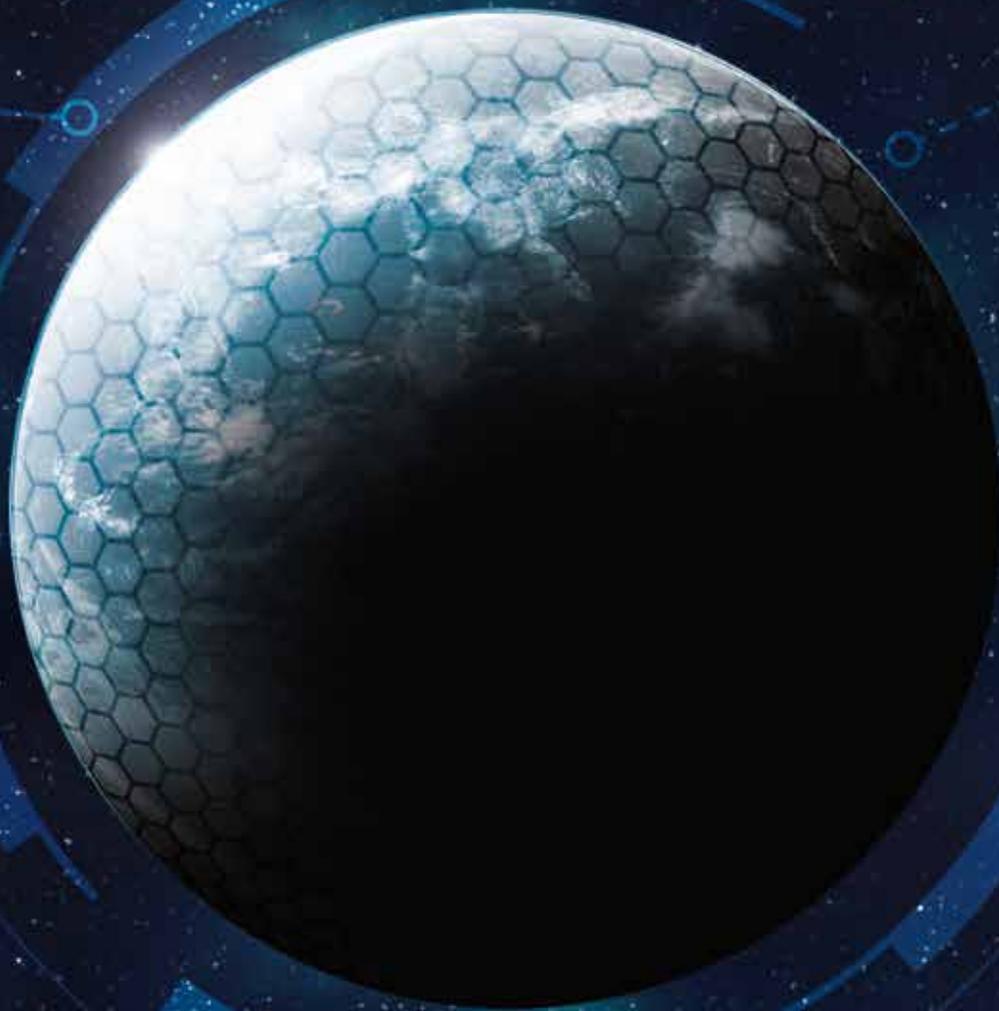


SIN TEMPORE



LIVRE DE CAMPAGNE



LUDUS MAGNUS
STUDIO

SINE TEMPORE

RÉSUMÉ

INTRODUCTION	3
PRIMAEVUS V	6
ZONES DE PRIMAEVUS V	6
COMMENCER UNE CAMPAGNE	6
EXPÉRIENCE ET ÉQUIPEMENT DE DÉPART	6
FAIRE PROGRESSER LA CAMPAGNE	6
MISSIONS NARRATIVES.....	6
MISSIONS D'EXPLORATION.....	7
CONQUÉRIR UNE ZONE	7
CHOISIR UNE ZONE	8
SÉLECTION D'UNE MISSION D'EXPLORATION	8
CONFIGURATION D'UNE MISSION D'EXPLORATION	8
DÉBRIEFING DE LA MISSION D'EXPLORATION	9
PHASE DE COLONIE	10
EXPÉRIENCE ET PROGRESSION.....	11
ACQUÉRIR UNE NOUVELLE COMPÉTENCE.....	11
COMPÉTENCES ACTIVES ET PASSIVES.....	11
CRÉATION D'ÉQUIPEMENT ET MISE À NIVEAU	11
SECTEURS DU GÉNÉSIS	12
CONDITIONS DE VICTOIRE OU DE DÉFAITE	14
RÈGLES SPÉCIALES POUR LES MISSIONS	14
FURTIF	14
PATROUILLE.....	14
POINT DE DÉPLOIEMENT	14
DRAFT ENNEMI	14
DECKS ET PILE DE DÉFAUSSE	14
MISSIONS NARRATIVES.....	15
MISSION D'EXPLORATION.....	16
LÉGENDE DE CARTE	17

MISSIONS DE LA CAMPAGNE

01 - UN ACCUEIL CHALEUREUX	18
02 - BIENVENUE DANS LA JUNGLE.....	19
03 - RAID SUR LE TEMPLE.....	20
04 - A LA RECHERCHE DES CES FOUTUS MINÉRAIS	22
05 - MACHINATIONS TRAGIQUES	24
06 - LE CULTÉ DE L'HONNEUR	26
07 - INITIATION TRIBALE	28
08 - MALEFIQUE.....	30
09 - REPREND TA DESTINÉE EN MAIN	32
10 - LE DERNIER ESPOIR	34

MISSION D'EXPLORATION

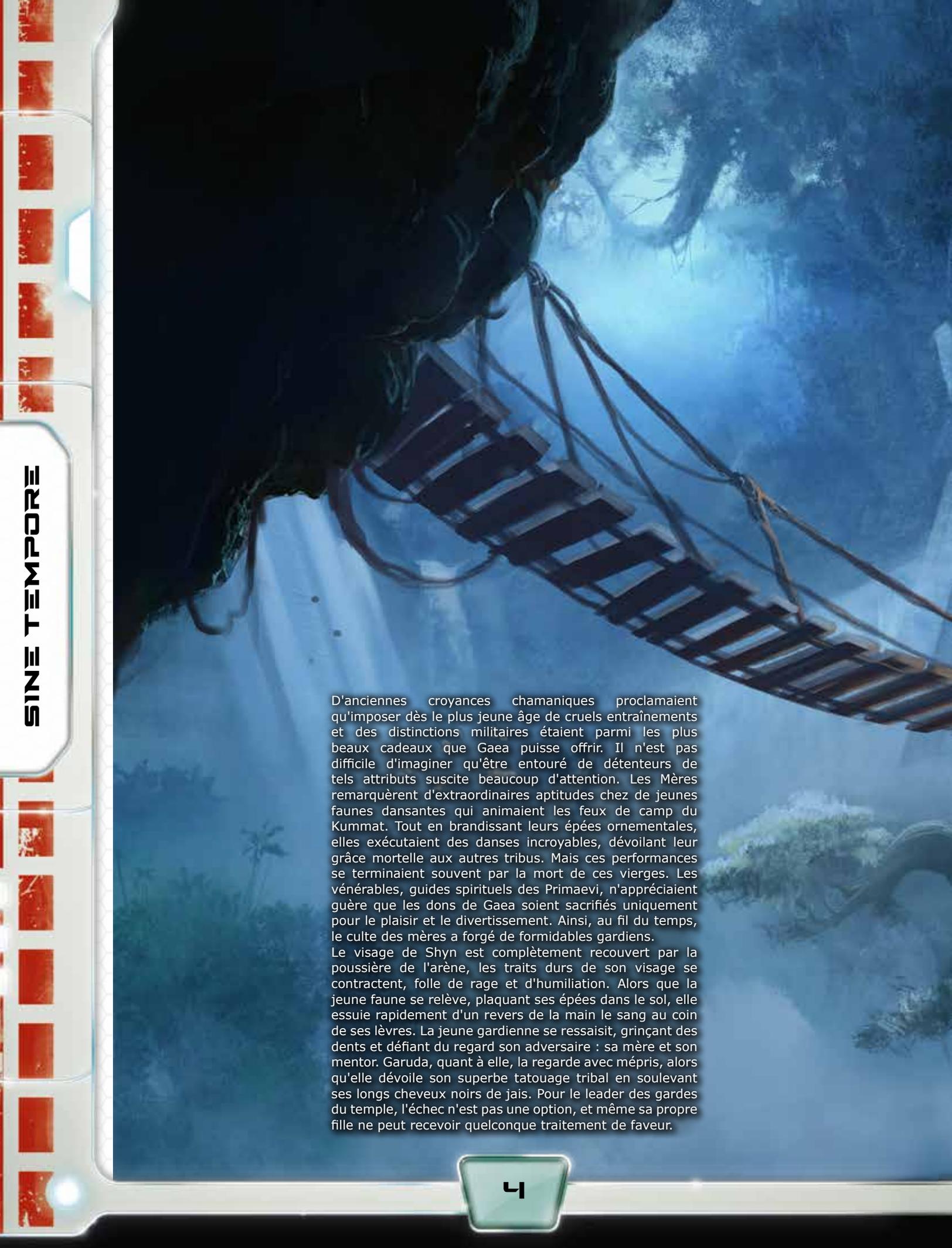
D4 - L'ÉVASION	36
D4 - LE PONT	37
D4 - HAMBURGER HILL	38
D3 - DELUGE DE RESSOURCE.....	39
D3 - BULL-Y LE DESTRUCTEUR	40
D3 - OCCUPER LE TERRITOIRE	41
D2 - A L'ÉPREUVE DU CRISTAL	42
D2 - DEMORALISATION.....	43
D2 - L'AVANT-POSTE	44
D1 - L'ARTEFACT	45
D1 - VISER GRAND	46
D1 - TELEPORTEURS PARASITES	47



INTRODUCTION

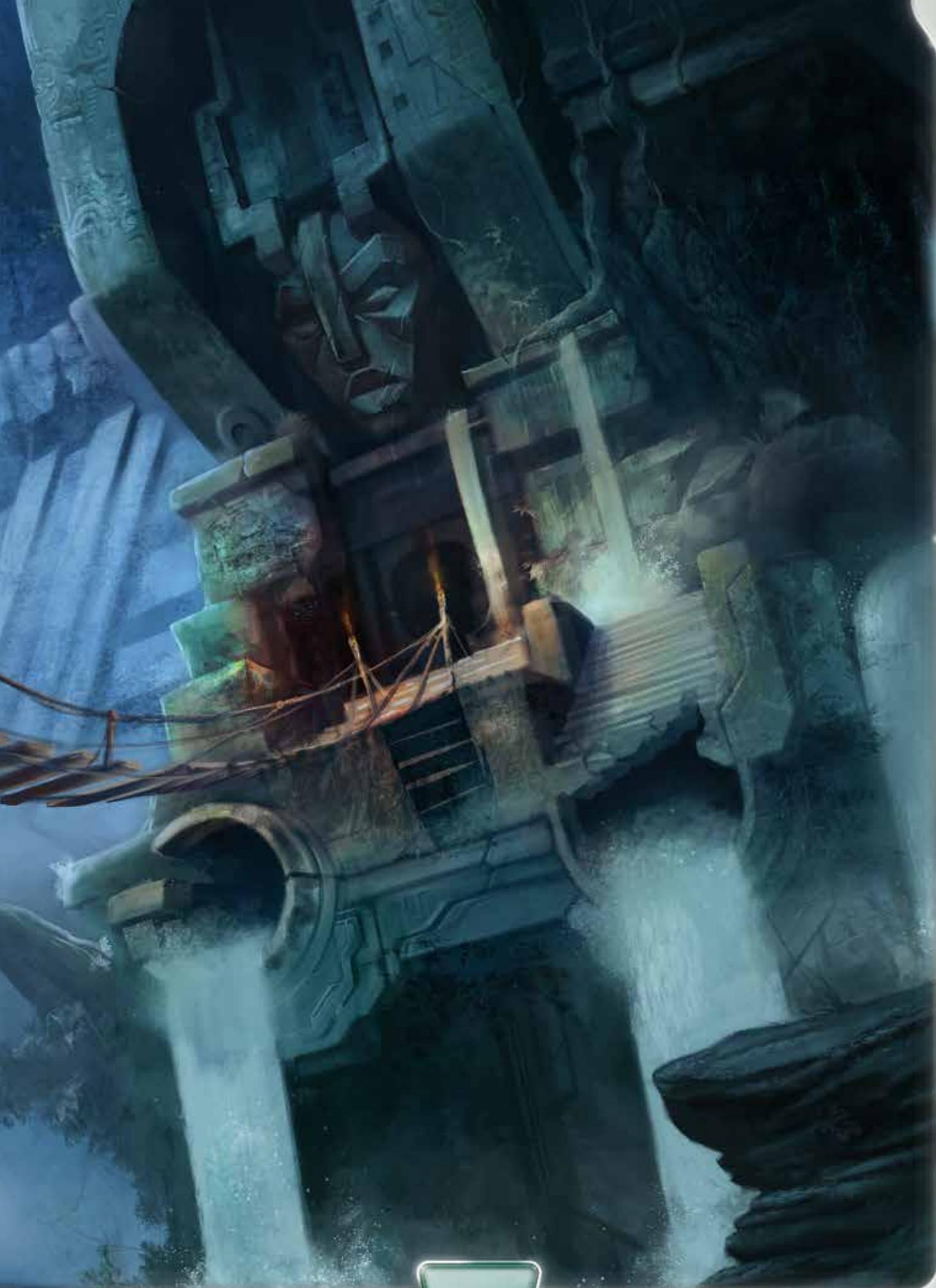
Dans ce livre, vous trouverez toutes les règles nécessaires pour jouer la première campagne de Sine Tempore, qui se déroule sur Primaevus V.

La première partie du livre de campagne se compose des règles pour gérer la campagne, l'avancement des Colons, et la très importante phase de Colonie. Dans la deuxième partie, vous trouverez les règles pour jouer les Missions, celles qui concerne l'exploration ne sont pas directement liées à l'intrigue de la campagne mais contribuent à augmenter le pouvoir de la Colonie, tandis que les narratives sont fondamentales pour faire évoluer l'histoire du Genesis.



D'anciennes croyances chamaniques proclamaient qu'imposer dès le plus jeune âge de cruels entraînements et des distinctions militaires étaient parmi les plus beaux cadeaux que Gaea puisse offrir. Il n'est pas difficile d'imaginer qu'être entouré de détenteurs de tels attributs suscite beaucoup d'attention. Les Mères remarquèrent d'extraordinaires aptitudes chez de jeunes faunes dansantes qui animaient les feux de camp du Kummat. Tout en brandissant leurs épées ornementales, elles exécutaient des danses incroyables, dévoilant leur grâce mortelle aux autres tribus. Mais ces performances se terminaient souvent par la mort de ces vierges. Les vénérables, guides spirituels des Primaevi, n'appréciaient guère que les dons de Gaea soient sacrifiés uniquement pour le plaisir et le divertissement. Ainsi, au fil du temps, le culte des mères a forgé de formidables gardiens.

Le visage de Shyn est complètement recouvert par la poussière de l'arène, les traits durs de son visage se contractent, folle de rage et d'humiliation. Alors que la jeune faune se relève, plaquant ses épées dans le sol, elle essuie rapidement d'un revers de la main le sang au coin de ses lèvres. La jeune gardienne se ressaisit, grinçant des dents et défiant du regard son adversaire : sa mère et son mentor. Garuda, quant à elle, la regarde avec mépris, alors qu'elle dévoile son superbe tatouage tribal en soulevant ses longs cheveux noirs de jais. Pour le leader des gardes du temple, l'échec n'est pas une option, et même sa propre fille ne peut recevoir quelconque traitement de faveur.



SINE TEMPORE

PRIMAEVUS V

ZONES DE PRIMAEVUS V

Primaevus V se compose au total de 25 zones que les Colons devront essayer de conquérir. Cela leur permettra d'obtenir l'accès aux Missions narratives suivantes ainsi que le matériel nécessaire pour améliorer l'Équipement des Héros. La couleur départage ces zones: chaque couleur représente le niveau de difficulté de la zone et donc le niveau Defcon de la Mission d'exploration qui peut y être joué (voir ci-dessous). Chaque zone spécifie en outre le type et la quantité des Éléments qu'elle fournira après sa conquête.



COMMENCER UNE CAMPAGNE

Un accueil chaleureux est le titre de la première Mission de la Campagne sur Primaevus V. Elle se déroule dans la zone au centre de la carte, appelée **Zone d'Atterrissage**. Avant de préparer la première Mission, choisissez 4 Colons qui y participeront et préparez tous les objets qui s'y rapportent: Datapad des Héros et Datapad des compétences, les 3 cartes d'Équipement de départ et remplissez le formulaire de la Colonie avec leurs noms. Suivez les étapes expliquées à la page 15 pour vous préparer à une Mission de campagne.

EXPÉRIENCE ET ÉQUIPEMENT DE DÉPART

Chaque Colon commence la campagne avec 0 point d'expérience. La seule compétence avec laquelle ils commencent est leur compétence spéciale, spécifiée sur le Datapad du Héros.

En outre, chaque Héros commence avec un ensemble de 3 Éléments d'Équipement de niveau 1.

Les cartes d'Équipement de départ de chaque Héros affichent leur symbole de classe dans le coin inférieur gauche. Voir les exemples ci-dessous.

FAIRE PROGRESSER LA CAMPAGNE

Après avoir terminé la première Mission et effectué la phase de Colonie (voir page 10), l'équipage ne pourra pas participer immédiatement à la Mission narrative suivante. Au lieu de cela, ils devront d'abord conquérir les zones requises pour continuer à avancer. La fiche d'information de la Mission narrative suivante affichera les exigences nécessaires pour y accéder (voir page 15). Une fois que les Colons auront conquis le nombre requis de zones, ils pourront accéder à la prochaine Mission narrative.

MISSIONS NARRATIVES

Les Missions narratives permettent aux joueurs de faire avancer l'histoire de Sine Tempore. En général, elles sont plus compliquées que les Missions d'exploration. Chaque Mission narrative a des exigences qui doivent être satisfaites avant de pouvoir être jouée, cette information se trouve sur la fiche d'information de la Mission. Lorsque ces conditions sont remplies, vous pouvez commencer la Mission narrative. Une fois que les Colons ont terminé une Mission narrative, la section débriefing vous fournira des informations sur les conditions requises pour jouer la prochaine Mission narrative. De plus, dans la section débriefing de la feuille de Mission, vous trouverez le numéro de la prochaine Mission narrative que vous devrez jouer pour faire avancer l'histoire (voir page 15).

