



INFINITY
DEFIANCE

X

INFINITY DEATHMATCH
TAG RAID



MISIONES

01. LA CAZA DEL GUSANO

Puedes jugar esta misión como un contrato más dentro de la campaña Revenant. Sustituye una de las misiones de Revenant por esta misión. Cuando compruebes los Puntos de Reputación al preparar esta misión, aplica los siguientes efectos en vez de los descritos en el manual de Revenant:

112+ : Al final de la Ronda 4, despliega en la casilla R2 a Herrenknecht.

Contrato: 93-R22

Cliente: Caid Fahesh

Localización: Despegue y entrega en Puerto Sulaco, Khurland, Amanecer.

Esta es posiblemente la misión más extraña en la que os habéis embarcado, pero las instrucciones no dejan lugar a dudas. El cliente quiere que le traigáis un Stoorworm adulto. Y lo quiere vivo.

Durante la aproximación con la Stalker, los indicadores de la nave parpadean. En la zona hay presencia Taigha. Además, sabéis por un soplo que en aquel páramo de mala muerte hay actividad actividad del Ejército Combinado, por si las cosas no

pudieran ponerse peor. Cuando la Stalker está a punto de tocar tierra, distinguís la entrada a la caverna donde, según vuestras indicaciones, está el Stoorworm. Es enorme. El perfil cortado de la roca parece indicar que la bestia ha abierto aquel agujero con sus propias fauces.

Acercar demasiado la nave sería peligroso, así que concluís que lo mejor es inmovilizar al Stoorworm y arrastrarlo como podáis hasta los amarres ventrales de la Stalker. Uno de vosotros se quedará allí para servir de apoyo, por lo que pueda pasar. Antes de desembarcar, os dais dos golpes secos en el hombro confirmando al compañero que su equipo está listo y para desearle suerte.

INSTRUCCIONES

- ▶ Crea el mazo de Unidades Alineadas: 1 □ Stoorworm, 2 □ Taigha, 1 □ Herrenknecht y 1 □ Zulsat.
- ▶ Prepara las losetas: ○A00, ○B28, ○B29, ○B32, ○B33, ○B35, ○B36 y ○B37.
- ▶ Prepara las cartas: Foso, Consola 1 y Consola 2.
- ▶ Despliega los componentes de juego de la **Fase 1** mostrados en el gráfico.
- ▶ Asigna a un jugador la carta de equipo "Arpón".

OBJETIVOS

- ▶ Cazar un Stoorworm.

HITOS



NIVEL DE ALERTA INICIAL

1

RONDA 1

1

Al final de la Ronda, haz lo siguiente:

- ▶ Despliega el Foso en la loseta ○B29. La Habilidad "Horda" se activa.
- ▶ Despliega a Zulsat en Posición Elevada (loseta ○B33. Lee "Zulsat").

RONDA 3

3

Al final de la Ronda, si no se ha realizado el Avance 1, la misión finaliza.

RONDA 5

5

Al final de la Ronda, si no se ha realizado el Avance 2, la misión finaliza.

RONDA 8

8

Al final de la Ronda, si no has dado caza al Stoorworm, la misión finaliza.



LEYENDA:

-  Zona de Despliegue
-  Casillas de Reparación
-  Consolas
-  Foso
-  Ascenso
-  Cadáver

CONSOLA 1

-    : Entrada completa.
-     : Si el Stoorworm tiene el estado  Inmovilizado, retira el Estado del StoorWorm. Retira los símbolos de las entradas 1 y 2 de esta Consola.

CONSOLA 2-PILOTAJE

-   : Retira el marcador de  Inmovilizado de la Stalker. Retira los símbolos de esta entrada.
-   : La Stalker despega. La misión finaliza.

CAZAR AL STOORWORM

Para conseguir cazar al StoorWorm éste debe estar en contacto con la loseta ○B28, tener el estado ✨Inmovilizado y dar la orden en la Consola 2 para **despegar**.

