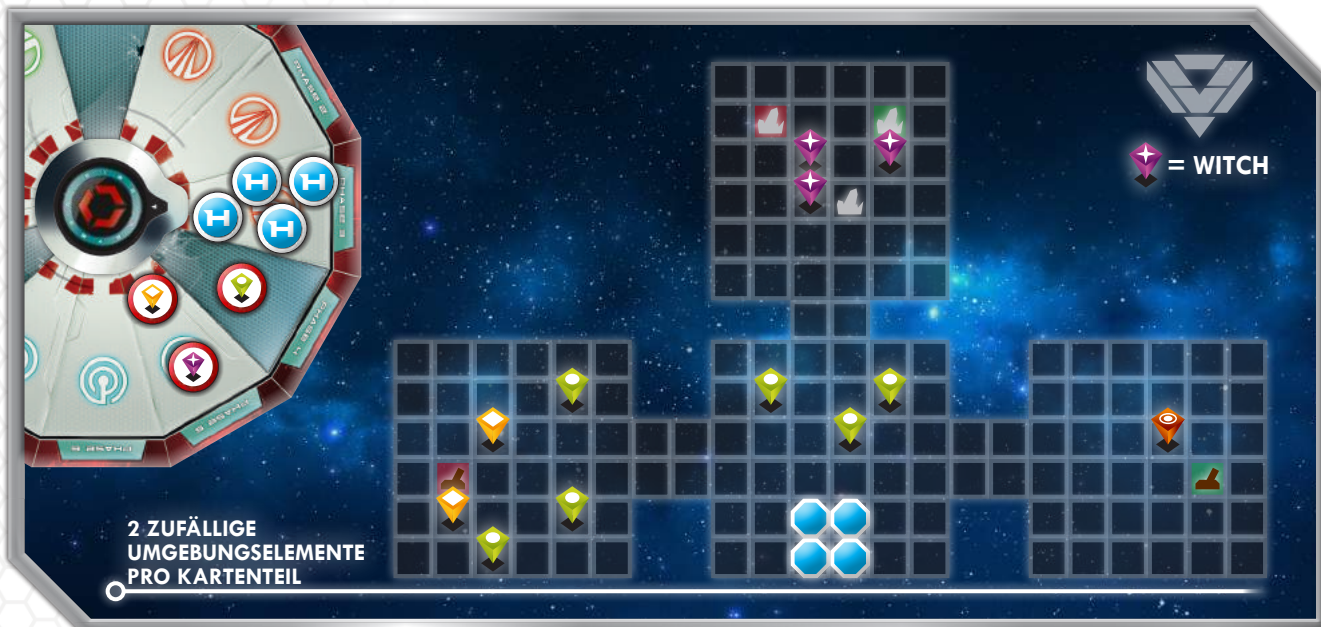
SINE TEMPORRE

KRISTALLPRÜFUNG

ERKUNDUNGSMISSION - DEFCON 2

BEGINN DER MISSION:
ENDE DER MISSION:

4.3
7/10



EINSATZBESPRECHUNG

Eure andauernde Suche führt euch in einen alten Primaevo-Tempel. In den dunklen Räumen führen die Witches, Primaevi mit enormen psionischen Kräften, ein arkanes Ritual mit Hilfe von Energiekristallen durch. Der Psioniker in eurem Team macht euch darauf aufmerksam, dass diese Art von Macht nicht in den Händen der Gegner liegen sollte.

SIEGEBEDINGUNG

- Besiegt alle Witches.

NIEDERLAGENBEDINGUNG

- Normale Niederlagebedingungen.

ZIELE DER GEGNER

- Die Helden angreifen.

NACHBESPRECHUNG

SIEG

Ihr habt die Quelle der Kraft der Kristalle verstanden und das Ritual der Witches schnell unterbrochen, indem ihr die Feinde besiegt habt, die die Generatoren bewachen. Dieses Ereignis veranlasste die Benutzer der Kristalle, ihre Wut auf euch zu richten. Dank der Hilfe des Psionikers eurer Gruppe habt ihr es geschafft, dem Angriff der Witches zu widerstehen und sie zu besiegen, wodurch sie gezwungen wurden, den Tempel in eure Hände fallen zu lassen.