Au fur et à mesure que l'histoire progresse, l'intrigue globale avancera jusqu'à ce que vous atteigniez l'un des deux derniers affrontements. Pour organiser une Mission narrative, disposez le champ de bataille comme indiqué sur la carte dans la feuille de Mission et suivez les instructions de la section configuration.



GUNBLADE
ARME

RÈGLES
Tir de lene
3AP RING:1-4 ATB:1 DMG:⚡

Taille: 4AP

3AP RING:1 ATB:2 DMG:⚡

ACHAB

MYRMIDON
ARMURE

RÈGLES
Armure Lourde
Fournit +2⚡ à tous les tests de défense contre les attaques physiques (⚡/⚡).

Immunité Soigner.

CAPITAINE

VISEUR HOLOGRAPHIQUE
ACCESSOIRE

RÈGLES
Radar Tactique
Après le début d'une mission, le Capitaine peut désactiver une carte d'Ennemi placée durant le Draft Ennemi et en tirer une nouvelle (mélanger la carte défaussée dans le deck avant de piocher la nouvelle carte). Vous ne pouvez utiliser cette capacité qu'une seule fois par Mission.

ACHAB



DOUBLE PISTOLET
ARME

RÈGLES
Tirs Multiples
3AP RING:1-5 ATB:1 DMG:⚡ Relance:⚡

ALEXANDRA

COMBINAISON MÉDICALE
ARMURE

RÈGLES
Tissu Adaptatif
Fournit un +2⚡ à tous les tests de défense contre les attaques physiques (⚡/⚡) et un +1⚡ à tous les tests de défense contre les attaques Psioniques (⚡).

MÉDECIN

DRONE SOIGNEUR A.S.C.
ACCESSOIRE

RÈGLES
Régénération du Système Biologique
3AP cible un Héros à moins de 3 cases d'Alexandra et lance 3 dés. Soignez 1 Blessure de la cible pour chaque dés obtenu. En désactivant le Drone, vous pouvez utiliser sa compétence sur un Héros Cynode. Si vous désactivez le Drone, il ne peut plus être utilisé pour tout le reste de la mission. Le Drone est de nouveau disponible à la fin de la mission.

ALEXANDRA



CHOISIR UNE ZONE

Les Colons utiliseront la carte de Primaevus V pour choisir leur prochaine zone à conquérir. Pour choisir stratégiquement la zone suivante, vous devrez prendre en compte plusieurs facteurs:

- La zone devra être d'une couleur accessible.
- La dernière Mission narrative terminée vous permettra d'accéder à un nouveau type de zone en plus de celles que vous pouvez déjà visiter.

Par exemple. La section Débriefing de la Mission 1 vous donne accès aux zones bleues.

Par exemple. Mission 4 vous donne accès aux zones jaunes. Ainsi, à ce stade, vous pouvez conquérir les zones bleues, vertes et jaunes.

En plus de la couleur, les Colons devront également prendre en compte les liens entre les différentes zones. Vous ne pouvez pas essayer de conquérir une zone qui n'est pas liée à celles que vous contrôlez déjà.



Par exemple. Pour conquérir la zone «Les Bois Morts», les Colons devront avoir sous contrôle la zone «La Forteresse» ou «Le Feuilles Tombantes».

À l'exception de ces limitations, les Colons n'ont aucune autre restriction pour le choix d'une zone qu'ils veulent conquérir.

SÉLECTION D'UNE MISSION D'EXPLORATION

La couleur d'une zone indique les Missions d'exploration que vous pouvez commencer. Le tableau ci-dessous montre le niveau Defcon pour les Missions, basé sur la couleur de la zone choisie.



En fonction de la couleur, mélangez toutes les cartes Mission du niveau Defcon requis pour construire un deck Mission et ensuite piochez une carte aléatoire. Cette carte vous montrera quelle Mission vous devrez remplir.

Règle optionnelle: si vous préférez, vous pouvez défausser une Mission déjà jouée et piocher une autre carte Mission.

CONFIGURATION D'UNE MISSION D'EXPLORATION

La configuration d'une Mission d'exploration n'est pas fixe. Elle est déterminée par les joueurs qui devront suivre quelques préparatifs pour organiser correctement la mise en place.

1 - Préparer la carte: si les Ennemis ne sont pas définis par la Mission, mais sont spécifiés par une icône d'unité, pour chaque tuile terrain (ou connecteur), et pour chaque type d'unité indiqué dessus, vous devez réaliser un draft Ennemi. Pour réussir à composer un deck Ennemi, vous devez le construire en utilisant les cartes Ennemis avec les symboles de rang correspondants (Troupe, Elite, etc.). Par exemple, si vous devez déployer un ou plusieurs Ennemis de rang Elite sur une tuile de terrain, mélangez toutes les cartes d'Elite à votre disposition et piochez une carte au hasard. La carte tirée déterminera le type d'Ennemi que vous devez positionner sur la tuile (ou le connecteur) pour lequel vous avez effectué le draft Ennemi.

2 - Placez les Ennemis indiqués par la carte: si des Ennemis spécifiques ne sont pas définis, ils seront spécifiés par une icône d'unité. Commencez par construire un deck Ennemi en utilisant des cartes avec les symboles de rang correspondants (Troupe, Elite, etc.). Pour chacune des tuiles terrain (ou des connecteurs) avec des Ennemis non définis, piochez-en autant que nécessaire du decks Ennemis. Par exemple, si vous devez déployer un ou plusieurs Ennemis d'élite sur une tuile de terrain, mélangez toutes les cartes d'élite à votre disposition et piochez une carte au hasard. La carte tirée déterminera le type d'Ennemi que vous devez positionner sur la tuile (ou le connecteur) pour laquelle vous avez effectué le draft Ennemi.



Dans les Missions d'exploration, les Ennemis appartiennent toujours à leur faction de planète; ainsi sur Primaevus V, ils seront toujours de type Primaevi.

ou vous donner une liste exacte des cartes que vous devez utiliser dans la création du deck.

Note: La compétence "Viseur Holographique" d'Achab ne peut pas être utilisée lors de ce draft Ennemi.



B - Deck Éléments scéniques: constituez un deck avec toutes les cartes "Élément scénique" à votre disposition et piochez une carte pour chaque Élément Scénique requis sur la tuile terrain, comme indiqué sur la carte de la fiche d'information de Mission. À l'intérieur de chaque tuile, vous pouvez placer l'Élément Scénique tiré comme vous le souhaitez mais toujours suivre toutes les restrictions éventuelles listées sur sa carte. Si la carte piochée désigne un Élément Scénique qui n'est plus disponible, défaussez la et en piochez en une autre.

4 - Événement: piochez une carte événement et appliquez son effet.

Par exemple. Dans cette Mission, des Ennemis doivent être déployés sur cette tuile terrain. Vous devez déployer des troupes (pointeurs verts) et des élites (pointeurs jaunes). Après avoir constitué un deck Ennemi pour les troupes, vous piochez la carte Spriggan, de sorte que les 4 icones Troupes sur cette tuile seront occupées par les Spriggan. La même méthode est ensuite appliquée aux Ennemis Elite.

Après ces étapes, vous pouvez normalement choisir les Colons qui seront déployés, leurs Compétences et leurs Équipement (voir page 6).

DÉBRIEFING DE LA MISSION D'EXPLORATION

Selon le résultat de la Mission, vous obtiendrez des récompenses sous la forme de ressources, d'Éléments ou d'Équipement spécial. De plus, l'obtention d'une victoire vous permettra de conquérir la zone cible, et vous recevrez immédiatement les Éléments spécifiés sur la carte.

Certaines Missions pourraient avoir des limites dans la création d'un deck Ennemi, par exemple, elles pourraient vous dire de ne pas utiliser une carte d'Ennemi spécifique



PHASE DE COLONIE

Cette phase clé est réalisée après la fin d'une Mission. Les Colons retournent au Genesis pour mener une série d'activités qui augmenteront leurs capacités et amélioreront les niveaux technologiques du vaisseau spatial. Chaque Héros utilisé dans la dernière Mission peut effectuer les actions suivantes dans n'importe quel ordre et autant de fois qu'il le souhaite :

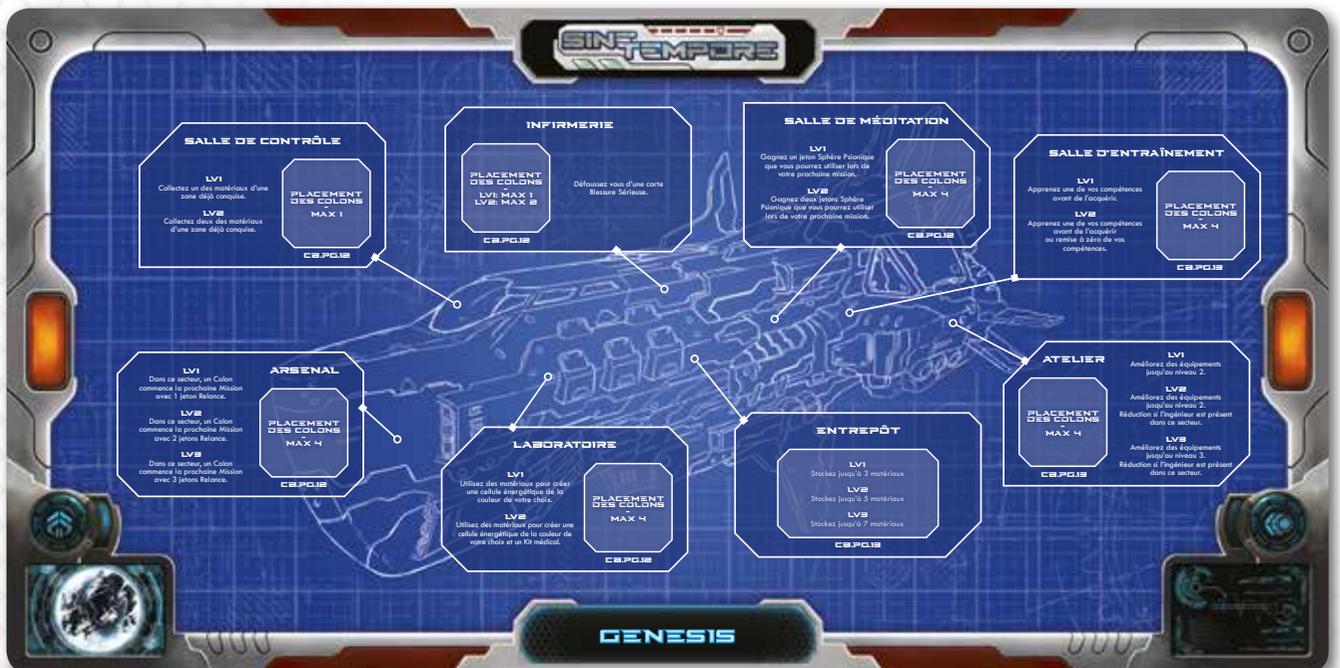
Dépensez les points d'expérience gagnés pour apprendre une nouvelle compétence parmi celles disponibles pour sa classe.

Dépensez les matériaux nécessaires pour améliorer un des secteurs du Genesis ou pour ajouter un autre secteur au vaisseau spatial.

En plus de ces actions, chaque membre de l'équipage qui a participé à la dernière Mission peut visiter un et un seul secteur du vaisseau spatial Genesis :

Arsenal
Salle de contrôle
Infirmierie
Laboratoire
Salle de méditation
Salle d'entraînement
Entrepôt
Atelier

Habituellement, lorsqu'un Héros visite l'un des secteurs, il peut effectuer toutes les actions disponibles dans n'importe quel ordre. Une fois que tous les Colons ont mené leurs activités, vous pouvez choisir leur prochaine Mission: dans ce cas, ils peuvent choisir d'entreprendre une Mission d'exploration ou, s'ils répondent aux exigences, de faire avancer la campagne de Sine Tempore via une Mission narrative.



EXPÉRIENCE ET PROGRESSION

Au cours de leurs aventures, les Colons gagneront des points d'expérience (XP): l'utilisation de ces points leur permettra d'acquérir de nouvelles compétences parmi celles disponibles. Il y a deux façons par lesquelles les Héros peuvent gagner des points d'expérience:

1- Les Colons qui participent à une Mission gagnent le montant d'XP spécifié par la liste de récompenses de la Mission. Généralement, toutes les Missions narratives décernent une récompense composée de points d'expérience.

2- TOUS les membres de l'équipage du Genesis gagnent 1 XP chaque fois que toutes les zones de même couleur d'une planète sont conquises.

Par exemple. Après la conquête de la dernière Zone Bleue de Primaevus V, tous vos Colons gagneront 1 XP. Ces XP sont gagnés par tous les Héros qui forment l'équipage du Genesis.

ACQUÉRIR UNE NOUVELLE COMPÉTENCE

Chaque fois qu'un Héros gagne des points d'expérience, vous devez mettre à jour la feuille de Colonie. Un Héros doit dépenser une quantité spécifique d'XP pour débloquer une compétence. Lorsqu'un Héros acquiert une nouvelle compétence, soustrayez la quantité d'XP dépensée de la feuille de Colonie et ajoutez le jeton de la compétence aux jetons disponibles. Le Datapad de compétence contient toutes les informations nécessaires pour gérer la progression de votre Héros.

Les compétences sont divisées en trois catégories:

Compétences de base: elles sont toujours disponibles et peuvent être immédiatement acquises en dépensant 1 XP.

Compétences évoluées: ces compétences remplacent les compétences dont elles sont issues.

Les compétences évoluées sont liées à leur compétence de base avec une ligne continue. Pour apprendre une compétence évoluée, le Héros doit avoir déjà appris la compétence de base connectée.

Compétences dérivées: les compétences dérivées sont liées à leur compétence de base avec une ligne pointillée. Pour apprendre une compétence dérivée, le Héros doit avoir déjà appris la compétence de base connectée. Contrairement aux compétences évoluées, les compétences dérivées

ne remplacent pas d'autres compétences, elles ajoutent simplement plus d'options au Héros.

COMPÉTENCES ACTIVES ET PASSIVES

Certaines compétences ont un coût en AP qui nécessite que le Héros dépense de l'AP pour activer ou maintenir la compétence. Les autres compétences qui n'ont pas de coût d'AP sont considérées comme des compétences passives. Les compétences passives sont toujours actives, il n'est pas nécessaire de dépenser d'AP pour les activer.

CRÉATION D'ÉQUIPEMENT ET MISE À NIVEAU

En visitant l'atelier pendant la phase de Colonie, les Héros peuvent améliorer leurs cartes d'Équipement. La plupart des Équipements ont plus d'une variation, une pour chaque niveau disponible. Au dos d'une carte d'Équipement de niveau 2 ou plus sont énumérés les Éléments requis pour sa création. Lorsqu'un Équipement atteint un niveau supérieur, remplacez sa carte par la carte correspondant à son niveau amélioré.

Au cours d'une phase de Colonie, un Colon peut effectuer autant de mises à niveau de son choix tant qu'il dépense les Éléments requis. L'ordre de mise à niveau doit cependant être respecté. Ainsi, il n'est pas possible de créer une carte de niveau 3 sans passer d'abord par son niveau 2.

Certaines cartes d'Équipement de niveau 1 ont une liste d'Éléments affichés sur leur dos. Pour utiliser un Équipement comme celui-ci, vous devez d'abord le créer en dépensant les Éléments requis. Une fois créé, vous pouvez l'ajouter à l'Équipement disponible pour les Héros. Ces types d'articles sont généralement obtenus comme récompense pour l'achèvement de Missions spécifiques.

COMPÉTENCES DES HÉROS

Compétence dérivée (pointillée) — **Compétence évoluée** (continue)

Compétence de base — **Connexion évoluée** (continue) — **Connexion dérivée** (pointillée)

- Concentration:** Pendant sa phase de jeton, le Héros gagne un jeton Relance. *Basique 1XP*
- Focus:** Pendant sa phase de jeton, le Héros gagne jusqu'à 3 jetons Relance. *Évoluée 2XP*
- Sélectionnez le point:** Pendant sa phase de jeton, le Héros gagne un jeton Sélectionnez le point. Il ne peut pas posséder plus d'un jeton Sélectionnez le point. *Dérivée 2XP*

AMÉLIORATIONS

Pour mettre à niveau l'Équipement, vérifiez le coût de mise à niveau au dos de la carte d'Équipement que vous voulez créer; utilisez l'atelier pendant la phase de Colonie, dépensez les Éléments indiqués au bas de la carte de ceux à votre disposition.

SECTEURS DU GENESIS

Le vaisseau spatial Genesis a de nombreux secteurs qui peuvent être visités pendant la phase de Colonie. Certains secteurs ne seront pas facilement disponibles; ils devront être préalablement activés en dépensant les Éléments requis listés dans leur **coût d'activation**. De nombreux secteurs peuvent également être améliorés en dépensant les Éléments requis listés dans leur **coût de mise à niveau**. Comme pour l'Équipement, les mises à niveau de secteur doivent être réalisés suivant une séquence, mais si vous avez suffisamment de ressources, vous pouvez les améliorer plus d'une fois en une seule phase de Colonie. Toutes les informations inscrites dans les **augmentations d'effet** décrivent un effet supplémentaire disponible uniquement si un Héros de la classe requise visite le secteur pendant la phase de Colonie.

ARSENAL

LV1 - Coût d'activation

Dans ce secteur, un Colon commence la prochaine Mission avec 1 jeton Relance.

LV2 - Coût de mise à niveau

Dans ce secteur, un Colon commence la prochaine Mission avec 2 jetons Relance.

LV3 - Coût de mise à niveau

Dans ce secteur, un Colon commence la prochaine Mission avec 3 jetons Relance.

SALLE DE CONTRÔLE

LV1 - Actif

Un Colon qui visite ce secteur peut collecter l'un des Éléments d'une zone déjà conquise. Il n'est cependant pas possible de collecter des Éléments de la zone qui vient juste d'être conquise lors de la dernière Mission d'exploration. Ce secteur ne peut être utilisé qu'une seule fois par phase de Colonie.