Importante

El Stoorworm debe sobrevivir a la misión. En caso de eliminarlo contará como no cazado.

CADÁVERES

Al obtener el MediKit cuando interactúes con el Cadáver, sigue robando cartas hasta que obtengas una Granada. Toma todas las cartas descartadas y mezclas de nuevo con el mazo de Botín.

STOORWORM

Coloca al Stoorworm de forma que uno de los lados de su base esté en contacto con la loseta ○B36. Cuando calcules el Alcance desde o hacia Steindrage, las medias casillas (no son hexágonos completos) no se cuentan.

Importante

Añadir la carta de Iniciativa del StoorWorm al mazo de Iniciativa cuando éste reciba al menos 1 🔴.

ACTIVACIÓN DEL STOORWORM

Asigna al Stoorworm una carta de IA como a cualquier Unidad, pero al revelar su carta de IA, sólo se comprueba la primera Instrucción o grupo de Instrucciones de la columna Roja.

Sustituye dichas Instrucciones por las siguientes:

🎯	Atacar al objetivo con 🟠🟡🟢🟣🟤🟥 1-8.
🎯	Atacar al objetivo con 🟠🟡🟢🟣🟤🟥 1-8. Después de resolver el Ataque, coloca al objetivo en la casilla más cercana al StoorWorm, en el borde de la loseta que contacte con la peana del Stoorworm.
👤	Atacar al objetivo con 🟠🟡🟢🟣🟤🟥 1-8. El Personaje objetivo sufre una Secuela.
🌀	Retira todos los estados del Stoorworm. Si el StoorWorm está adyacente a la loseta ○B28, coloca una ficha de estado ✨Inmovilizado sobre la loseta ○A00.

TAREAS

Al final de cada Ronda se deben comprobar las siguientes 3 tareas en el orden en que se listan, y ejecutar las Instrucciones indicadas para cada una:

DAÑO

Tarea: Haber infligido 10 🔴 o más al Stoorworm durante esta Ronda. Contabiliza el 🔴 Daño hecho cada Ronda por separado para llevar el control. El 🔴 Daño sobrante de otras Rondas no se contabiliza para la Ronda actual.

Instrucción: Si el Stoorworm recibe menos de 10 🔴 esta Ronda, retírale el Estado ✨Inmovilizado si lo tiene.

Cuando hayas realizado el Avance 3, no compruebes esta Tarea ni ejecutes su Instrucción.

CONSOLA (CONTROL DEL MOTOR)

Tarea: Haber completado la Entrada 1 de la Consola 1.

Cuando hayas realizado el Avance 3, no compruebes esta Tarea ni ejecutes su Instrucción.

INMOVILIZADO

Tarea: Que el Stoorworm tenga el Estado ✨Inmovilizado.

Instrucción: Retira los símbolos de la Entrada 1 de la Consola 1.

En caso de que no tenga el Estado ✨Inmovilizado se produce un **Derrumbe**, cada Personaje que esté dentro de la **Guarida del Stoorworm** sufre 2 🔴.

Cuando hayas realizado el Avance 3, no compruebes esta Tarea ni ejecutes su Instrucción.

GUARIDA DEL STOORWORM

Las losetas ○B35, ○B36 y ○B37 representan la **guardia del Stoorworm**. Los Personajes deben internarse en ella para darle caza.

AVANCE DEL STOORWORM

Al final de la Ronda, después de la comprobación de las Tareas, si has completado las 3 Tareas ejecuta un Avance del Stoorworm. Sólo se puede hacer 1 Avance por Ronda.

Deberás realizar 3 Avances para conseguir sacar al Stoorworm al exterior. Los Avances se producen en orden y aplicando los siguientes efectos:

AVANCE 1

El Stoorworm se retuerce y ruge haciendo vibrar vuestras vísceras, pero los arpones están bien anclados y le han atravesado la piel. Asegurais la posición de bloqueo de los arpones y comenzáis a tirar, todos a la vez. Poco a poco conseguís avanzar unos metros.