BELOHNUNGEN

Das eroberte Gebiet versorgt euch mit seinen Rohstoffen. Fügt sie eurer Reserve hinzu.

SPEZIELLE REGELN

- Um mit einem Schalter zu interagieren (1 AP), muss das ganze Kartenteil frei von Gegnern sein.
- Um einen Kristall auf einem roten Quadrat zu deaktivieren, ist es notwendig, mit dem Schalter auf dem roten Quadrat zu interagieren (1 AP).
- Um einen Kristall auf einem grünen Quadrat zu deaktivieren, ist es notwendig, mit dem Schalter auf dem grünen Quadrat zu interagieren (1 AP).
- Sobald ein Kristall deaktiviert wurde, teleportiert sich die nächste Witch zu dem entsprechenden Schalter.
- Ein Kristall gibt einer Witch 1 Bonus-AP und heilt 2 ihrer Wunden, wenn sie sich zu Beginn ihrer Aktivierung innerhalb von 1 ☉ befindet. Die Effekte der Kristalle sind kumulativ, wenn sich eine Witch in Reichweite mehrerer Kristalle befindet.
- Wenn möglich bleibt die Witch innerhalb der Aura der Kristalle.
- Alle Witches befinden sich im Wartezustand, und gehen in den Kampfstadium über, wenn ein Held ihr Kartenteil betritt.

Planeten Beschränkung: Diese Mission kann nur auf Primaevus V gespielt werden.

NIEDERLAGE

Trotz der Warnung des Psionikers seid ihr von der unglaublichen Kraft der Witches und ihrer Kristalle überwältigt. Mit einem Aura der Überlegenheit beobachten die Primaeval Psioniker, wie ihr mittels der Kraft ihrer übernatürlichen Glieder ohne großen Widerstand aus ihrem heiligen Tempel hinausgeschleudert werdet.

Ihr könnt diese Mission zu einem späteren Zeitpunkt wiederholen, sobald eure Wunden verheilt sind und eure Ausrüstung repariert wurde.

VERNICHTETE MORAL

ERKUNDUNGSMISSION - DEFCON 2

BEGINN DER MISSION:
ENDE DER MISSION:

S.2
S.1



EINSATZBESPRECHUNG

Wo auch immer ihr hinblickt euch hinwendet erwarten euch Gegner. Euer Wert und eure Nerven werden von den gegnerischen Truppen auf die Probe gestellt. Der Captain weist darauf hin, dass keine Streitkraft Truppe, ob regulär oder nicht, durch den massenhaften groß angelegten Tod ihrer Truppen unbeeindruckt Streitkräfte unversehrt bleibt. Er weist auf eine Gruppe von Gegnern in der Ferne hin, vernichtet und zerschmettert die Hoffnungen eurer Gegner wie ein Kartenhaus.

AUFBAU

- Bevor ihr die Gegner auf dem Schlachtfeld aufstellt, führt eine Gegnerrekrutierung durch, bei der ihr nur Elitekarten benutzt. Zieht eine Karte. Diese Karte ist der bevorzugte Gegner für diese Mission. Für alle weiteren Gegnerrekrutierungen in dieser Mission, mischt keine Karten des bevorzugten Gegners in das Gegnerdeck.

SIEGEBEDINGUNG

- Besiegt 3 bevorzugte Gegner, bevor die Zeit abläuft.

NIEDERLAGENBEDINGUNG

- Normale Niederlagebedingungen.

ZIELE DER GEGNER

- Die Helden angreifen.

SPEZIELLE REGELN

- **Bevorzugte Gegner:** Wenn der erste Gegner auf einem Kartenteil getötet wurde, platziert einen bevorzugten Gegner benachbart zum Aufstellungspunkt dieses Kartenteils. Falls notwendig, fügt den Aktivierungsmarker des bevorzugten Gegners dem Sektor nach dem aktuell aktiven hinzu. Das Töten eines bevorzugten Gegners aktiviert nicht diese Regel.
- **Keine Jäger:** alle Gegner befinden sich im Wartezustand (ignoriert die Jäger-Regel) und gehen nur in den Zustand Kampf über, wenn ein Held ihr Kartenteil betritt.