LV2 - Coût de mise à niveau

Un Colon qui visite ce secteur peut collecter l'un des Éléments d'une zone déjà conquise. Il n'est cependant pas possible de collecter des Éléments de la zone qui vient juste d'être conquise lors de la dernière Mission d'exploration. Ce secteur ne peut être utilisé qu'une seule fois par phase de Colonie.

Effet accru: si un capitaine visite ce secteur, collectez un Éléments supplémentaire parmi ceux disponibles dans la zone sélectionnée.

INFIRMERIE

LV1 - Actif

Un Colon qui visite ce secteur peut se défausser d'une de ses cartes Blessure sérieuse. Ce secteur ne peut être utilisé que par un seul Héros durant la phase de Colonie.

Augmentation de l'effet: Si un médecin décide de passer à l'infirmerie durant la phase de Colonie, l'autre Colon qui visite ce secteur peut se défausser de toutes ses cartes Blessure sérieuse, au lieu d'une seule. Un médecin n'est donc jamais compté lors du calcul des espaces disponibles dans l'Infirmerie, et ce même s'il utilise ce secteur pour se soigner.

LV2 - Coût de mise à niveau

Un Colon qui visite ce secteur peut se défausser d'une de ses cartes Blessure sérieuse. Ce secteur peut être utilisé par deux Héros simultanément durant la phase de Colonie.

Augmentation de l'effet: Si un médecin décide de passer à l'infirmerie durant la phase de Colonie, les autres Colons qui visitent ce secteur peuvent se défausser de toutes leurs cartes Blessure sérieuse, au lieu d'une seule. Un médecin n'est donc jamais compté lors du calcul des espaces disponibles dans l'Infirmerie, et ce même s'il utilise ce secteur pour se soigner.

LABORATOIRE

LV1 - Actif

Un Colon qui visite ce secteur peut défausser deux Éléments présents dans l'entrepôt pour créer un Éléments de son choix.

Ce secteur ne peut être utilisé qu'une seule fois durant la phase de Colonie.

LV2 - Coût de mise à niveau

Un Colon qui visite ce secteur peut défausser un Éléments présent dans l'entrepôt pour créer un Éléments de son choix.

Ce secteur ne peut être utilisé qu'une seule fois durant la phase de Colonie.

Effet accru: Si un biologiste décide de passer au laboratoire durant la phase de Colonie, ce secteur pourra alors être utilisé deux fois.

SALLE DE MÉDITATION

LV1 - Coût d'activation

Dans ce secteur, un Héros peut méditer et augmenter ses défenses mentales pour la prochaine Mission. Un Héros qui passe la phase de Colonie dans la salle de méditation gagne un jeton de sphère psionique qui pourra être utilisé lors de la prochaine Mission.

Si le Héros est un psionique, il peut aussi effectuer un test de  (MI). Pour chaque résultat , gagnez un jeton de concentration.

(Jeton de concentration - un psionique peut défausser ce jeton pour relancer un dé lorsqu'il entreprend un Test Oblivion).

LV2 - Coût de mise à niveau

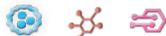
Dans ce secteur, un Héros peut méditer et augmenter ses défenses mentales pour la prochaine Mission. Un Héros qui passe la phase de Colonie dans la salle de méditation gagne deux jetons de sphère psionique qui pourra être

utilisé lors de la prochaine Mission.
Si le Héros est un psionique, il peut aussi effectuer un test de  (MI). Pour chaque résultat , gagnez un jeton de concentration.
(Jeton de concentration - un psionique peut défausser ce jeton pour relancer un dé lorsqu'il entreprend un Test Oblivion).

SALLE D'ENTRAÎNEMENT

LV1 - Coût d'activation

Un Colon qui visite ce secteur doit dépenser les matériaux suivant :

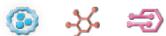


Il peut alors apprendre une de ses compétences même s'il n'a pas encore acquis suffisamment de points d'expérience. Le jeton pour la compétence sélectionnée est maintenant disponible pour être utilisé durant les prochaines Missions. Néanmoins, le Héros devra prendre en compte plusieurs restrictions :

- Le coût en XP pour la compétence sélectionnée sera payé dès que le Colon atteint le montant requis pour l'apprendre.
- Il n'est pas possible d'acquérir d'autres compétences tant que le coût en XP de la compétence acquise dans la salle de formation n'est pas entièrement payé.
- Une compétence apprise grâce à cette méthode sera positionnée dans la première case de la fiche du Héros et sera toujours sélectionnée pour les Missions jusqu'à ce que son coût en XP soit payé intégralement.
- Une compétence de base ou une compétence dérivée / évoluée d'une compétence de base déjà connue peut être apprise grâce à cette méthode.

LV2 - Coût de mise à niveau

Un Colon qui visite ce secteur doit dépenser les matériaux suivant :



Il peut ensuite choisir l'une des deux options suivantes :

- Apprendre une compétence strictement dans les mêmes conditions que précédemment (Lv1).
- Changer de spécialisation
le Héros peut alors se défaire de toutes les compétences acquises jusqu'à présent. lorsqu'il choisit cette option, il récupère tous ses XP dépensés pour ces compétences. Le Héros peut immédiatement dépenser l'XP récupéré pour apprendre de nouvelles compétences.



ENTREPÔT

L'entrepôt du Genesis est conçu pour stocker les précieux Éléments récupérés sur Primaevus V.
Lorsque vous stockez des Éléments dans l'entrepôt, n'oubliez pas de mettre à jour la feuille de Colonie.

LV1 - Actif

L'entrepôt peut stocker jusqu'à 3 matériaux.

LV2 - Coût de mise à niveau

L'entrepôt peut stocker jusqu'à 5 matériaux.

LV3 - Coût de mise à niveau

L'entrepôt peut stocker jusqu'à 7 matériaux.

ATELIER

LV1 - Actif

Un Colon qui visite ce secteur peut améliorer des Équipements. Vous pouvez améliorer l'Équipement jusqu'au niveau 2.

LV2 - Coût de mise à niveau

Un Colon qui visite ce secteur peut améliorer des Équipements. Tout Colon peut être chargé de l'amélioration de l'Équipement d'un autre Héros. De cette façon, il est possible d'avoir un seul Colon qui améliore les Équipements pour tout le monde. Vous pouvez améliorer l'Équipement jusqu'au niveau 2.

LV3 - Coût de mise à niveau

Un Colon qui visite ce secteur peut améliorer des Équipements. Un Colon peut effectuer autant d'amélioration que nécessaire tant que le nombre requis d'Éléments peut être payé et que l'ordre des mises à niveau est respecté. Tout Colon peut être chargé de l'amélioration de l'Équipement d'un autre Héros. De cette façon, il est possible d'avoir un seul Colon qui améliore les Équipements pour tout le monde. Vous pouvez améliorer l'Équipement jusqu'au niveau 3.

Effet accru: Si un ingénieur visite ce secteur, les Héros dépensent un matériau de moins (de leur choix) pour améliorer leur Équipement.



CONDITIONS DE VICTOIRE OU DE DÉFAITE

La majorité des Missions décrivent sur leur feuille les conditions qui doivent être remplies par les Héros pour obtenir une victoire. Lorsque les objectifs de la Mission ont été atteints, la Mission prend fin immédiatement. Après quoi vous pouvez lire le paragraphe "Victoire" et réclamer vos récompenses.

Toutes les Missions ont également deux conditions de défaite standard:

- Aucune des conditions de victoire n'a été remplie.
- 3 Héros sont KO en même temps.

Certaines Missions peuvent avoir des conditions de défaite supplémentaires. Par conséquent, si l'une des conditions de défaite se produit, la Mission se termine immédiatement. Lisez le paragraphe "Défaite" et continuez la campagne.

De nombreuses conditions de victoire ou de défaite sont basées sur la durée de la Mission. Lorsqu'une condition est remplie dans le délai d'une Mission, reportez-vous à la valeur «Fin» indiquée sur la carte de Mission. Lorsque les deux aiguilles indiquent l'heure de fin, la Mission se termine après que toutes les activations (le cas échéant) du secteur actif soient effectuées. Vérifiez alors les conditions de victoire ou de défaite et déterminez le résultat de la Mission.

RÈGLES SPÉCIALES POUR LES MISSIONS

FURTIF

Les Colons commencent certaines Missions cachées aux yeux de l'Ennemi et peuvent opérer dans l'ombre jusqu'à ce qu'ils soient exposés ou décident d'attaquer. Dans cette configuration, les Héros ne peuvent pas être vus par les Ennemis et ils ne peuvent donc pas être attaqués.

Tant que les Héros sont en mode furtif, ils doivent faire un test \clubsuit à la fin de chacune de leur activation. Si le résultat affiche plus de \clubsuit que de \heartsuit , le Héros restera invisible. Si au contraire, le résultat affiche une valeur de \heartsuit égale ou supérieure à \clubsuit , les Ennemis seront alarmés. Dans ce cas, placez un jeton d'alarme à côté d'une unité Ennemie. Dès lors qu'un autre test échoue, retournez le jeton d'alarme, les Héros ont été découverts et peuvent désormais être attaqués. Pendant un test de \clubsuit , les Héros peuvent dépenser l'AP disponible pour relancer: pour chaque PA dépensé, ils peuvent relancer un dé. Un Colon fait perdre le statut de furtivité à son équipe si son déplacement se termine à côté d'une unité Ennemie (ou vice versa). Enfin, la furtivité est perdue si le Héros interagit avec une unité Ennemie de quelque façon que ce soit.

PATROUILLE

Cette action ne peut être utilisée que par les Ennemis et seulement si vous trouvez le mot "patrouille" parmi les règles spéciales de la Mission. Dans ces Missions, les Ennemis n'utiliseront que cette action (et aucune autre) tant que les Héros n'auront pas déclenché une alarme (voir le mouvement furtif ci-dessus). Au début de l'activation d'un Ennemi, lancez un dé et comparez le résultat du jet avec la carte d'orientation. L'Ennemi se dirigera vers la direction correspondant à la face du dé obtenu, d'un nombre de cases égal à son \clubsuit . Si durant ce déplacement l'Ennemi rencontre un obstacle, continuez son mouvement dans la direction opposée. S'il se déplace sur une case adjacente à un Héros, cela déclenche immédiatement l'alarme.

POINT DE DÉPLOIEMENT

De nombreuses Missions utilisent des points de déploiement pour positionner les renforts Ennemis. Lorsqu'un Ennemi est placé à partir d'un point de déploiement (SP), placez l'unité sur une case adjacente au jeton SP. Si tous les cases

adjacentes au SP sont occupées, placez l'unité qui vient d'être générée sur la case la plus proche possible du SP. Sauf indication contraire, tous les points de déploiement Ennemis peuvent être détruits comme n'importe quel Élément Scénique et possèdent 10 \heartsuit .

ENNEMI

Au cours d'une Mission, vous devrez peut-être exécuter des drafts Ennemis, principalement lorsque vous devez placer de nouveaux Ennemis sur le champ de bataille. Pour mener à bien un draft Ennemi, mélangez toutes les cartes d'Ennemis disponibles pour former un deck Ennemi, puis piochez une carte. La carte tirée désigne le type d'Ennemi que vous devez placer sur le champ de bataille. Les règles spéciales des Missions spécifient l'heure à laquelle vous devez effectuer un draft Ennemi et peuvent appliquer des restrictions à la composition du deck Ennemi; par exemple, dans certaines Missions, un deck Ennemi peut être constitué uniquement d'Ennemis de rang Elite ou seulement d'Ennemis de rang troupe. Lorsqu'un draft Ennemi est programmé sur un secteur de phase défini sur le Momentum, vous devez effectuer de draft Ennemi avant toute autre activation.

Le déploiement initial des Missions d'exploration qui nécessitent des drafts Ennemis suit des règles légèrement différentes (voir les pages 8-9).



DECK ET PILE DE DÉFAUSSE

Au cours d'une Mission, vous utiliserez divers decks de cartes, un deck Ennemi, un deck ressources, un deck Oblivion, un deck Blessures sérieuses et un deck événements. Ces decks doivent être gardés près du plateau de jeu afin qu'ils soient toujours disponibles pour les joueurs. Quand une carte est défaussée par un joueur ou directement depuis le paquet, elle doit être placée à côté, face visible pour former la pile de défausse spécifique à ce deck.

A la fin d'une Mission, mélangez toujours toutes les cartes appartenant aux différents decks pour les avoir prêts pendant la phase de la Colonie et pour la prochaine Mission.

Certaines règles spéciales peuvent vous faire mélanger des cartes de deck même pendant une Mission et / ou pendant la phase de la Colonie.

MISSIONS NARATIVES

PRÉPARATION

Après avoir lu attentivement les règles de la Mission, suivez ces étapes :

- 1 - Préparez le champ de bataille tel que décrit par les règles de la Mission.
- 2 - Préparez les decks.
- 3 - Choisissez les Héros, leurs compétences et leurs cartes d'Équipement.
- 4 - Placez les Héros dans les cases de déploiement.
- 5 - Allons à la bataille!

- A - Titre de la Mission
- B - Prérequis de la Mission
- C - Temps de la Mission
- D - Carte
- E - Éléments de carte
- F - Configuration Momentum
- G - Briefing
- H - Règles spéciales
- I - Debriefing

BIENVENUE DANS LA JUNGLE

MISSION NARRATIVE DE - PREREQUIS: 00

DURETÉ DE LA MISSION: 10
FIN DE MISSION: 10

FRAG SPRIGGAN

KID SUICIDAIRE

D.Z.

BRIEFING

Les Spriggans font fuir la sagacité de ces horripilantes créatures n'a égaré que leur folie! Alors que vous défendez ardemment l'entrée et votre avant-poste, un petit nombre de Spriggans a réussi à contourner la sécurité de votre vaisseau et à voler une capsule de sauvetage. Ces capsules qui contiennent tout le patrimoine génétique nécessaire à la transformation de votre propre espèce sont extrêmement précieuses. Votre Mission se dépeint, vous devez la récupérer à tout prix!

CONDITION DE VICTOIRE

- Au moins 2 Héros restent sur les cases de la zone de déploiement. L'un d'eux doit être détenteur du cylindre cryogénique.

CONDITION DE DEFAITE

- Au moins 1 Kid suicidaire entre sur une case de la zone verte.
- Conditions de défaite standard.

OBJECTIFS DE L'ENNEMI

- Attaquer les Héros.

KID SUICIDAIRE

- Doivent se rendre sur une case de la zone verte en suivant le chemin le plus court.

RÈGLES SPÉCIALES

- Les Kid suicidaires sont encombrés: ils dépassent 2 IA pour se déplacer d'une case et ne peuvent pas utiliser la compétence de sautur. Lorsque le dernier Kid suicidaire est éliminé, placez des jetons de cylindre cryogénique sur sa case.
- Vague - ennemi:** Le deck ennemi se compose de:
 - Chasseur Sanguinaire, Frag Spriggan, Kid, Ennemi pour chaque point de déploiement dès qu'un Héros pénètre pour la première fois sur une case de cylindre cryogénique. Quand un Héros s'empare de 2. Un cylindre cryogénique peut être collecté avec une action de collecte. Le détenteur du cylindre cryogénique peut le transmettre à un Héros adjacent au prix de 1 IA. Un Héros ne peut pas abandonner le jeton de cylindre cryogénique sur le champ de bataille.

VICTOIRE

Vous avez réussi à récupérer ce qui vous a été impudemment dérobé. Étant donné que rien ne vous retient sur cette planète et que, malgré ce que vous pensiez, elle n'est clairement pas accueillante, vous décidez de retourner au Genesis le plus rapidement possible.

RÉCOMPENSE

Mission "à la recherche de quelques minéraux" débloquée.
(Au préalable, il vous faut conquérir au moins 3 zones vertes)
Chaque Héros de la Mission gagne 1 XP

DEFAITE

Malgré le poids de la capsule cryogénique, les Kids dragez végétation qui s'étend dans l'épaisse et humide de la jungle, vous retrouvez votre Équipement aux mains d'une Tribu de Jaunes et de leur sorciers, connus sous le nom de Falo. Elle propose de vous restituer votre matériel, prétendant se l'arçol comme un moyen pour obtenir votre attention. Face à l'absence de votre aide, vous choisissez de laisser les Piranhas m'ont pas-êtes pas une si mauvaise chose. Vous acceptez l'entraînement de Falo.

RÉCOMPENSE

Mission "vaid sur le temple" débloquée.
(Au préalable, il vous faut conquérir au moins 3 zones vertes)
Chaque Héros de la Mission gagne 1 XP

SINE TEMPORE

PRÉPARATION

Après avoir pioché une carte de Mission et lu les règles de ce livre, suivez les étapes suivantes:

- 1 - Sélectionnez et positionnez les tuiles terrain comme indiqué sur la carte de Mission.
- 2 - S'il y en a, positionnez les Ennemis spécifiques requis par la Mission.
- 3 - Pour chaque tuile terrain, effectuez un draft Ennemi pour chaque rang d'Ennemis et placez les unités Ennemis sur la tuile.
- 4 - Positionnez les Éléments scéniques définis par la Mission.
- 5 - Pour chaque tuile terrain, piochez les Éléments scéniques aléatoires requis. Positionnez les Éléments scéniques selon leurs règles.
- 6 - Choisissez les Héros, leurs compétences respectives et leurs cartes d'Équipement.
- 7 - Placez les Héros dans les cases de déploiement.
- 8 - Piochez une carte d'événement.
- 9 - Allons à la bataille!

- A - Titre de la Mission
- B - Niveau Defcon
- C - Temps de la Mission
- D - Carte
- E - Configuration Momentum
- F - Événements
- G - Briefing
- H - Règles spéciales
- I - Debriefing de la victoire
- L - Débriefing de la défaite

DELUGE DE RESSOURCE
MISSION D'EXPLORATION - DEFCON 3

ALARME! A SOIATQUE PHASE 3-3

BRIEFING
En bois explorateurs que vous êtes, vous savez que les ressources sont aussi précieuses que périssables. Vous apercevez un groupe de Primavei transportant des marchandises. Vous ne pouvez pas les laisser partir et essayez de vous emparer de ces précieuses cargaisons. Votre aversissement est ignoré et les Primavei vous attaquent derrière leurs provisions. Une ombre gigantesque se dessine au loin, vous devez vous hâter!

CONDITION DE VICTOIRE
• Collectez tous les jetons butin sur le champ de bataille.

CONDITION DE DÉFAITE
• Conditions de défaite standard.

OBJECTIFS DE L'ENNEMI
• Attaquer les Héros.

RÈGLES SPÉCIALES
• **Vague Ennemie:** le Deck Ennemi est constitué avec les cartes Troupe rouge. À chaque phase 3, activez le point de déploiement rouge. À chaque phase 9, activez le point de déploiement bleu. Défaitez un draft Ennemi à chaque activation d'un point de déploiement.
• **L'arrivée du Géant:** lorsque vous devez déployer le prochain Ennemi sur le champ de bataille, remplacez-le par un Butin que vous placez dans la zone de déploiement des Héros.
• **Pillard:** Collecter un jeton butin augmente la TV du Héros de 1.

DEBRIEFING

VICTOIRE
Le défi était loin d'être simple, mais grâce à votre courage et votre habileté, vous avez réussi à prendre possession de toutes les cellules énergétiques dont vous aviez besoin pour poursuivre votre aventure. La patrouille Primavei disparaît dans la forêt, et l'ombre ne semble plus s'intéresser à vous.

RÉCOMPENSE
La zone conquise vous fournit ses Éléments. Ajoutez-les à vos réserves.

DÉFAITE
Votre arrogance à croire que la patrouille de Primavei était facile à vaincre s'est retournée contre vous. Les Ennemis ont démontré une détermination implacable dans leur capacité à défendre leur territoire. L'ombre gigantesque apparaît enfin devant vous. L'ombre implacablement singulière de la créature vous convaincra de renoncer à vos intentions. Votre retour au Genesis se fera les mains vides.
Vous devrez entreprendre cette Mission plus tard, une fois que vos plaies guéries et votre Équipement réparé.

LÉGENDE DE CARTE

CARTE DE MISSION NARRATIVES

Voici toutes les icônes que vous verrez dans les cartes de Missions narratives.
Les icônes représentent les unités Ennemies, les jetons spéciaux et les Éléments scéniques.

	Zone de déploiement		Point de déploiement bleu		Sac de butin
	Libre passage entre les tuiles		Point de déploiement rouge		Sac de cible
	Champignon Élément Scénique 3D		Tourelles de sécurité Élément Scénique 3D		Flaque d'acide
	Amanite Élément Scénique 3D		Tourelle bouclier Élément Scénique 3D		Terminal
	Buisson Élément Scénique 3D		Rocher		Interrupteur
	Container		Antenne Élément Scénique 3D		Corps
	Hautes herbes		Flaques		Débris
					Téléporteur
					Batterie
					Tremplin
					Eclat de Gaea chargé
					Eclat de Gaea déchargé
					Sang de Gaea
					Simulacre
					Minerai
					Cylindre cryogénique MT2
					Cristal
					Preuves

CARTE DE MISSIONS D'EXPLORATION

Ci-dessous vous pouvez voir toutes les Éléments d'une Mission d'Exploration, puisqu'ils seront représentés sur les cartes Mission et dans la Feuille de Mission.

	Troupe		Tourelle de sécurité
	Élite		Tourelle bouclier
	Monstre		Point de déploiement bleu
	Leader		Point de déploiement rouge
	Boss		Interrupteur
	Zone de déploiement des Héros		Téléporteur
	Champignon / Amanite		Cristal
	Buisson		Rocher
	Artefact		Container
	Sac de butin		Antenne
	Zone Rouge / Verte		
	Terminal		

UN ACCUEIL CHALEUREUX

MISSION NARRATIVE 01

DEBUT DE MISSION:
FIN DE MISSION:

1:1
3:1



SPRIGGAN



CHASSEUR

BRIEFING

Le souffle généré par les moteurs du Genesis secoue les arbres et font trembler le sol de la zone d'atterrissage. Les nombreuses et étranges créatures peuplant la faune locale s'enfuient, terrifiées. Le sas du vaisseau s'entrouvre tandis que votre esprit s'aiguise pour votre première Mission: vous devez sécuriser la zone et installer l'antenne qui vous permettra de cartographier la planète entière. Les capteurs de votre viseur holographique s'affolent. Une erreur a dû être commise: cette planète ne semble pas aussi inhabitée que vous ne le pensiez.

CONDITION DE VICTOIRE

- Aucun Ennemi ne doit être adjacent à l'antenne à la fin du temps imparti.

CONDITION DE DEFAITE

- Conditions de défaite standard.

OBJECTIFS DE L'ENNEMI

Tous les Ennemis du rang troupe :

- Rester adjacent à l'antenne (TV 4)
- Attaquer les Héros

Chasseur:

- Attaquer les Héros

RÈGLES SPÉCIALES

- **Vague d'Ennemis:** lorsque le Momentum affiche 2.1, effectuez un draft Ennemi en utilisant uniquement des cartes de troupes.
- **Antenne:** ignorez les règles spéciales de l'antenne pour cette Mission.

DEBRIEFING

VICTOIRE

Vous avez été attaqué par des Spriggans, petites créatures agaçantes appartenant à l'espèce des faunes. Certes, vous avez été pris au dépourvu, mais vous vous êtes bien battus en défendant fermement l'antenne contre cet assaut désordonné. D'une manière générale, les Spriggans reste une espèce relativement neutre et sans réel intérêt. Rien qui ne puisse vraiment vous nuire en tout cas. Alexandra vient de faire une effrayante découverte: vous vous êtes posé sur l'une des planètes de chasse des Primaeavi, et vous vous êtes auto-déclarés leurs proies.

RÉCOMPENSE

- Mission "**bienvenue dans la jungle**" déverrouillée. (Au préalable, il vous faut conquérir au moins 2 zones bleues)
- Zones bleues déverrouillées.
- Chaque Héros de la Mission gagne **1XP**

DÉFAITE

L'antenne a été endommagée pendant la bataille contre les Spriggans et votre aventure semble s'être terminée avant même qu'elle ne commence. Après que vos Ennemis aient quitté le champ de bataille, vous essayez de réparer l'Équipement en utilisant des moyens de fortune. Malheureusement, les bourdonnements de l'antenne ont une fois de plus attirés vos bourreaux. Vous avez la possibilité de rattraper votre échec.

Relancer la Mission une nouvelle fois.

SINE TEMPORE

BIENVENUE DANS LA JUNGLE

MISSION NARRATIVE 02 - PREREQUIS:

DEBUT DE MISSION: 15
FIN DE MISSION: 3.10



FRAG
SPRIGGAN

ZONE
VERTE



KID
SUICIDAIRE

BRIEFING

Les Spriggans l'ont fait! La sagacité de ces horripilantes créatures n'a d'égal que leur folie! Alors que vous défendiez ardemment l'antenne et votre avant-poste, un petit nombre de Spriggans a réussi à contourner la sécurité de votre vaisseau et à voler une capsule cryogénique. Ces capsules qui contiennent tout le patrimoine génétique nécessaire à la terraformation de votre nouveau monde sont extrêmement précieuses. Votre Mission en dépend, vous devez la récupérer à tout prix!

CONDITION DE VICTOIRE

- Au moins 2 Héros entrent sur les cases de la zone de déploiement, l'un d'eux doit être détenteur du cylindre cryogénique.

CONDITION DE DEFAITE

- Au moins 1 Kid suicidaire entre sur une case de la zone verte.
- Conditions de défaite standard.

OBJECTIFS DE L'ENNEMI

- Attaquer les Héros.

KID SUICIDAIRE:

- Doivent se rendre sur une case de la zone verte en suivant le chemin le plus court.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Les kid suicidaires sont encombrés:** les 4 Kid Suicidaires portent le cylindre cryogénique et se déplacent toujours ensemble, en essayant de conserver la formation initiale. Ils dépensent 2 PA pour se déplacer d'une case et ne peuvent pas utiliser la compétence de coureur. Lorsque le **dernier kid suicidaire** est éliminé, placez le jeton de cylindre cryogénique sur sa case.
- **Vague d'Ennemis:** le deck Ennemi se compose des cartes suivantes: Spriggan, Frag Spriggan, Kid, Faucheur, Chasseur Sanguinaire. Effectuer un draft Ennemi pour chaque point de déploiement dès qu'un Héros pénètre pour la première fois sur une tuile.
- **Cylindre cryogénique:** quand un Héros s'empare du jeton de cylindre cryogénique, sa TV augmente de 2. Le cylindre cryogénique peut être collecté avec une action de collecte. Le détenteur du cylindre cryogénique peut le transmettre à un Héros adjacent, au prix de 0 AP. Un Héros ne peut pas abandonner le jeton de cylindre cryogénique sur le champ de bataille.



DEBRIEFING

VICTOIRE

Vous avez réussi à récupérer ce qui vous a été impunément dérobé. Étant donné que rien ne vous retient sur cette planète et que, malgré ce que vous pensiez, elle n'est clairement pas accueillante, vous décidez de retourner au Genesis pour partir le plus rapidement possible.

RÉCOMPENSE

- Mission "**à la recherche de ces foutus minerais**" débloquée.
(Au préalable, il vous faut conquérir au moins 3 zones vertes)
- Zones vertes déverrouillées.
- Chaque Héros de la Mission gagne **1 XP**

DEFAITE

Malgré le poids de la capsule cryogénique, les Kids parviennent à vous semer et à disparaître dans l'épaisse et étrange végétation qui s'étend devant vous. Après quelques heures de recherche, vous retrouvez votre Équipement aux mains d'une tribu de faunes et de leur sorcière, connue sous le nom de Fato. Elle propose de vous restituer votre bien dérobé, prétextant ce larcin comme un moyen pour obtenir votre attention. Fato a besoin de votre aide. Avoir quelques alliés parmi les Primaevi n'est peut-être pas une si mauvaise chose. Vous acceptez finalement de l'aider.

RÉCOMPENSE

- Mission "**raid sur le temple**" débloquée.
(Au préalable, il vous faut conquérir au moins 3 zones vertes)
- Zones vertes déverrouillées.
- Chaque Héros de la Mission gagne **1 XP**

SINE TEMPORE

RAID SUR LE TEMPLE

MISSION NARRATIVE 03 - PREREQUIS: ○○○

DEBUT DE MISSION: 05:4
FIN DE MISSION: 08:4



-  FRAG SPRIGGAN
-  CHASSEUR
-  BULL-Y
-  MOISSONNEUR

SINE TEMPORE

BRIEFING

Les deux pierres angulaires du peuple Primaevi, le culte des mères et les tribus guerrières, sont en conflit. La cause de cette affrontement se résume en un simple artefact, le sang de Gaea. Pour que cesse cette guerre ridicule, l'artefact doit disparaître. Seulement Fato est incapable d'intervenir, elle fait partie du culte des mères et son ingérence ne ferait qu'aggraver la situation. Vous décidez de lui porter assistance. La première tâche qu'elle vous confie est d'infiltrer l'un des temples du culte pour y dérober un médaillon. Ce que vous ne savez pas, c'est qu'un gardien terrifiant vous y attend.

CONDITION DE VICTOIRE

- Tuez le Gardien Bull-y dans le délai imparti.

CONDITION DE DEFAITE

- Conditions de défaite standard.

OBJECTIFS DE L'ENNEMI

- Attaquer les Héros.

RÈGLES SPÉCIALES

- Démarrer la Mission en **mode furtif**.
- Tous les Ennemis au début de la Mission utilisent la **règle de la patrouille**. dès que l'alarme se déclenche, tous les Ennemis passent en combat.
- Chaque **téléporteur** ne peut être utilisé qu'une seule fois. Pour pouvoir utiliser un téléporteur, vous avez besoin d'une action interaction (1AP). Après avoir utilisé un jeton de téléportation, placez le Héros sur le jeton de téléportation avec le même symbole, puis retirez ces jetons de téléportation du champ de bataille.
- Le **gardien Bull-Y** est considéré en attente. Quand le premier Héros entre sur sa tuile, le Bull-Y passe en combat.

DEBRIEFING

VICTOIRE

Grâce à votre Équipement et à votre entraînement, vous êtes parvenus à vous faufiler dans le temple Primaevi. Les Spriggans patrouillant dans la zone n'ont pas remarqué votre présence et tout se déroulait selon le plan établi. Mais c'était jusqu'à ce que vous entriez dans la chambre du médaillon. Un gardien Bull-Y monte la garde. Après avoir désactivé votre Équipement de furtivité, vous foncez à l'assaut du géant. Après un combat épique, vous réussissez à récupérer le médaillon tant convoité par Fato. Désormais tout ce qu'il vous reste à faire est de vous rendre au point de rencontre fixé par votre commanditaire.

RÉCOMPENSE

- Mission "**machinations tragiques**" débloquée. (Au préalable, il vous faut conquérir au moins 3 zones jaunes)
 - Zones jaunes déverrouillées.
- Chaque Héros de la Mission gagne **1 XP**

DÉFAITE

Votre Équipement vous permet de vous approcher du médaillon qui se cache au fond du temple. Malheureusement, vos Ennemis sont mieux préparés que vous ne le pensiez et n'ont eu aucun mal à détecter votre présence. En utilisant les téléporteurs, vous parvenez tant bien que mal jusqu'à votre objectif. Mais le médaillon est sous bonne garde et le Bull-Y n'est vraiment pas enclin à vous laissez le dérober. Après une âpre bataille, vous subissez une cuisante défaite, mais vous ne pouvez pas abandonner. Vous attendez une accalmie avant de vous lancer à nouveau à l'assaut du temple.

Relancer la Mission une nouvelle fois.

A LA RECHERCHE DE CES FOUTUS MINERAIS

MISSION NARRATIVE 04 - PREREQUIS: ○ ○ ○

DEBUT DE MISSION: 3.1
FIN DE MISSION: 6.1



KID



CHASSEUR
SANGUINAIRE



MINERAL



BATTERIE



SINE TEMPORE

BRIEFING

Malheureusement, quelque chose ou quelqu'un essaie à tout prix de vous empêcher de quitter Primaevus V. Les propulseurs de votre vaisseau ont été endommagés et ne peuvent pas être réparés sans pièces de rechange. Isaac, l'ingénieur de bord, dispose de tous le matériel nécessaire pour les fabriquer, mais il a surtout besoin d'Erytrophite comme base minérale pour la soudure des plaques de métal. Un scan rapide depuis la passerelle de commandement vous permet d'identifier un énorme gisement non loin de votre position. Une fois sur place vous tombez nez à nez avec des troupes Ennemies qui vous attendent de pied ferme. Est-ce un piège ou une coïncidence?

INSTALLATION

- Positionnez les rochers comme indiqué sur la carte de la Mission. Sur chacun des rochers, placez 3 jetons minerais.

CONDITION DE VICTOIRE

- Récupérez 4 jetons minerais dans le temps imparti.

CONDITION DE DÉFAITE

- Conditions de défaite standard.

OBJECTIFS DE L'ENNEMI

- Attaquer les Héros.

RÈGLES SPÉCIALES

- Quand un **Kid** est tué, il laisse tomber un jeton de Batterie qui sera utilisé pour la forêt.
- Chaque Héros est équipé d'une **forêt**, utilisez la carte d'Équipement pour ses règles d'utilisation.
- Chaque **jeton de Batterie** permet à la forêt d'être utilisée une seule fois pour recevoir un jeton minerais.
- **Vague d'Ennemis**: à chaque phase 12 se produit un draft Ennemi pour chaque point de déploiement. Le deck Ennemi sera composé des cartes suivantes: Kid, Kid suicidaire, Moissonneur, Chasseur.

DEBRIEFING

VICTOIRE

Bien que vos Ennemis se soient courageusement battus, il semblerait qu'ils voulaient juste vous faire perdre du temps, Votre inquiétude est palpable. Vous avez cependant réussi à rassembler tout le matériel dont vous aviez besoin et à retourner au Genesis. Sur place vos craintes se réalisent: une partie de votre équipage qui était resté à bord a été kidnappé par une faune et ses partisans. La dénommée Fato vous informe que vous risquez de rester définitivement prisonnier de cette planète hostile si vous ne faites pas ce qu'elle vous demande: récupérez un important médaillon dans un temple Primaevi. Là-bas, un calme étrange règne, et vous récupérez le médaillon beaucoup trop facilement. Pourquoi? Peu importe, vous ne pouvez pas abandonner vos camarade, et pour l'instant, vous devez respecter votre accord. Désormais tout ce qu'il vous reste à faire est de vous rendre au point de rencontre fixé par votre commanditaire.

RÉCOMPENSE

- Mission "**machinations tragiques**" débloquée. (Au préalable, il vous faut conquérir au moins 3 zones jaunes)
- Zones jaunes déverrouillées.
- Si les Héros ont ramené 5 jetons de minerais, ils obtiennent un Élément parmi : Itanimulli, Inottenio, Kekulenium.
- Si les Héros ont ramené 6 jetons de minerais, ils obtiennent deux Éléments parmi : Itanimulli, Inottenio, Kekulenium.

DÉFAITE

Alors que vous ramassiez la quantité d'Erytrophite demandée par Isaac, les troupes de combattants Primaevi, vous ont mis en déroute. Lors votre tentative désespérée d'atteindre une zone sécurisée, la majeure partie du minerais collecté a été perdue. Vous savez pertinemment que vous ne pouvez pas quitter cette planète si le Genesis n'est pas réparé. Désormais, votre seule option est de localiser un nouveau gisement d'Erytrophite pour y récolter le précieux minerais.

Relancer la Mission une nouvelle fois.

MACHINATIONS TRAGIQUES

MISSION NARRATIVE 05 - PREREQUIS: ●●●

DEBUT DE MISSION:
FIN DE MISSION:

11
6.1

SINE TEMPORE



TUILE 2



TUILE 3



PONT



TUILE 1



-  **KID SUICIDAIRE**
-  **MOISSONNEUR**
-  **GARDE VETERAN**
-  **GARDE DU TEMPLE**
-  **FATO**
-  **TELEPORTEUR**

BRIEFING

Fato vous a menti en exploitant votre bonne foi et votre naïveté. A peine arrivés dans le temple que Fato et ses sbires vous tendent une embuscade. Elle vous arrache le médaillon des mains et vous proclame publiquement comme *Ennemi du peuple Primaevi*. Pilleurs de trésors, venus dans leur temple pour dérober l'artefact le plus puissant en leur possession: le sang de Gaea. Vos explications ne servent plus à rien désormais, les Primaevi sont entrés en guerre et la seule chose qu'il vous reste à faire est de vous frayer un chemin à travers vos Ennemis pour vous échapper.

CONDITION DE VICTOIRE

- Vous devez vous échapper du temple avec au moins 2 Héros en entrant dans la zone verte, dans la limite de temps.

CONDITION DE DÉFAITE

- Conditions de défaite standard.