NACHBESPRECHUNG

SIEG

Als das Letzte eurer Ziele leblos auf dem Boden zusammenbricht, läuft den Gegnern ein Schauer über den Rücken. Ihr nehmt euren Mut zusammen, und eure Entschlossenheit wird endlich erneuert. Ihr kämpft mit noch mehr Eifer, um die letzten demoralisierten Feinde aus der Zone zu vertreiben.

BELOHNUNGEN

Das eroberte Gebiet versorgt euch mit seinen Rohstoffen. Fügt sie eurer Reserve hinzu.

NIEDERLAGE

Die von eurem Captain vorgeschlagene Taktik hat nicht funktioniert. Obwohl es euch gelungen ist, einen Teil eurer Ziele zu erreichen, hat es nur die Feinde nur noch wütender gemacht, die anschließend ihre ganze Wut in ihre den mächtigen und präzisen Schläge Schlag kanalisiert und euch zur Kapitulation zwangen. Die Gegner, die sich eures Todes sicher sind, ziehen sich zurück und lassen euch hilflos zurück.

Ihr könnt diese Mission zu einem späteren Zeitpunkt wiederholen, sobald eure Wunden verheilt sind und eure Ausrüstung repariert wurde.

SINE TEMPORRE

DEN AUSSENPOSTEN VERTEIDIGEN

ERKUNDUNGSMISSION - DEFCON 2

BEGINN DER MISSION:
ENDE DER MISSION:

S.1
S.3



ZUFÄLLIGES UM-
GEBUNGSELEMENT X1

ZUFÄLLIGES UM-
GEBUNGSELEMENT X1



ZUFÄLLIGES UM-
GEBUNGSELEMENT X1

ZUFÄLLIGES UM-
GEBUNGSELEMENT X1

EINSATZBESPRECHUNG

Der Verdacht erhärtet sich in eurem Kopf, als ihr euren Außenposten im neuen Gebiet fertig aufbaut. Im Gegensatz zu jedem anderen Mal haben die Gegner keinen Widerstand geleistet. Es muss eine Falle sein! Nehmt eure Waffen, verteidigt das, was euch bereits gehört!

SIEGEBEDINGUNG

- Mindestens 2 Strukturen sind am Ende der Mission dürfen nicht zerstört.

NIEDERLAGENBEDINGUNG

- Normale Niederlagebedingungen.

ZIELE DER GEGNER

Elites

- Angriff auf die Strukturen (TV 5).

Leaders

- Die Helden angreifen.

NACHBESPRECHUNG

SIEG

Der Außenposten erlitt einiges an Schaden, aber euer Mut und eure Kampfkunst erlaubten es euch, einen weiteren Tag auf dem Planeten zu überleben. Leider könnt ihr immer noch keine wohlverdiente und dringend benötigte Ruhepause einlegen, die Nacht ist lang, und es kann zu weiteren feindlichen Angriffen kommen.

BELOHNUNGEN

Das eroberte Gebiet versorgt euch mit seinen Rohstoffen. Fügt sie eurer Reserve hinzu.

SPEZIELLE REGELN

• **Strukturen:** Die Antenne und die beiden Container gelten als die Zielobjekte der Gegner. Ignoriert für diese Mission die Regeln für Antennen. Wenn ein Gegner eine Struktur angreift, würfelt 3 Würfel als Verteidigung, so als wäre sie ein Held. Die Struktur erleidet Schaden, so als wäre sie ein Held, aber sie ist gegen jeden Zustand und Blutung immun. Sobald Wenn eine Struktur 10 Wunden erlitten hat, ist sie zerstört.

• **Gegnerwellen:** Das Gegnerdeck für jede Gegnerrekrutierung besteht aus den Elite- und Monsterkarten. Führt für jeden Aufstellungspunkt eine Gegnerrekrutierung zu folgenden Phasen durch:

- **Rot:** führt jede Phase 4 eine Gegnerrekrutierung durch.