OBJECTIFS DE L'ENNEMI

- Attaquer les Héros.

GARDE DU TEMPLE:

- Jusqu'à ce que les téléporteurs soient activés, la Garde du Temple de la tuile n°2 restera adjacente au téléporteur, sinon elle suivra la règle : Attaque les Héros.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Pont:** lorsque le Momentum affiche 3.0, le pont se lève (retournez le connecteur). Pour pouvoir traverser le pont surélevé, les Héros doivent dépenser 2AP pour chaque case parcourue. Les Ennemis ignorent cette règle.
- **Vague d'Ennemis:** lorsque le Momentum affiche 1.7, effectuer un draft Ennemi pour chaque point de déploiement. Le Deck Ennemi consiste en : toutes les cartes d'Ennemis sauf ceux qui ont un Nom Propre et ceux avec le rang Monstre.
- **Téléporteurs:** si la Garde du Temple est vaincue, les Héros peuvent utiliser le téléporteur de la tuile n°2 avec une action interaction (1AP) pour se déplacer vers le téléporteur de la tuile n°3. Lorsque le Momentum affiche 4.2, retirez les deux téléporteurs du champ de bataille.
- **S'échapper du temple:** un Héros réussi à s'échapper du temple quand il pénètre sur l'une des cases de la zone verte, retirez alors sa figurine du champ de bataille.

DEBRIEFING

VICTOIRE

Votre impressionnante démonstration de force a surpris les Primaevi. Les corps de vos Ennemis vaincus jonchent le sol et vous avez réussi à vous frayer un chemin vers la sortie. Vous détournez le regard en direction de la vierge Fato, furieuse de son échec, et profitant de la confusion pour quitter le temple avec le reste de son culte. Au loin, une ombre observe les corps inanimés de ses guerriers; Sileno, chef de la tribu guerrière esquisse un sourire. Il a repéré en vous quelque chose que personne d'autre n'avait encore décelé.

RÉCOMPENSE

- Mission "**initiation tribale**" débloquée.
(Au préalable, il vous faut conquérir au moins 3 zones rouges)
- Zones rouges déverrouillées.
- Chaque Héros de la Mission gagne **1 XP**.

DÉFAITE

Acculés par le nombre et la puissance des Primaevi, vous vous faites rapidement capturer par les Gardes du temple et leurs chasseurs. Vous toisant du regard, Fato esquissa un sourire à peine dissimulé avant de laisser éclater toute sa fureur: le médaillon et le sang de Gaea sont enfin en sa possession. Vous êtes désormais prisonnier du culte et il compte bien s'occuper de votre cas personnellement. Vous allez être jugé par les 3 mères sacrées lors d'un rituel où votre ténacité risque d'être mise à rude épreuve.

RÉCOMPENSE

- Mission "**le culte de l'honneur**" débloquée.
(Au préalable, il vous faut conquérir au moins 3 zones rouges)
- Zones rouges déverrouillées.
- Chaque Héros de la Mission gagne **1 XP**.

LE CULTE DE L'HONNEUR

MISSION NARRATIVE 06 - PREREQUIS: ○○○

DEBUT DE MISSION: 4.1
FIN DE MISSION: 4.7



SPRIGGAN



MOISSONNEUR



LACHESI



GARDE DU TEMPLE
(GARDE DU CORPS DE LACHESI)



ATROPO



GARDE DU TEMPLE
(GARDE DU CORPS DE ATROPO)



CLOTO



GARDE DU TEMPLE
(GARDE DU CORPS DE CLOTO)



SANG DE GAEA

SINE TEMPORE

BRIEFING

Dans le jardin du temple, les préparatifs pour le rituel s'achèvent. Les mères sacrées murmurent des incantations au Sang de Gaia, qui se met à briller d'une lumière intense. De votre geôle vous apercevez les 3 prêtresses et leur garde rapprochée. La situation devient critique et vous devez réussir à vous libérer rapidement si vous voulez éviter d'être exécuté. Votre Mission sacrée! Un échec anéantirait tout espoir de Coloniser un nouveau monde et condamnerait votre espèce et toutes celles de votre planète natale à l'extinction.

- Brisons nos chaînes et combattons pour notre survie!

INSTALLATION

- Placez les jetons Garde du Temple en tenant compte de la couleur de la bordure, comme indiqué sur la carte de la mission.

CONDITION DE VICTOIRE

- Les trois sorcières doivent être vaincues.

CONDITION DE DÉFAITE

- Conditions de défaite standard.

OBJECTIFS DE L'ENNEMI

- Attaquer les Héros.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Garde du corps:** chaque Garde du Temple est télépathiquement connecté à l'une des trois sorcières et compte comme son garde du corps. Tant qu'un garde du corps n'est pas éliminé, sa sorcière reste immunisée contre tout dommage.
- **Snipers:** les Spriggans ne descendent jamais des containers.
- **Artefact de puissance:** tant que les sorcières sont trois, utilisez la carte de boss Triumvirat et elles devront rester adjacentes au jeton sang de Gaea.

DEBRIEFING

VICTOIRE

Depuis votre arrivée sur Pimaevus V, aucun des défis que vous n'avez eu à relever n'a été aussi difficile. Avec leurs tourbillons de lames mortelles qui fendent l'air, les Gardes du Temple ont défendu leurs prêtresses avec honneur. Votre courage et votre habileté vous ont permis d'anticiper leurs mouvements et éviter une nouvelle capture. Au prix d'un sanglant combat, les mères s'avouent vaincues, mais vous décidez de les épargner et de leur révéler la vérité sur Fato. Après tout, elles aussi ont été bernées par la sorcière. Alors qu'elles ne croient un traître mot de votre récit, le cristal de Gaea émet un son que les trois vénérables interprètent comme la volonté de leur déesse. Elles vous accordent le bénéfice du doute et vous laissent libre d'aller apporter la preuve de la corruption du cœur de leur vierge Fato.

RÉCOMPENSE

- Mission "**maléfique**" débloquée.
(Au préalable, il vous faut conquérir au moins 2 zones violettes)
- Zones violettes déverrouillées.
- Chaque Héros de la Mission gagne **1 XP**.

DÉFAITE

Votre tentative d'évasion a échoué, les vaillantes faunes, Gardes du Temple, ont prouvé leur ténacité et leur habileté dans le maniement de leurs lames. La rapidité de leurs attaques et la dextérité de leurs gracieux mais féroces mouvements ont réduit à néant toutes vos tactiques et vos espoirs. Vous aviez peut-être réussi à échapper à votre prison, mais ce n'était pas votre objectif. Fuir n'aurait pas servi à grand chose, vous devez défendre votre cas et révéler la trahison de Fato aux trois Vénérables. Une épée de Damoclès pointe au-dessus de votre tête. Vous devez confondre la traîtresse du culte le plus tôt possible.

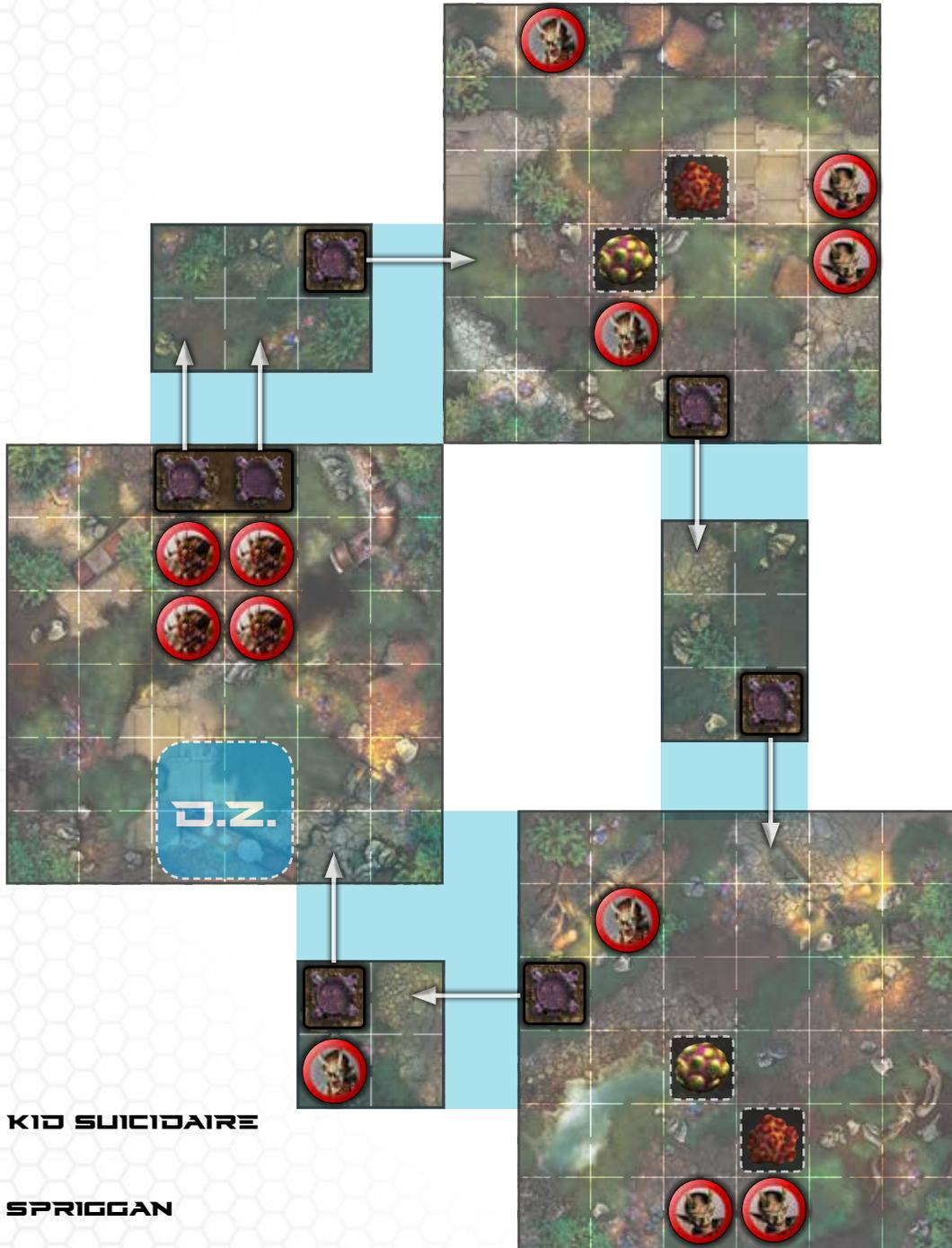
Relancer la Mission une nouvelle fois.

INITIATION TRIBALE

MISSION NARRATIVE 07 - PREREQUIS: ○ ○ ○

DEBUT DE MISSION: 9.1
FIN DE MISSION: 12.1

SINE TEMPORE



-  **KID SUICIDAIRE**
-  **SPRIGGAN**
-  **CHASSEUR**
-  **TREMPLIN**
-  **CIEL**



BRIEFING

Sileno vous regarde d'un air suffisant lorsque vous vous présentez devant lui. Vous avez accepté l'invitation qu'il vous a envoyée par l'intermédiaire d'un de ses chasseurs. Il vous fait signe de vous asseoir à côté du feu de camp avec les autres faunes. Tous vous regardent avec méfiance. Vous essayez d'expliquer vos raisons et la façon dont vous avez été trahi par la vierge Fato, mais personne n'y prête attention. Un jeune Chasseur vous explique qu'être invité par la tribu par simple charité ne vous donne pas le droit d'être entendu, encore moins par leur chef, Sileno. Le droit se mérite en participant aux rituels du Kummat. Vous comprenez que vous n'avez été invités que pour cette unique raison. Vous préparez votre Équipement tandis que les quatre autres Chasseurs vous dénigrent et se moquent de vous, certains de leur victoire. Montrez-leur qu'ils ont tort et gagnez le respect de la tribu!

CONDITION DE VICTOIRE

- Au moins deux Héros doivent revenir dans la Zone de déploiement avant que deux chasseurs n'y parviennent.

CONDITION DE DÉFAITE

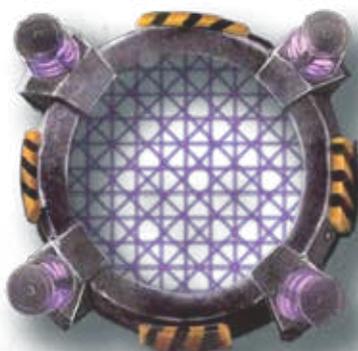
- Deux chasseurs atteignent la zone de déploiement avant que 2 Héros ne l'atteignent.
- 3 chasseurs sont éliminés.
- Conditions de défaite standard.

OBJECTIFS DE L'ENNEMI

- Attaquer les Héros.

Chasseur

- Ignorent les Héros, ils cherchent à atteindre la zone de déploiement, en se déplaçant de la manière la plus avantageuse possible.



RÈGLES SPÉCIALES

- **Ciel:** pour les attaques à distance, les espaces de ciel ne sont pas considérés comme non-zones et il est possible d'attaquer à travers eux mais sont considérés comme 3 cases dans le calcul de la RNG d'une attaque à distance.
- **Tremplin:** Interaction de 1AP. lancer un dé, avec un résultat \blacktriangledown positionner l'unité du Héros sur la case indiquée par la flèche. Sinon, le Héros subit 1 Blessure et reste sur le tremplin.
- **Chasseur:** le chasseur utilise le tremplin gratuitement et sans lancer de dés.
- **Fair Play:** le chasseur a 1 AP de moins pour chaque jeton Blessure sur l'unité.
- **Course (il)légale:** les Héros peuvent traverser des cases occupées par les chasseurs mais doivent terminer leur déplacement sur une case libre.
- **Bousculer:** un Héros peut dépenser 1 PA pour échanger sa place avec un chasseur adjacent.

DEBRIEFING

VICTOIRE

Les tremplins n'ont plus de secret pour vous. Entre tacles, sprints et travail d'équipe, vous avez réussi à atteindre la ligne d'arrivée indemne, et le plus important: vous avez réussi à arriver avant les Chasseurs. La tribu toute entière vous salue avec respect tandis que Sileno, rugissant, se frappe le torse avec le poing. Vous voilà accepté par la tribu guerrière et surtout vous êtes autorisé à être entendu par leur chef. A peine votre récit terminé que Sileno vous interrompt brusquement. Rassemblant ses troupes, il accepte de vous soutenir dans votre croisade contre la vierge Fato.

RÉCOMPENSE

- Mission "**maléfique**" débloquée.
(Au préalable, il vous faut conquérir au moins 2 zones violettes)
- Zones violettes déverrouillées.
- Chaque Héros de la Mission gagne **1 XP**.

DÉFAITE

La suffisance et l'arrogance avec laquelle les chasseurs vous traitaient n'étaient pas du bluff. Sautant d'arbres en arbres, et passant d'un tremplin à l'autre avec une telle facilité, ils vous ont fait regretter de vous être si lourdement armés. Chaque pierre et branche sont autant de pièges dans ce territoire inconnu. Malgré vos compétences remarquables, le résultat était prévisible et votre défaite est maintenant une réalité. Humiliés, vous êtes ridiculisés par toute la tribu, qui vous donne néanmoins une autre chance de briller à leur yeux. Cette fois-ci vous ne pourrez plus échouer mais vous savez à quoi vous attendre et vous serez mieux préparé!

Relancer la Mission une nouvelle fois.

MALEFIQUE

MISSION NARRATIVE 08 - PREREQUIS: ○ ○

DEBUT DE MISSION: 9.6
FIN DE MISSION: 11.6

D.Z.



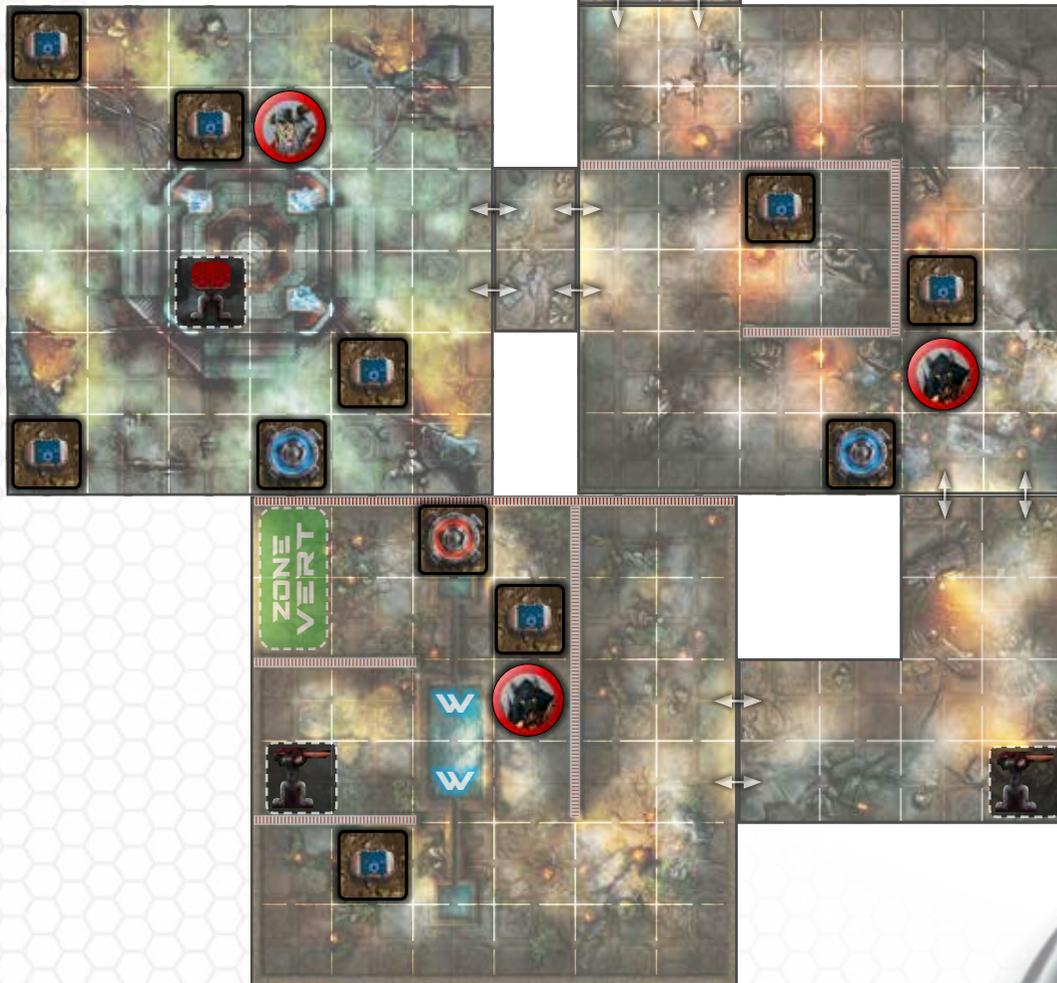
FATO



CHASSEUR SANGUINAIRE



MOISSONNEUR

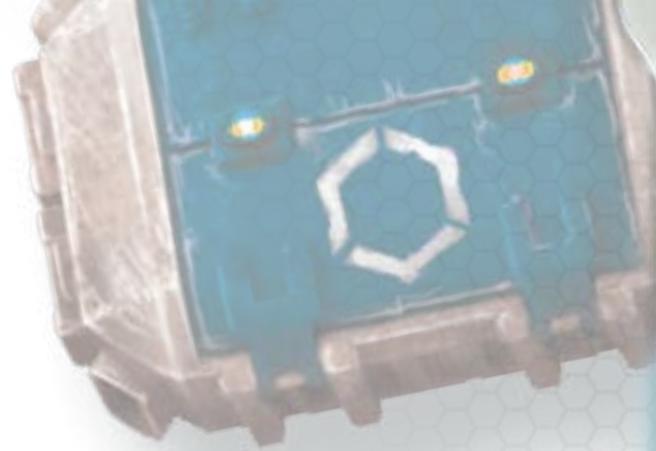


ZONE VERT

W

W

SINE TEMPORE



BRIEFING

Vous avez réussi à gagner la confiance d'un des deux piliers du peuple Primaevi, mais ce n'est pas suffisant et vous n'avez toujours pas la preuve dont vous avez besoin pour accuser Fato de sa trahison. Vous décidez d'infiltrer le repaire de la vierge et de ses partisans à la recherche d'Éléments reliant Fato au vol du médaillon et à l'éveil des forces interdites. Sa soif de puissance ne peut plus passer inaperçu.