- **Blau:** führt jede Phase 8 eine Gegnerrekrutierung durch.

NIEDERLAGE

Der Außenposten ist verloren! Ihr denkt an die Ruinen eures Außenpostens: Die Sendeantenne ist zerstört, ebenso wie die Container, auseinandergerissen und nutzlos. Die Zeichen des Kampfes erinnern euch an eure Unfähigkeit, eure kostbare Ausrüstung zu verteidigen, die ihr braucht, um eure Mission fortzusetzen.

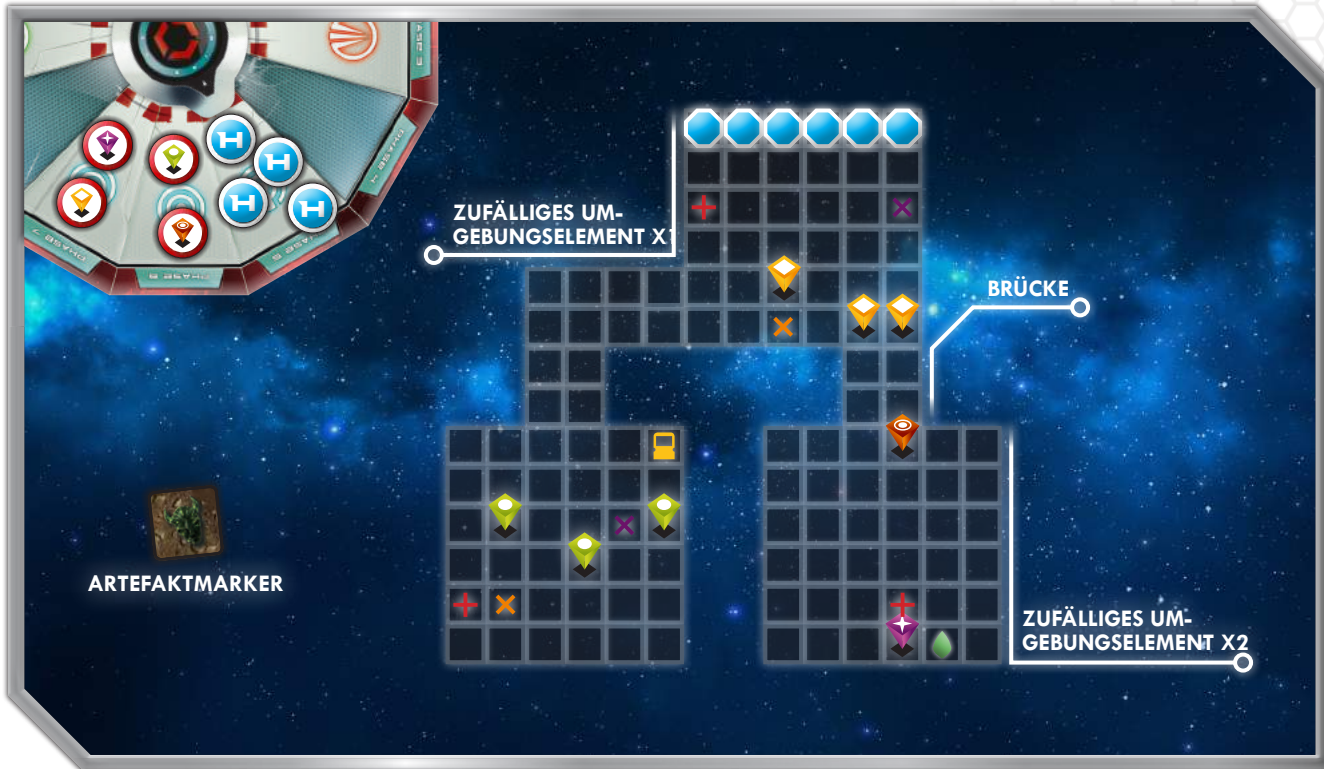
Ihr könnt diese Mission zu einem späteren Zeitpunkt wiederholen, sobald eure Wunden verheilt sind und eure Ausrüstung repariert wurde.