INSTALLATION

- Mélangez face cachée les jetons butin avec 3 jetons preuve. Placez-les au hasard sur le terrain comme indiqué sur la carte de Mission.

CONDITION DE VICTOIRE

- Un Héros possédant au moins 2 jetons preuve entre sur une des cases de la zone verte.

CONDITION DE DÉFAITE

- Conditions de défaite standard.

OBJECTIFS DE L'ENNEMI

- Attaquer les Héros.

RÈGLES SPÉCIALES

• **Jeton de preuve:** quand un Héros recueille un jeton de butin, retournez-le. S'il affiche un jeton de preuve, le Héros le conserve sinon, suivez les règles de jeton de butin standard. Un Héros portant un jeton de preuve, voit sa TV augmentée de 3 (cette pénalité est cumulative pour chaque jeton de preuve porté par un Héros).

• **Alarme:** lorsque un Héros obtient le second jeton preuve, tous les Ennemis sur le champ de bataille entrent en combat. De plus, réalisez un Draft Ennemi pour le point de déploiement rouge proche de la zone verte.

• **Vague d'Ennemis:** lorsque un Héros entre sur une nouvelle tuile de terrain, réalisez un draft Ennemi pour le point de déploiement de cette tuile. Le Deck Ennemi est constitué avec les cartes Elite, Leader et Monstre.

DEBRIEFING

VICTOIRE

Vous déplaçant à pas feutrés et éliminant le plus rapidement possible chacun des serveurs de Fato, vous avez réussi à rassembler suffisamment de preuves sans déclencher l'alarme. De plus lors de vos investigations, dans l'une des chambres de la traîtresse, vous avez découvert un projecteur holographique contenant un rituel sur la façon de libérer le pouvoir dormant du sang de Gaea, et bien sûr, le médaillon actuellement entre les mains de la vierge en est la clé. Grâce à ses subterfuges, elle a pu diriger toute l'attention sur vous, la laissant libre d'agir sans être dérangée. Finalement, tous les peuples de Primaevi apprendront la vérité. Le culte des mères et les tribus guerrières se rassemblent et s'unissent pour vaincre Fato.

RÉCOMPENSE

- Mission "**repren ta destinée en main**" débloquée. (Au préalable, il vous faut conquérir au moins 15 zones au total)
- Chaque Héros de la Mission gagne **1 XP**.
- Si les Héros ont réussi à rapporter les 3 jetons preuve, ils gagnent un **jeton éclat chargé** pour la prochaine Mission.

DÉFAITE

Fato a prouvé une nouvelle fois être plus rusée que vous ne le pensiez. Toutes les preuve prouvant sa culpabilité ont été détruites, ne vous laissant plus rien pour prouver sa trahison. Mais la vierge est allée encore plus loin. A peine êtes vous conduit en dehors de son repaire, que vous vous retrouvez confronté face aux tribus et au culte. Désormais tous convaincus par les mots ensorcelants de Fato qui vous dépeint comme le véritable Ennemi. Ennemi qui doit être éliminé pour sauver les peuples de Primaevus V. Avec un sourire cynique, elle se tourne vers vous, vous désignant du doigt.

RÉCOMPENSE

- Mission "**le dernier espoir**" débloquée. (Au préalable, il vous faut conquérir au moins 15 zones au total)
- Chaque Héros de la Mission gagne **1 XP**.

LE DERNIER ESPOIR

MISSION NARRATIVE 9 - PREREQUIS: 15 ZONES CONCLUSES

DEBUT DE MISSION: 11
FIN DE MISSION: 76

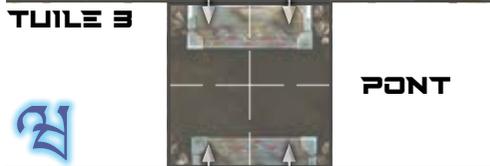


TUILE 4



TUILE 3

TUILE 1



PONT



TUILE 2



TERMINAL



INTERRUPTEUR



TELEPORTEUR



SINE TEMPORE

BRIEFING

Vos espoirs de vous échapper de Primaevus V s'amenuisent de minutes en minutes. Les Primaevi connaissent bien mieux le terrain que vous. Vous êtes encerclé et les issues sont condamnées. Achab motive son équipage, ses mots vous redonnent espoir, vous encourageant à prendre les armes, à vous battre pour votre vie et pour donner un avenir à l'humanité, si proche de l'extinction. Vous savez que fuir n'est plus une solution, que les Primaevi vous traqueront sans relâche. Pour retrouver votre liberté, il n'y a pas d'autre moyen que de vaincre les leaders de Primaevus V. C'est votre destinée, vous devez vous battre!

CONDITION DE VICTOIRE

- Vaincre Sileno, Atropo, Lachesi et Cloto.

CONDITION DE DEFAITE

- Conditions de défaite standard.

OBJECTIFS DE L'ENNEMI

- Attaquer les Héros.

SPECIAL RULES

- **Terminal:** deux Héros, sur les cases vertes peuvent activer le terminal avec une action interaction (2AP). Les deux Héros interagissant avec le terminal doivent être dans le même secteur sur le Momentum au début de l'activation durant laquelle ils ont l'intention de l'utiliser. L'activation du terminal baissera le pont ou activera le téléporteur de la tuile n°2.
- **Téléporteurs:** les téléporteurs de cette Mission sont connectés entre eux de la façon suivante et ne peuvent être utilisés d'une autre manière:
 - ***le téléporteur de la tuile n°2** (rune bleue): rendez vous sur le téléporteur de la tuile n°1 (rune jaune)
 - ***le téléporteur de la tuile n°1** (rune jaune): rendez vous sur le téléporteur de la tuile n°3 (rune rouge)Un Héros présent sur une case occupée par un jeton téléporteur peut dépenser 1 AP pour se déplacer sur le jeton du téléporteur auquel il est lié.
- **Vague d'Ennemis:** le point de déploiement de cette Mission ne peut pas être endommagé. Toutes les phase 12, réalisez un Draft Ennemi. Le deck Ennemi est composé de toutes les cartes Ennemis.
- **Jetons d'activation:** les jetons d'activation des Ennemis de la tuile 1 sont placés sur le Momentum dans le secteur suivant à celui du Héro qui pénètre sur la tuile 1 pour la première fois. les jetons d'activation des Ennemis des tuiles 3 et 4 sont placés sur le Momentum dans le secteur suivant à celui du Héros qui pénètre sur la tuile 3 pour la première fois.
- **Interrupteurs:** un Héros adjacent ou sur une case avec un jeton interrupteur peut l'utiliser avec une action d'interaction (1AP) pour retirer du champ de bataille l'interrupteur utilisé ainsi qu'un point de déploiement de son choix.
- **Chef des patrouilleurs:** après avoir retiré l'unité, placez un jeton de butin. Il ne suivra pas les règles de ressources standard, mais en le collectant, un Héros recevra la carte "bouclier rituel".
- **Acolyte:** après avoir retiré l'unité, placez un jeton de butin. Il ne suivra pas les règles standards des ressources, mais en le collectant, un Héros recevra la carte "Sceptre des Larmes".



KID



LACHESI



CHASSEURS
SANGUINAIRES



ATROPO



SILENO



CLOTO



ACDOLYTE
Unité Enchanteresse



BULL-Y



CHEF
PATROUILLEUR
Unité Chasseur

DEBRIEFING

VICTORY

La lourde hache de Sileno, chef des tribus, tombe avec fracas des mains sans vie de son propriétaire. Cloto, Lachesi et Atropo chuchotent leurs derniers mots à leur déesse, afin que leurs âmes puissent retourner à Gaea, pour la prospérité de Primaevus. Le peuple Primaevi vous regarde, choqués et incrédules, tandis que vous récupérez vos forces après cette sanglante bataille. Fato n'est certainement pas heureuse du résultat, mais elle a néanmoins obtenu ce qu'elle voulait: le sang de Gaea. Et maintenant que le culte et les tribus n'ont plus personne pour les guider, ses plans de domination peuvent être érigés sur des bases solides. La vierge abandonne brusquement la foule, mais non sans ordonner que les explorateurs quittent sa planète telle qu'ils l'ont trouvée. Elle ne veut plus rien ni personne qui puisse interférer avec ses projets futurs. Vous êtes désormais libre de quitter Primaevus V, et partir à la recherche de la planète que vous appellerez enfin La Terre!

DEFEAT

Le faible murmure des paroles obsédantes prononcées par les vénérables mères vous trouble et ébranle vos sens, tandis que vous subissez les attaques répétées des chasseurs et de leurs lances. Vous essayez tant bien que mal de résister et de vous battre, mais vos bras sont faibles, tout autant que votre esprit combatif. L'épée d'Achab se fracasse contre un bouclier Ennemi, tandis que les chaînes de Sileno, assaillent violemment son cou. Achab est inconscient! Alexandra fait tout ce qu'elle peut pour soulager la souffrance de l'équipage, mais ce n'est que futilité, les sorcières annulent toutes ses actions. Andromeda fait preuve d'une incroyable humanité, vous protégeant dans un dernier acte désespéré. Jukas fait appel à l'énorme puissance des flammes pourpres, mais les pouvoirs de Cloto, Lachesi et Atropo parviennent à dissiper l'énergie psionique comme une vulgaire brise, condamnant toute l'équipe à une cuisante défaite. Lorsque vous vous réveillez, une sensation oppressante se fait sentir, on vous a attaché d'étranges capteurs aux poignets et au cou. Probablement des géolocalisateurs, souligne Achab. Aucun Ennemi ne se trouve à proximité, mais les tambours au loin atteste d'une chose. La traditionnelle chasse Primaevi vient de commencer. Des dizaines de chasseurs prêts pour la traque mènent la procession, juste derrière eux se tient Fato, toute puissante! Vous n'arrivez pas à distinguer les trois vénérables mère ni le chef des tribus. Surement ont ils été vaincus par la traîtresse. Quoi qu'il en soit, vous êtes désormais une proie de choix sur Primaevus V et vous passerez le peu de temps qu'il vous reste à vivre à courir et vous battre. Vous cacher ne vous sera plus d'aucune utilité... votre voyage se termine ici.

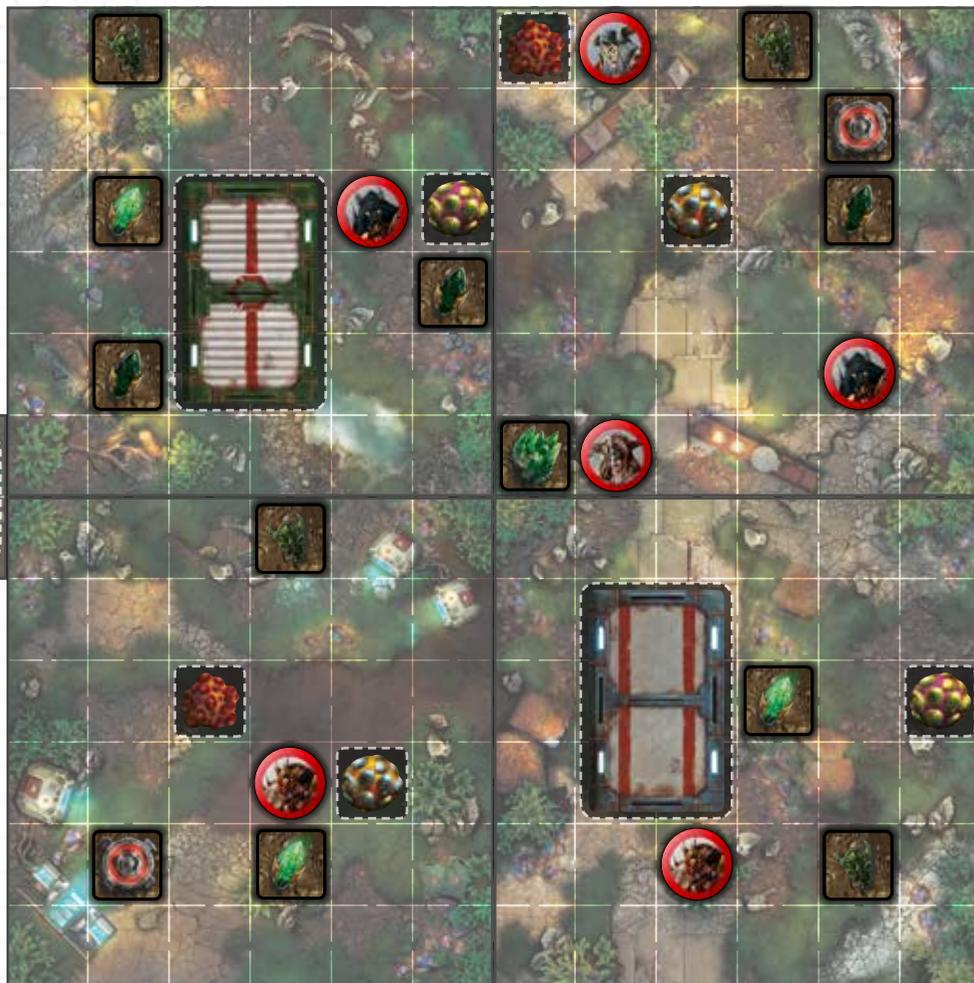
REPREND TA DESTINEE EN MAIN

MISSION NARRATIVE 10 - PREREQUIS: 15 ZONES CONCLUSES

DEBUT DE MISSION:
FIN DE MISSION:

4.5

SINE TEMPORE



-  **FATO "VENERABLE"**
-  **SANG DE GAËA**
-  **SIMULACRE**
-  **CHASSEUR SANGUINAIRE**
-  **MOISSONNEUR**
-  **SORCIERE**
-  **ECLAT CHARGE**
-  **ECLAT DECHARGE**

BRIEFING

Les intrigues de Fato ont réussies. Le culte et les tribus ont été distraits par votre présence pendant que la vierge a réussi à mettre la main sur le sang de Gaea et à libérer son immense pouvoir grâce au médaillon. Fato s'est élevé au statut de divinité et se retrouve sous la formidable influence de la pierre. Complètement hors de contrôle et galvanisée par l'énergie empirique, elle se prépare à détruire tous ceux qui lui barrent la route. C'est la dernière étape de votre voyage. Vous avez forgé des liens forts avec les Primaevi, et vous n'avez aucune intention de leur tourner le dos. Vous choisissez de vous battre à leurs côtés pour garantir un avenir à tous. Que la grande Déesse vous bénisse et que vous trouviez la force dont vous avez besoin. La bataille finale a commencé.

INSTALLATION

- Positionnez les 6 jetons éclat comme indiqué sur la carte. Si des Colons ont déjà des jetons éclat chargé (voir Mission 8), distribuez-les aux Héros comme vous le souhaitez.
- Pour cette Mission, utilisez la carte Ennemie "Vénérable" pour Fato.

CONDITION DE VICTOIRE

- Vaincre Fato Vénérable.

CONDITION DE DÉFAITE

- Conditions de défaite standard.

OBJECTIFS DE L'ENNEMI

- Attaquer les Héros.

RÈGLES SPÉCIALES

• **Ennemis en combat:** tous les Ennemis sont toujours considérés en combat.

• **Vague Ennemie:** les points de déploiements ne peuvent pas être endommagés durant cette Mission Réalisez un Draft Ennemi dès que Fato subit 6 Blessures puis un second lorsqu'elle en subit 12. Le deck Ennemi est composé de toutes les cartes Troupe, Elite, Monstre et Leader (sauf Cloto, Lachesi, Atropo et sileno).

• **Simulacre:** tous les Héros à une distance de 2 cases du simulacre souffrent de -1 . Chaque fois que Fato effectue une attaque, la même attaque est effectuée par chaque simulacre en suivant les règles de l'AI standard. Les attaques de simulacres ont la règle :  6 et faiblesse. Un simulacre peut être attaqué et possède 5 .

• **Bouclier de Gaea:** toutes les attaques ciblant Fato ont la règle : faiblesse.

• **Eclats:** un Héros peut décharger un éclat chargé avant d'attaquer pour ignorer la règle du bouclier de Gaea (voir ci-dessus). Un Héros peut aussi décharger un jeton d'éclat chargé lorsqu'il est touché par une attaque de Fato pour faire en sorte de ne subir qu'une seule Blessure comme résultat de l'attaque. Un Héros peut ramasser un fragment chargé avec une action de collecte standard. Un Héros peut transporter jusqu'à deux jetons d'éclat.

• **Sang de Gaea:** un Héros adjacent au jeton du sang de Gaea peut interagir avec lui (1 AP) et y défausser un jeton éclat (chargé ou non). Cela permet alors à tous les jetons éclat de devenir chargés.