DAS ARTEFAKT

ERKUNDUNGSMISSION - DEFCON 1

BEGINN DER MISSION:
ENDE DER MISSION:

2.5
6.1



EINSATZBESPRECHUNG

Ihr seht vor euch eine der Anführerinnen der Gegner, die ein unheimliches und unbändiges Gefühl der Kraft ausstrahlt. Sie hält ein Relikt in der Hand und etwas sagt euch, dass dieses Artefakt zerstört werden muss. Aber um dies zu tun, müsst ihr eine außergewöhnliche Wache bekämpfen und überwältigen.

AUFBAU

Platziert den Scheinbildmarker wie angezeigt auf dem Spielplan. Er stellt das Artefakt dar.

SIEGBEDINGUNG

- Die Helden müssen das Artefakt aufsammeln, bevor die Zeit abläuft.

NIEDERLAGENBEDINGUNG

- Das Monster, das das Artefakt bewacht, ist noch am Leben, bevor die Zeit abläuft.
- Normale Niederlagebedingungen.

ZIELE DER GEGNER

- Die Helden angreifen.

SPEZIELLE REGELN

- Die Brücke:** Um die Brücke herabzulassen, damit sie überquert werden kann, müssen die Helden das Terminal mit einer normalen Interagieren-Aktion (1 AP) aktivieren.
- Das Artefakt:** Ein Held kann das Artefakt mit einer Aktion Aufsammeln aufheben.

NACHBESPRECHUNG

SIEG

Der große Körper der Wache liegt leblos zu euren Füßen. Während die Anführerin versucht, mit dem Artefakt zu entkommen, bekommt euer Sicherheitspersonal das Ziel vor die Flinte und schießt. Ein Lichtstrahl trifft das Zentrum des Juwels, zerstört es und verursacht eine psionische Explosion, die die gegnerische Anführerin schwer verletzt. Ihr beschließt, sie zu verschonen und beobachtet ihr Ringen, während sie davon taumelt.

BELohnUNGEN

Das eroberte Gebiet versorgt euch mit seinen Rohstoffen. Fügt sie eurer Reserve hinzu.

NIEDERLAGE

Vollständig auf die Anführerin und ihr tödliches Artefakt konzentriert, bemerkt ihr die elektrischen Äxte des riesigen Monsters nicht, das sich auf Patrouille befindet. Das kreischende Geräusch seiner Waffen ist unerträglich, als sie anfangen, sich durch eure Rüstung zu schneiden. Ihr zieht euch zurück, besiegt und erschöpft, unter dem zufriedenen und autoritären Blick der gegnerischen Anführerin.

Ihr könnt diese Mission zu einem späteren Zeitpunkt wiederholen, sobald eure Wunden verheilt sind und eure Ausrüstung repariert wurde.