DEBRIEFING

VICTOIRE

Sur le champ de bataille, le simulacre s'effondre, émettant un son strident qui perce vos tympans. La lumière verte du sang de Gaea scintille de plus en plus fort jusqu'à éclater dans un rugissement de tonnerre.

La vierge, privée de ses nouveaux pouvoirs tombe sur le sol. Maculée de sang, son arrogance et à ses ambitions ont eu raison d'elle. Parmi les morceaux brisés du cristal, dépourvus de lumière et fissurés, un noyau de lumière chaude et réconfortante subsiste. Les Primaevi vous acclament comme leurs nouveaux Héros, mieux encore, comme de grands chasseurs. Cloto, Lachesi et Atropo vous remettent ce qui reste du sang de Gaea, se jugeant indignes et incompetentes pour détenir un tel pouvoir, dont elles ont trop facilement perdu le contrôle.

Afin de s'assurer que le cristal sera sous bonne garde, de nombreux Primaevi embarquent dans le Genesis et se joignent à l'équipage d'Achab pour continuer son voyage à travers les étoiles. Une alliance nouvelle et profonde est née aujourd'hui, promise à un brillant avenir, mais c'est une toute autre histoire.

DÉFAITE

Les ténèbres enveloppent le champ de bataille et la terreur saisit votre cœur. Des décharges crépitantes d'énergie entourent le visage de celle qui est devenue une Déesse. D'un simple revers de la main, la vierge déracine les arbres et réduit toute chose à l'état de cendre. Elle brise en vous tout espoir de victoire.

La puissance du sang de Gaea est incontestable. Des geysers d'énergie, libérés des profondeurs de Primaevus, défigurent le paysage à des kilomètres à la ronde. Jukas, le seul capable de s'opposer à une telle dévastation, recourt au pouvoir des flammes pourpres pour lutter contre la folie destructrice de la vierge. Jukas se tourne vers ses amis et avec un ton autoritaire, les exhorte à quitter la planète aussi vite que possible. Exploitant un pouvoir capable de plier l'espace et le temps, le puissant psionique parvient à atteindre le sang de Gaea, et canalisant ses flammes psioniques dans la paume de sa main, à le détruire.

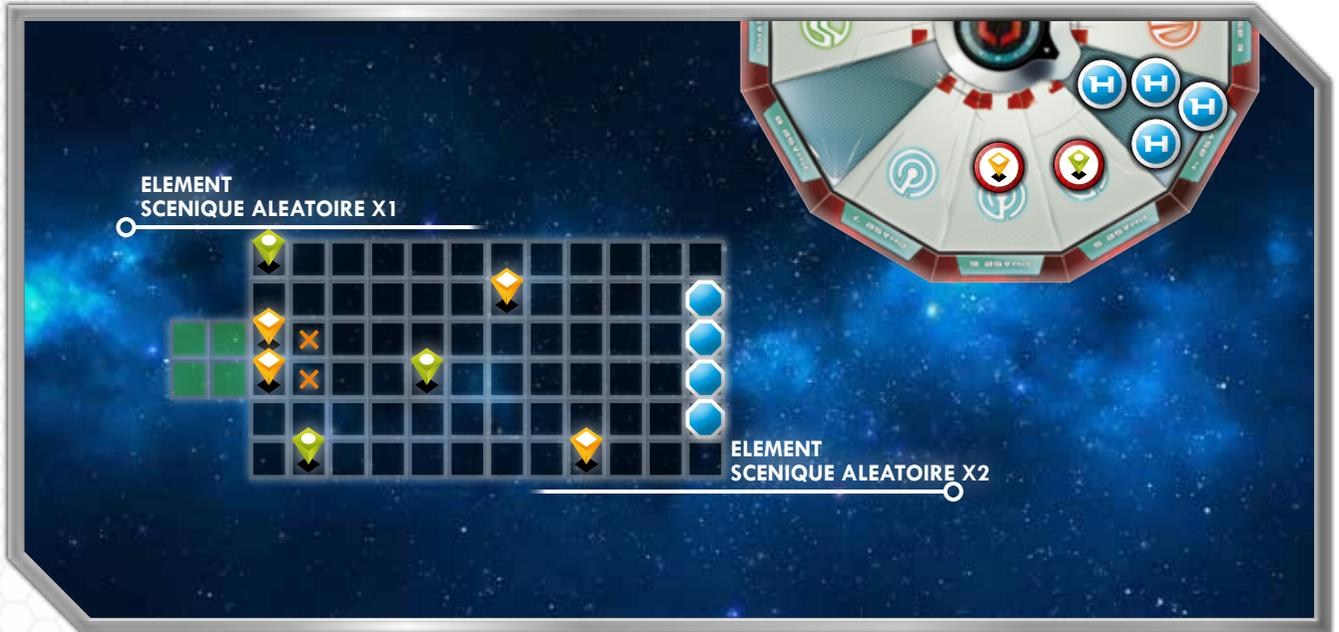
Alors que le Genesis s'éloigne le plus vite possible de la planète, Primaevus V s'effondre sur elle même en une fantastique explosion irradiante, avant de disperser ses débris dans les froides et vides ténèbres froides de l'espace. Des larmes coulent le long de votre joue. Jukas, le Héros, s'est sacrifié pour votre Mission sacrée, pour le salut de tous les habitants de cette planète..... pour votre propre salut. La Mission du Genesis et de son équipage ne s'arrête pas là, qui sait s'il trouvera une planète digne d'être appelée La Terre.

L'ÉVASION

MISSION D'EXPLORATION - DEFCOM 4

DÉBUT DE MISSION:
FIN DE MISSION:

64
51



BRIEFING

L'équipage a été surpris par une embuscade alors qu'il patrouillait dans une zone inexplorée de la planète. Les Ennemis ont entouré les membres d'équipage. L'objectif principal est de survivre!

CONDITION DE VICTOIRE

- Au moins 2 des Héros atteignent la zone verte.

CONDITION DE DÉFAITE

- Conditions de défaite standard.

OBJECTIFS DE L'ENNEMI

- Attaquer les Héros.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Prédateurs** : Tous les Ennemis ont la compétence prédateur.



DÉBRIEFING

VICTOIRE

Vous avez réussi à vous sauver, et les bonnes nouvelles ne s'arrêtent pas là! Grâce à une manœuvre sournoise, vous avez réussi à tourner la situation à votre avantage, chassant vos poursuivants du territoire, qui est maintenant entre vos mains!

RÉCOMPENSE

La zone conquise vous fournit ses Éléments. Ajoutez-les à vos réserves.

DÉFAITE

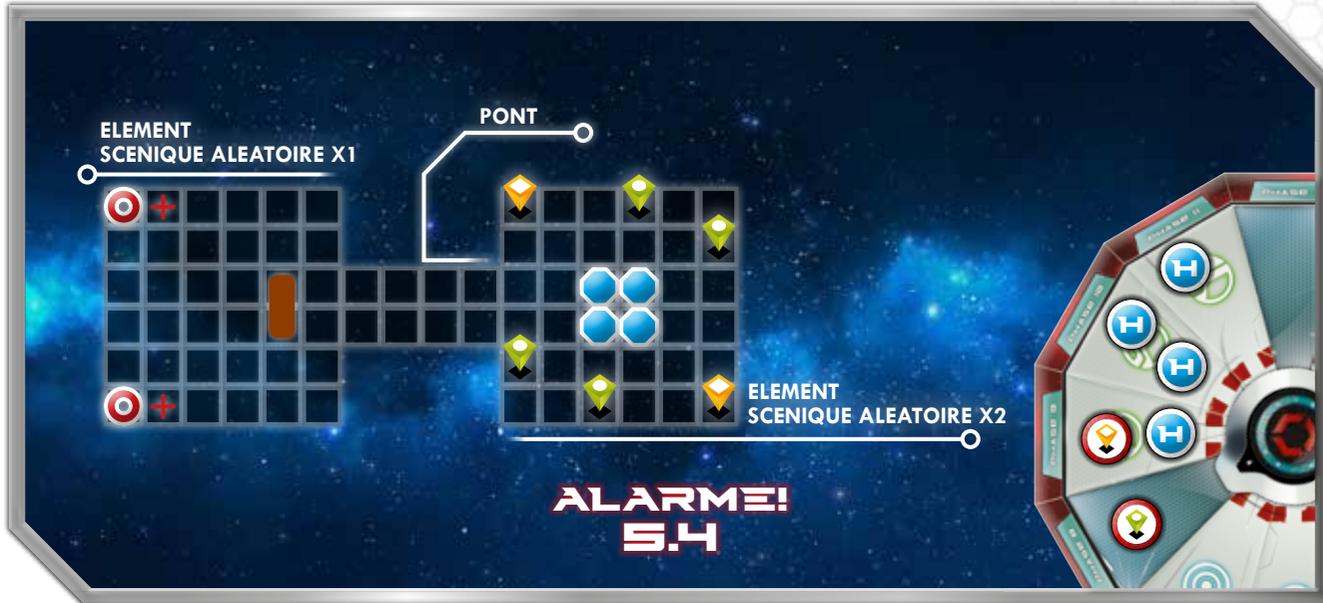
La patrouille a été sauvée in-extremis. Ce n'est que grâce à votre ruse et à un coup de chance que vous avez réussi à empêcher vos poursuivants de vous anéantir. Conquérir cette zone s'avérera une tâche difficile pour l'équipage.

Vous pourrez entreprendre cette Mission plus tard, une fois que vos plaies guéries et votre Équipement réparé.

LE PONT

MISSION D'EXPLORATION - DEFCON 4

DÉBUT DE MISSION: 3.6
FIN DE MISSION: 6.6



BRIEFING

Votre Mission d'exploration se complique, le chemin qui vous suiviez s'arrête net à un pont levé et vous ne pouvez aller plus avant. Heureusement, vous savez que les patrouilles d'ennemis ont une télécommande spéciale qu'ils utilisent pour activer les ponts. Vous n'avez pas d'autre choix que de vous en procurer une!

INSTALLATION

Faire une pile de 6 jetons de butin face caché, l'un d'entre eux aura un dos rouge. Mélangez les et gardez les à proximité.

Positionnez le connecteur du pont de manière à ce que le pont soit ouvert.

CONDITION DE VICTOIRE

- Les deux points de déploiement sont détruits.

CONDITION DE DÉFAITE

- Conditions de défaite standard.

OBJECTIFS DE L'ENNEMI

- Attaquer les Héros.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Le pont:** chaque Ennemi dans présent lors de la mise en place, y compris les petits Ennemis, laissera tomber une boîte lorsqu'il est vaincu.
-Chaque boîte sera piochée du haut de la pile de butin.
-Lorsque le jeton avec le dos rouge est obtenu, abaissez le pont (retourner la tuile pont côté pont baissé).

- **Vague Ennemie:** lorsque le Momentum affiche 5.4 effectuez un draft Ennemi avec les cartes troupe et élite pour chacun deux points de déploiement.

DEBRIEFING

VICTOIRE

Après avoir récupéré la télécommande pour abaisser le pont, vous vous retrouvez face à des vagues interminables d'Ennemis. Mais votre plan pour détruire les deux téléporteurs à été un succès! Vous avez réussi à résister au nombre écrasant d'Ennemis et à obtenir une victoire glorieuse.

RÉCOMPENSE

La zone conquise vous fournit ses Éléments. Ajoutez-les à vos réserves.

DÉFAITE

La situation est frustrante, car le temps passe et vous n'arrivez pas à mettre la main sur la télécommande passant sans cesse d'un ennemi à l'autre. Alors que vous commencez à entrevoir une lueur d'espoir, une avalanche d'Ennemis vous domine. Vous revenez à votre vaisseau blessés et démoralisés.

Vous pourrez entreprendre cette Mission plus tard, une fois que vos plaies guéries et votre Équipement réparé.

SINE TEMPORE

HAMBURGER HILL

MISSION D'EXPLORATION - DEFCON 4

DÉBUT DE MISSION: 6.1
FIN DE MISSION: 6.6

6.1
6.6



ELEMENT SCENIQUE ALEATOIRE X1



ELEMENT SCENIQUE ALEATOIRE X1



BRIEFING

La diplomatie a échoué. La bataille pour le contrôle de cette zone a éclaté. Si l'équipage du Genesis veut avoir accès à ses ressources, il doit livrer bataille et survivre face au nombre écrasant d'Ennemis!

CONDITION DE VICTOIRE

- Éliminer tous les Ennemis avant la fin du temps imparti.

CONDITION DE DÉFAITE

- Conditions de défaite standard.

OBJECTIFS DE L'ENNEMI

- Attaquer les Héros.

DEBRIEFING

VICTOIRE

Ce fut une bataille longue et épuisante, mais c'est sur vous et votre victoire que les rayons du soleil brillent! Vous avez combattu la horde Ennemie et avez conquis la région, sans avoir eu à payer le prix fort. Maintenant, vous pouvez enfin tirer le meilleur parti des ressources de la région!

RÉCOMPENSE

La zone conquise vous fournit ses Éléments. Ajoutez-les à vos réserves.

DÉFAITE

Pour chaque Spriggan que vous éliminez, deux autres rejoignent la bataille. La frustration monte, émettant votre résolution. Blessés, et plein de désillusions, vous comprenez que la retraite est la seule chose qui reste à faire.

Vous pourrez entreprendre cette Mission plus tard, une fois que vos plaies guéries et votre Équipement réparé.

SINE TEMPORE

DELUGE DE RESSOURCE

MISSION D'EXPLORATION - DEFCON 3

DEBUT DE MISSION: 3/4
FIN DE MISSION: 6/4



BRIEFING

En bons explorateurs que vous êtes, vous savez que les ressources sont aussi précieuses que périssables. Vous apercevez un groupe de ennemis transportant des marchandises. Vous ne pouvez les laissez partir et essayez de vous emparez de leurs précieuses cargaison. Votre avertissement est ignoré et les ennemis vous attaquent pour défendre leurs provisions. Une ombre gigantesque se dessine au loin, vous devez vous hâter!

CONDITION DE VICTOIRE

- Collectez tous les jetons butin sur le champ de bataille.

CONDITION DE DEFAITE

- Conditions de défaite standard.

OBJECTIFS DE L'ENNEMI

- Attaquer les Héros.

RÈGLES SPÉCIALES

- Vague Ennemie:** le Deck Ennemi est constitué avec les cartes Troupe. A chaque phase 3, activez le point de déploiement rouge. A chaque phase 9, activez le point de déploiement bleu. réalisez un draft Ennemi a chaque activation d'un point de déploiement.
- L'arrivée du Géant:** lorsque vous devrez déployer le onzième Ennemi sur le champ de bataille, remplacez-le par un Bull-Y que vous placerez dans la zone de déploiement des Héros.
- Pillard:** collecter un jeton butin augmente la TV du Héros de 1.



DEBRIEFING

VICTOIRE

Le défi était loin d'être simple, mais grâce à votre courage et votre habileté, vous avez réussi à prendre possession de toutes les cellules énergétiques dont vous aviez besoin pour poursuivre votre aventure. La patrouille Primaevi disparaît dans la forêt, et l'ombre ne semble plus s'intéresser à vous.

RÉCOMPENSE

La zone conquise vous fournit ses Éléments. Ajoutez-les à vos réserves.

DÉFAITE

Votre arrogance à croire que la patrouille de ennemis était facile à vaincre s'est retournée contre vous. Les Ennemis ont démontré une détermination incroyable dans leur capacité à défendre leurs biens. L'ombre gigantesque apparaît enfin devant vous: un Bull-Y. Le rugissement sanglant de la créature vous convaincra de renoncer à vos intentions. Votre retour au Genesis se fera les mains vides.

Vous pourrez entreprendre cette Mission plus tard, une fois que vos plaies guéries et votre Équipement réparé.

SINE TEMPORE

BULL-Y LE DESTRUCTEUR.

MISSION D'EXPLORATION - DEFCON 3

DÉBUT DE MISSION: 2.1
FIN DE MISSION: 5.3



BRIEFING

L'épaisse zone boisée s'étire à perte de vue, tandis que vous explorez la région, vous entendez les rires agaçant des petits êtres que vous appelez Spriggans. Tout à coup, un bruit assourdissant résonne à travers les arbres. Vous apercevez une ombre qui surgit des profondeurs de la forêt, ses yeux rouges brillent à travers les épaisses bouffées de fumée qui sortent de ses narines. Votre instinct vous dit de ne pas y faire face, et la seule chose à faire est de s'enfuir!

INSTALLATION

Au lieu de tirer des Ennemis depuis le deck Ennemi, placez un Kid pour chaque icône Troupe sur la carte de Mission.

CONDITION DE VICTOIRE

- Au moins 2 Héros doivent atteindre la zone verte.

CONDITION DE DÉFAITE

- Conditions de défaite standard.

OBJECTIFS DE L'ENNEMI

- Attaquer les Héros.

Bull-Y:

- se déplace toujours vers le Héros dans sa  le plus proche de la zone verte et l'attaque. S'il n'y a pas de Héros dans sa , se déplace vers le Héros plus proche de la zone verte.

RÈGLES SPÉCIALES

Boulet de destruction:

- Lorsque le Momentum atteint 2.8, placez un Bull-Y dans la zone rouge. Placez son jeton d'activation dans le secteur 8.
- Le Bull-Y ne peut être blessé d'aucune façon pendant la Mission.
- Le Bull-Y utilise tous ses PA pour se déplacer, et s'il y a un Héros dans le rayon de la frappe d'Ebène, il l'attaque sans dépenser d'AP.
- La capacité tourbillon est toujours considérée comme active pendant toute la durée de la Mission.
- Le Bull-Y engage tous les Héros adjacents à l'endroit où se termine son mouvement, sans dépenser d'AP.

DEBRIEFING

VICTOIRE

La terreur est votre compagnon dans cette course désespérée alors que vous esquiviez chacun des Spriggans, un par un. Malgré leurs efforts pour vous ralentir et vous offrir en pâture au Bull-Y, vous avez réussi à garder le monstre assez éloigné de vous pour réussir à vous cacher. Vous entrevoyez la réaction confuse de l'énorme bête, qui après s'être rendu compte qu'il vous avait perdu de vue entre dans une fureur noire et abats sa hache contre les arbres alentours.

RÉCOMPENSE

La zone conquise vous fournit ses Éléments. Ajoutez-les à vos réserves.