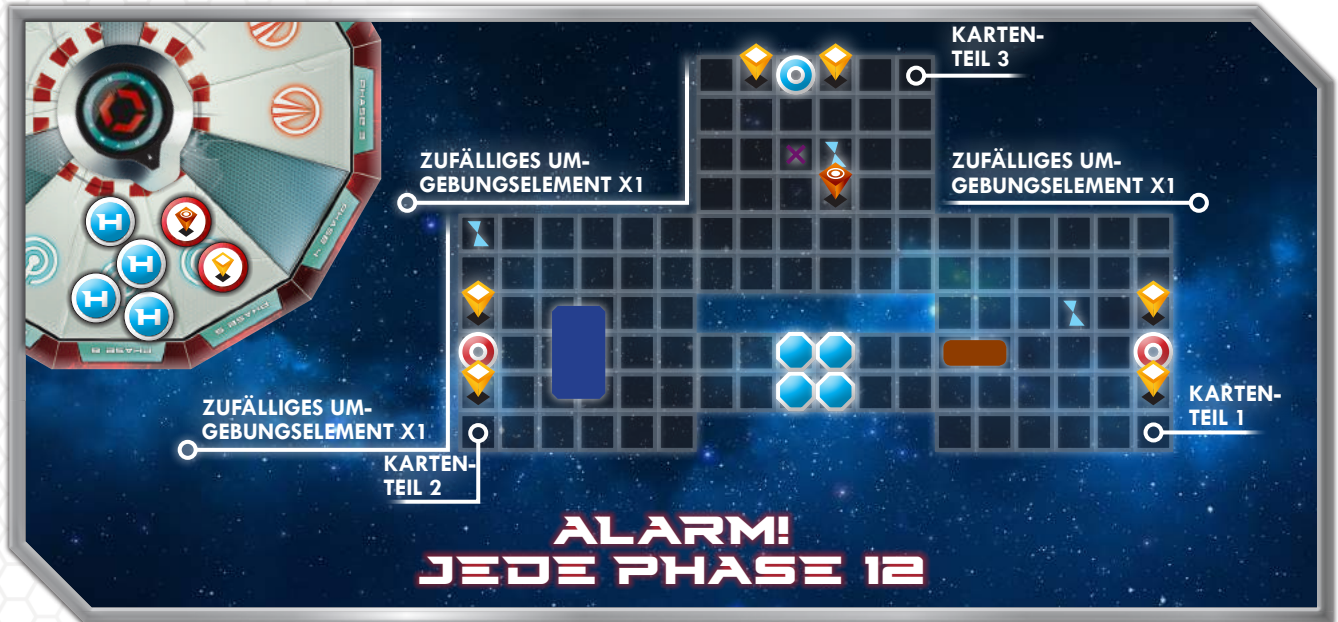
SINE TEMPORE

ZIELT AUF DEN GROSSEN

ERKUNDUNGSMISSION - DEFCON 1

BEGINN DER MISSION:
ENDE DER MISSION:

6.5
10.1



EINSATZBESPRECHUNG

Während eures Aufenthaltes an diesem Ort hattet ihr es mit der überwältigenden Kraft vieler Monster zu tun. Was ihr gelernt habt, ist, dass das, was ihr bisher erlebt habt, verblasst, im Vergleich zu einigen Exemplaren da draußen. Euer Glück hat euch einen davon vor die Füße gelegt; versucht ihn zu besiegen...wenn ihr es wagt.

SIEGEBEDINGUNG

- Besiegt das Monster, bevor die Zeit abläuft.

NIEDERLAGENBEDINGUNG

- Normale Niederlagebedingungen.

ZIELE DER GEGNER

- Die Helden angreifen.

SPEZIELLE REGELN

- **Trooper-Wellen:** Führt für jeden Aufstellungspunkt eine Gegnerrekrutierung durch, wenn der Phasenzeiger den Sektor 12 erreicht. Für diese Rekrutierung darf das Gegnerdeck nur aus Elite Gegnern bestehen.
- **Verstärktes Monster:** Das Monster hat die Jäger-Fertigkeit. Immer wenn das Monster 2 oder mehr Wunden von einem einzelnen Angriff erleidet, entfernt das Monster und platziert es benachbart zu einem der Teleporter, indem ihr folgende Anweisungen befolgt:
Wenn sich das Monster auf Kartenteil 1 befunden hat, platziert es benachbart zu dem Teleporter auf Kartenteil 2. Wenn sich das Monster auf Kartenteil 2 oder einem Verbindungsstück befunden hat, platziert es benachbart zu dem Teleporter auf Kartenteil 3. Wenn sich das Monster auf Kartenteil 3 befunden hat, platziert es benachbart zu dem Teleporter auf Kartenteil 1. Nachdem das Monster den Teleport abgeschlossen hat und wenn sich keine Helden auf seinem Kartenteil befinden, heilt das Monster 1 Wunde.

NACHBESPRECHUNG

SIEG

Euer Training und eure starke Disziplin haben euch in dieser tödlichen Begegnung zum Vorteil gereicht. Die Brutalität der Kreatur wurde strategisch eingedämmt, so dass ihr euch gegen eine der stärksten Kreaturen des Planeten durchsetzen konntet.

BELOHNUNGEN

Das eroberte Gebiet versorgt euch mit seinen Rohstoffen. Fügt sie eurer Reserve hinzu.