DÉFAITE

Fort, terriblement rapide, terriblement sauvage. Vos jambes et l'environnement hostile ont eu raison de votre fuite. Vous avez été emporté par la force destructrice du Bull-y. La créature monstrueuse, entraînée par sa frénésie, ne parvient pas à réaliser qu'il n'a plus aucun Ennemi à affronter, continuant sa folie destructrice sur les arbres environnants jusqu'à ce que sa colère s'apaise.

Vous pourrez entreprendre cette Mission plus tard, une fois que vos plaies guéries et votre Équipement réparé.

OCCUPER LE TERRITOIRE

MISSION D'EXPLORATION - DEFCON 3

DÉBUT DE MISSION: 6.3
FIN DE MISSION: 9.3



BRIEFING

Après de nombreuses inspections, vous trouvez un excellent point stratégique pour construire votre avant-poste. Malheureusement, les ennemis ont eu la même idée, vous obligeant à entrer dans une longue et pénible guerre d'usure. Serez-vous capable de résister aux meilleures troupes d'avant-garde de votre Ennemi??

CONDITION DE VICTOIRE

- Lorsque le temps est écoulé, au moins un Héros doit être dans chaque zone verte.

CONDITION DE DÉFAITE

- Conditions de défaite standard.
- Lorsque le temps est écoulé, s'il y a toujours des unités Ennemies dans les zones vertes.

OBJECTIFS DE L'ENNEMI

- Attaquer les Héros.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Cible prioritaire:** aussi longtemps qu'un Héros est sur une case de la zone verte, considérez le comme une cible prioritaire.
- **Vague d'Ennemis:** lors de chaque phase 12 sur le Momentum, effectuer un draft Ennemi pour chaque point de déploiement.
- **Le Deck Ennemi** est constitué avec les toutes les cartes sauf celles avec un Nom Propre.
- **Passage secret:** pour cette Mission, le point de déploiement ne peut être endommagé en aucune façon.



DÉBRIEFING

VICTOIRE

Disperser une escouade n'est jamais une bonne idée, mais cette fois, cela a marché en votre faveur! Dans une forme désespérée de défense, vous avez réussi à répondre à chaque assaut et à tenir vos positions. Vos Blessures atteste de la violence de l'attaque. Vous avez contraint l'avant-garde des Primeavi à battre en retraite et avez conquis une zone stratégique importante.

RÉCOMPENSE

La zone conquise vous fournit ses Éléments. Ajoutez-les à vos réserves.

DÉFAITE

Vous êtes tombé dans le piège des troupes d'élite. Grâce à une attaque combinée sur plusieurs fronts, ils ont réussi à vous diviser, réduisant de moitié votre efficacité sur le champ de bataille. Vous êtes mis en déroute, déçu de manquer un excellent point stratégique désormais livré aux mains de l'Ennemi.

Vous pourrez entreprendre cette Mission plus tard, une fois que vos plaies guéries et votre Équipement réparé.

SINE TEMPORE

A L'ÉPREUVE DU CRISTAL

MISSION D'EXPLORATION - DEFCON 2

DÉBUT DE MISSION: 4.3
FIN DE MISSION: 7.10



BRIEFING

Vos recherches vous conduisent dans un ancien temple Primaevi. Dans les salles obscures, des cristaux d'énergie scintillent. Des Sorcières Primaevi aux terrifiants pouvoirs psioniques accomplissent un rituel arcanique. Le psionique de votre équipe vous avertit que ce pouvoir ne devrait pas être laissé entre les mains de l'Ennemi.

CONDITION DE VICTOIRE

- Vaincre toutes les sorcières.

CONDITION DE DEFAITE

- Conditions de défaite standard.

OBJECTIFS DE L'ENNEMI

- Attaquer les Héros.

DEBRIEFING

VICTOIRE

Vous avez analysé la source du pouvoir des cristaux et interrompu rapidement le rituel. Détruire les interrupteurs était ce qu'il y avait de plus judicieux à faire mais cela a provoqué la fureur des 3 sorcières. Avec l'aide précieuse de votre psionique, vous avez réussi à résister à leur assaut et à les vaincre. Les sorcières en déroute, vous héritez des richesses du temple.

RÉCOMPENSE

La zone conquise vous fournit ses Éléments. Ajoutez-les à vos réserves.

RÈGLES SPÉCIALES

- Pour interagir (1 AP) avec un interrupteur, la tuile entière doit être exempte d'Ennemis.
- Pour désactiver le cristal rouge, il est nécessaire d'interagir (1 AP) avec l'interrupteur rouge.
- Pour désactiver le cristal vert, il est nécessaire d'interagir (1 AP) avec l'interrupteur vert.
- Une fois qu'un cristal a été désactivé, la sorcière la plus proche est immédiatement téléportée à côté de l'interrupteur éteint.
- Un cristal donne un bonus de 1AP et soigne 2 Blessures à une sorcière située à une distance de @1 au début de son activation. Les effets des cristaux sont cumulatifs si une sorcière est à portée de plus d'un cristal.
- Si possible, les sorcières resteront dans les zones affectées par les cristaux.
- Toutes les sorcières sont en attente, et passent en combat seulement quand un Héros entre sur leur tuile.

Restriction de planète: cette Mission ne peut être jouée que sur Primaevus V.

DÉFAITE

Malgré l'avertissement de votre psionique, vous êtes submergé par l'incroyable pouvoir des sorcières et de leurs cristaux. Avec un air de supériorité, les psioniques Primaevi vous regardent, vous, les êtres faibles expulsés de leur temple sacré par la simple force de leurs esprits.

Vous pourrez entreprendre cette Mission plus tard, une fois que vos plaies guéries et votre Équipement réparé.

DEMORALISATION

MISSION D'EXPLORATION - DEFCON 2

DÉBUT DE MISSION: 5.2
FIN DE MISSION: 6.1



BRIEFING

Où que vous alliez, des Ennemis arrivent par vagues incessantes. Vous voilà cernés! Les troupes ennemies savent mettre vos nerfs à rude épreuve. Mais de part son expérience, le capitaine sait que le moral d'une armée, qu'elle soit humaine ou non, ne peut rester indemne face à la mort de tant de ses congénères. Au loin, Il détecte un groupe d'Ennemis un peu plus isolé, anéantissez les espoirs de vos Ennemis comme un vulgaire château de cartes.

INSTALLATION

- Avant de déployer les Ennemis sur le champ de bataille, réalisez un Draft Ennemi seulement avec les cartes Elite. La carte tirée sera l'Ennemi préféré pour cette Mission.
- Pour le prochain draft Ennemi, n'incluez pas la carte de l'Ennemi préféré dans le deck Ennemi.

CONDITION DE VICTOIRE

- Éliminez 3 Ennemis préférés avant la fin du temps imparti.

CONDITION DE DÉFAITE

- Conditions de défaite standard.

OBJECTIFS DE L'ENNEMI

- Attaquer les Héros.



RÈGLES SPÉCIALES

- **-Ennemis préférés:** lorsque le premier Ennemi sur une tuile est éliminé, placez un Ennemi préféré sur une case adjacente du point de déploiement de la tuile. Si nécessaire, ajoutez le jeton d'activation de l'Ennemi préféré dans le secteur du Momentum juste après le secteur actif. Éliminer un Ennemi préféré n'active pas cette règle.
- **Pas de Prédateurs:** tous les Ennemis sont en attente (ignorez la compétence prédateur) et entrent en combat seulement lorsqu'un Héros pénètre sur leur tuile.

DEBRIEFING

VICTOIRE

Lorsque la dernière de vos cibles s'effondre sans vie sur le sol, un frisson parcourt l'échine de vos Ennemis. Vous reprenez courage, et votre détermination est plus forte que jamais. Avec zèle, vous chassez de la zone les quelques survivants restant, complètement démoralisés.

RÉCOMPENSE

La zone conquise vous fournit ses Éléments. Ajoutez-les à vos réserves.

DÉFAITE

La tactique adoptée par votre capitaine n'a pas fonctionné. Bien qu'ayant réussi à éliminer un certain nombre de vos adversaires, cela n'a fait qu'encourager les ennemis. Emplis de toute leur rage, leurs puissantes attaques percent vos défenses et vous achèvent en un instant. Les Ennemis, sûrs de votre mort, reculent, vous laissant seul et sans espoir.

Vous pourrez entreprendre cette Mission plus tard, une fois que vos plaies guéries et votre Équipement réparé.

SINE TEMPORE

L'AVANT-POSTE

MISSION D'EXPLORATION - DEFCON 2

DEBUT DE MISSION:
FIN DE MISSION:

5.1
5.3



BRIEFING

Le doute et l'angoisse vous gagne alors que la construction de votre avant-poste s'achève dans cette nouvelle région. Il n'est pas coutume que les ennemis vous laissent faire sans montrer de résistance. Ce doit être un piège! Les ennemis vont certainement vouloir jouer de votre fatigue. Vous vous préparez à repousser un assaut imminent.

CONDITION DE VICTOIRE

- A la fin du temps imparti, au moins 2 structures n'ont pas été détruites.

CONDITION DE DEFAITE

- Conditions de défaite standard.

OBJECTIFS DE L'ENNEMI Élites

- Attaquer les structures (TV5)

Leaders

- Attaquer les Héros.

RÈGLES SPÉCIALES

• **Structures:** l'antenne et les deux conteneurs sont considérés comme les structures cibles des Ennemis. Ignorez la règle de l'antenne pour cette Mission. Lorsqu'un Ennemi attaque une structure, lancez 3 dés pour le défendre comme s'il s'agissait d'un Héros. La structure souffre de Blessures comme s'il s'agissait d'un Héros mais est immunisée contre tous les états. Quand une structure subit 10 Blessures, elle est considérée comme détruite.

• **Vague d'Ennemis:** le Deck Ennemi est composé avec les cartes Elite et Monstre. Réalisez un Draft Ennemi pour chaque point de déploiement comme suit :

- rouge : A chaque phase 4 du Momentum
- bleu : A chaque phase 8 du Momentum

DEBRIEFING

VICTOIRE

L'avant-poste a subi un peu de dégâts, mais votre courage et votre habileté au combat vous ont permis de survivre un jour de plus sur Pimaevus V. Malheureusement, la nuit commence à tomber, et vous ne pouvez vous permettre de vous reposer sur vos lauriers. Vos Ennemis ne sont pas prêts à vous laisser dormir de si tôt!

RÉCOMPENSE

La zone conquise vous fournit ses Éléments. Ajoutez-les à vos réserves.

DÉFAITE

L'avant-poste a été perdu! Dépité, vous observez les ruines alentours, l'antenne d'émission complètement détruite, les conteneurs éventrés et tout le matériel inutilisable. Cette bataille montre votre incapacité à vous défendre. Anéanti, vous commencez à douter de votre capacité à mener à bien votre Mission sacrée.

Vous pourrez entreprendre cette Mission plus tard, une fois que vos plaies guéries et votre Équipement réparé.

L'ARTEFACT

MISSION D'EXPLORATION - DEFCON 1

DEBUT DE MISSION: 2.5
FIN DE MISSION: 6.1



BRIEFING

De l'un des leaders ennemi, émane une sinistre et irrésistible sensation de puissance. Votre instinct vous alerte, il n'est pas comme ceux que vous avez déjà rencontrés. L'artefact qu'il détient doit être la source de son pouvoir et vous comprenez qu'il doit être détruit rapidement avant qu'il ne cause d'irréversibles dégâts dans vos rangs! Mais cela ne sera pas chose aisée, un colosse le suit de très près.

INSTALLATION

Placez le jeton Simulacre comme indiqué sur la carte pour représenter l'artefact.

CONDITION DE VICTOIRE

- Les Héros doivent s'emparer de l'artefact avant la fin du temps imparti.

CONDITION DE DEFAITE

- L'Ennemi qui garde l'artefact est toujours vivant lorsque le temps est écoulé.
- Conditions de défaite standard.

OBJECTIFS DE L'ENNEMI

- Attaquer les Héros.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Le pont:** pour abaisser le pont et permettre le passage, les Héros doivent activer le terminal avec une action d'interaction standard (1 AP).
- **L'artefact:** un Héros peut prendre le jeton d'artefact avec une action de collecte.

DEBRIEFING

VICTOIRE

Le large corps du colosse gît sans vie à vos pieds. Alors que le leader ennemi tente de s'échapper avec l'artefact, votre sniper acquiert sa cible et tire. Un jet de lumière frappe le centre du bijou, causant une explosion psionique qui blesse grièvement votre Ennemi. Vous ne savez pas pourquoi mais vous décidez de l'épargner, les peines qu'il a pour se mouvoir lui accorde votre pitié.

RÉCOMPENSE

La zone conquise vous fournit ses Éléments. Ajoutez-les à vos réserves.

DÉFAITE

Entièrement concentré sur le chef et son artefact, vous en avez oublié les haches électriques de l'énorme Bull-Y, posté sur votre flanc. Le son étourdissant de ses armes se fracassant sur votre armure qui se déchiquette vous empli d'effroi. Vous reculez, vaincu et épuisé, sous le regard satisfait et hautain du leader ennemi.

Vous pourrez entreprendre cette Mission plus tard, une fois que vos plaies guéries et votre Équipement réparé.

SINE TEMPORE

VISER GRAND

MISSION D'EXPLORATION - DEFCON 1

DEBUT DE MISSION: 6.5
FIN DE MISSION: 10.1



BRIEFING

Pendant votre séjour sur la planète, vous avez rencontré de nombreux Bull-y différents. La plupart sont des monstres sans beaucoup d'intelligence, mais avec une force démentielle. Cependant, comme vous l'avez appris, certains d'entre eux font pâlir tous les autres. Votre chance exceptionnelle en a placé un sur votre chemin, essayez de le vaincre si vous le pouvez!

CONDITION DE VICTOIRE

- Tuez le monstre avant la fin du temps imparti.

CONDITION DE DÉFAITE

- Conditions de défaite standard.

OBJECTIFS DE L'ENNEMI

- Attaquer les Héros.

RÈGLES SPÉCIALES

• **Vague d'Ennemis:** faites un draft Ennemi pour chaque point de déploiement à chaque fois que le secteur 12 est atteint. Pour ce draft, le deck Ennemi doit être formé uniquement par des cartes Elite.

• **Monstre surpuissant:** le monstre possède la compétence Prédateur.
A chaque fois que le monstre souffre de 2 Blessures ou plus lors d'une seule attaque, retirez sa figurine du champ de bataille et placez la adjacente à l'un des téléporteurs en suivant ces directions:
-Si le monstre était sur la tuile 1, placez le monstre adjacente au téléporteur de la tuile 2.
-Si le monstre était sur la tuile 2, placez le monstre adjacente au téléporteur de la tuile 3.
-Si le monstre était sur la tuile 3, placez le monstre adjacente au téléporteur de la tuile 1.
Une fois le monstre positionné, si aucun Héros ne se trouve sur cette tuile, le monstre se soigne d'une Blessure.

DEBRIEFING

VICTOIRE

Votre entraînement et votre sang froid ont fait pencher la balance à votre avantage dans cette rencontre fatale. La brutalité de la créature a été stratégiquement contenue, vous permettant d'exceller contre l'une des créatures les plus fortes de la planète.

RÉCOMPENSE

La zone conquise vous fournit ses Éléments. Ajoutez-les à vos réserves.

DÉFAITE

Vous étiez trop mal préparé et arrogant pour penser que vous pouviez tenir tête à cette monstrueuse bête. Et encore moins la tuer. Les mouvements rapides du monstre et son incroyable régénération vous ont désappointé. votre défaite est cuisante!

Vous pourrez entreprendre cette Mission plus tard, une fois que vos plaies guéries et votre Équipement réparé.

TELEPORTEURS PARASITES

MISSION D'EXPLORATION - DEFCON 1

DEBUT DE MISSION: 7.8
FIN DE MISSION: 10.8



BRIEFING

Vous êtes maintenant des vétérans de la planète, et il est enfin temps de saboter ces téléporteurs qui vous ont causé tant de problèmes pendant vos Missions. Armés jusqu'aux dents, vous vous jetez une fois de plus à corps perdus dans la bataille. Cette fois les ennemis ne résisteront pas, pas plus que leurs satanés téléporteurs!

CONDITION DE VICTOIRE

- Détruisez 4 téléporteurs (point de déploiement) avant la fin du temps imparti.

CONDITION DE DEFAITE

- Conditions de défaite standard.

OBJECTIFS DE L'ENNEMI

- Attaquer les Héros.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Téléporteurs Ennemis:** ils sont représentés par les jetons de point de déploiement.
- **Brouilleurs:** un Héros qui fait une action d'interaction sur un interrupteur peut bloquer 2 téléporteurs de son choix. Un téléporteur bloqué ne peut pas générer d'Ennemis à la suite d'un draft Ennemi.
- **Téléporteur bloqué:** un téléporteur bloqué peut être détruit avec des attaques physiques. Chaque téléporteur a 6 *. Attaquer ou détruire un téléporteur ajoute 1 à la TV du Héros.
- **Vague d'Ennemis:** chaque fois que le secteur 12 est atteint, réalisez un draft Ennemi pour chaque téléporteur non bloqué. Le deck Ennemi est constitué avec les cartes Elite, Leader et Monstre.
- **Garde de téléporteur:** si un Héros attaque un téléporteur, tous les Ennemis sur la même tuile entrent en combat.

DEBRIEFING

VICTOIRE

Enfin! Les derniers des téléporteurs Ennemis succombe à la furie de vos coups. Il ne reste plus qu'à chasser les quelques Ennemis qui traînent encore dans les arrières-salles du temple. Vous venez de conquérir un point stratégique vital pour vos Ennemis. Les ennemis ont subi un sacré coup dur aujourd'hui.

RÉCOMPENSE

La zone conquise vous fournit ses Éléments. Ajoutez-les à vos réserves.

DÉFAITE

Les téléporteurs semblent être devenus fous, et de nouveaux Ennemis se joignent à la bataille à un rythme infernal. Vous réalisez rapidement que la situation est devenue incontrôlable. La supériorité numérique de l'Ennemi bouleverse tous vos plans, et vous êtes bientôt submergé. Dans votre malheur, la chance vous sourit. Vous trouvez un passage secret qui mène hors du temple. Vous êtes vaincu, mais les seules Blessures que vous avez subies sont celles à votre ego.

Vous pourrez entreprendre cette Mission plus tard, une fois que vos plaies guéries et votre Équipement réparé.

SINE TEMPORE



LUDUS MAGNUS
STUDIO

Livre de campagne v2.2