NIEDERLAGE

Ihr wart zu schlecht vorbereitet und arrogant, als ihr dachtet, ihr könntet euch gegen die monströse Bestie behaupten oder es gar töten. Die schnellen Bewegungen des Monsters und die überraschende Regeneration haben euch überrumpelt überrascht und eure hoffnungslose Niederlage hoffnungslos besiegelt.

Ihr könnt diese Mission zu einem späteren Zeitpunkt wiederholen, sobald eure Wunden verheilt sind und eure Ausrüstung repariert wurde.

TELEPORTER STÖRGERÄT

ERKUNDUNGSMISSION - DEFCON 1

BEGINN DER MISSION:
ENDE DER MISSION:

73
10.8



EINSATZBESPRECHUNG

Ihr seid jetzt Veteranen auf diesem Planeten, und es ist endlich an der Zeit, die tückischen Teleporter zu sabotieren, die euch während eurer Missionen so viel Ärger bereitet haben. Ihr nehmt eure Waffen und werft euch wieder einmal kopfüber in die gegnerischen Horden. Eure Ziele warten auf euch, ebenso wie die Feinde mit ihren Waffen und Tricks!

SIEGBEDINGUNG

- Zerstört die 4 Teleporter (Aufstellungspunkte), bevor die Zeit abläuft.

NIEDERLAGENBEDINGUNG

- Normale Niederlagebedingungen.

ZIELE DER GEGNER

- Die Helden angreifen.

SPEZIELLE REGELN

- **Gegnerische Teleporter:** Die gegnerischen Teleporter sind Aufstellungspunktmarker.
- **Die Teleporter stören:** Ein Held kann eine Aktion Interagieren an einem Schalter dazu benutzen, zwei Teleporter seiner Wahl zu blockieren. Ein blockierter Teleporter generiert bei der nächsten Rekrutierung keine Gegner.
- **Blockierte Teleporter:** Ein blockierter Teleporter kann zerstört werden, indem er durch einen physischen Angriff beschädigt wird. Jeder Teleporter hat 6 . Wenn ein Held einen Teleporter beschädigt oder zerstört steigt sein TV um 1.
- **Gegnerwellen:** Führt jedes Mal, wenn der Minutenzeiger den Sektor 12 erreicht, eine Gegnerrekrutierung für jeden nicht blockierten Teleporter durch. Das Gegnerdeck besteht aus allen Elite-, Anführer- und Monsterkarten.
- **Teleporter-Wächter:** Wenn ein Held einen Teleporter angreift, treten alle Gegner auf demselben Kartenteil wie der Teleporter in den Kampf ein.

NACHBESPRECHUNG

SIEG

Als der letzte der gegnerischen Teleporter der Wut eurer Angriffe erliegt, wird euch klar, dass alles, was ihr noch tun müsst, darin besteht, die Tempelräume von den wenigen Überlebenden zu befreien. Auf diese Weise wird ein, für die Versorgung der Feinde kritischer, strategischer Punkt erobert. Die Feinde haben heute einen echten Schlag erlitten.

BELOHNUNGEN

Das eroberte Gebiet versorgt euch mit seinen Rohstoffen. Fügt sie eurer Reserve hinzu.

NIEDERLAGE

Die Teleporter scheinen verrückt geworden zu sein und neue Gegner treten der Schlacht in einem wahnsinnigen verrückten Tempo bei. Ihr merkt schnell, dass die Situation außer Kontrolle geraten ist. Die zahlenmäßige Überlegenheit der Gegner vereitelt alle eure Taktiken, und ihr seid bald überwältigt. Das Glück lächelt euch trotzdem zu. Ihr findet einen geheimen Gang, der euch aus dem Tempel herausführt. Ihr seid besiegt, aber die einzigen Wunden, die ihr erlitten habt, sind die an eurem Ego.

Ihr könnt diese Mission zu einem späteren Zeitpunkt wiederholen, sobald eure Wunden verheilt sind und eure Ausrüstung repariert wurde.

SINE TEMPORE



LUDUS MAGNUS
STUDIO

Rulebook v4.0