Los Personajes que se encuentren en la loseta ○B36 sufren 3 🔴 cada uno.

Coloca a los Personajes que se encuentren en la loseta ○B36 en cualquier casilla libre de la loseta ○B35.

Retira la loseta ○B36. Coloca al StoorWorm en contacto con la loseta ○B35.

AVANCE 2

Los Personajes que se encuentren en la loseta ⓄB35 sufren 3 ♠ cada uno.

Coloca a los Personajes que se encuentren en la loseta ⓄB35 en cualquier casilla libre de la loseta ⓄB37.

Retira la loseta ⓄB35. Coloca al StoorWorm en contacto con la loseta ⓄB37.

Lee el apartado "Problemas".

AVANCE 3

Los Personajes que se encuentren en la loseta ⓄB37 sufren 3 ♠ cada uno.

Coloca a los Personajes que se encuentren en la loseta ⓄB37 en cualquier casilla libre de la loseta ⓄB28.

Retira la loseta ⓄB37. Coloca al StoorWorm en contacto con la loseta ⓄB28.

Lee el apartado "Taigha y Herrenknech".

PROBLEMAS

Al Final del Avance 2 tira un 🎲 y comprueba el resultado:

(Cara blanca) - Intransitable

Coloca un Marcador Rojo en la loseta ⓄA00. Mientras este Marcador esté en dicha loseta se considera no transitable: las miniaturas no pueden entrar a ninguna casilla de la loseta. Si al colocar el Marcador ya hay alguna miniatura en la loseta ⓄA00, desplázala a la loseta más cercana.

Solución: Descarta una Granada en Alcance 1 de la loseta ⓄA00 y retira el Marcador Rojo de la ⓄA00. Al final de tu Activación, la Granada explota: todas las miniaturas en Alcance 3 de la loseta ⓄA00 sufren 3 ♠ cada una.

🚫 - Se bloquea el acceso a la Stalker

Escucháis un retumbar ensordecedor junto a la Stalker. Las rocas del desfiladero han caído, bloqueando el acceso a la nave. Todo indica que ha sido un derrumbe natural. Aunque la nave está intacta, no hay forma de alcanzarla.

Coloca un Marcador Rojo en la loseta ⓄB32. Mientras este Marcador esté en dicha loseta se considera no transitable: las miniaturas no pueden entrar a ninguna casilla de la loseta. Si al colocar el Marcador ya hay alguna miniatura en la loseta ⓄB32, desplázala a la loseta más cercana.

Solución: Descarta una Granada en Alcance 1 de la loseta ⓄB32 y retira el Marcador Rojo de la ⓄB32. Al final de tu Activación, la Granada explota: todas las miniaturas en Alcance 3 de la loseta ⓄB32 sufren 3 ♠ cada una.

Coloca una ficha de 🚫Inmovilizado en la loseta ⓄA00.

La carga D detona y levanta una nube de polvo que se alza hasta el cielo. El camino vuelve a estar despejado.

★ - Desplome en la caverna

El Stoorworm se revuelve, ruga y golpea las paredes de la caverna con la cabeza, provocando un derrumbe. Conseguís apartaros a tiempo, pero la salida de la cueva ha quedado bloqueada.

Coloca un Marcador Rojo sobre la loseta ⓄB37. Mientras el Marcador Rojo esté sobre la loseta no se pueden asignar símbolos en ninguna entrada de la Consola 1.

Solución: Un Personaje en la loseta ⓄB37 debe ejecutar la ▶ **Lanzar Granada:** descarta una Granada para retirar el Marcador Rojo de la loseta ⓄB37. Al final de la Activación de este Personaje la Granada explota: todas las miniaturas que estén en la loseta ⓄB37 sufren 3 ♠.

La carga D explota y escucháis el rugido ensordecido del gusano. El motor de arrastre de la Stalker zumba al límite de su resistencia. Esta bestia va a salir, cueste lo que cueste.

★ 🚫 - Avería en el motor de arrastre

La cabina de la Stalker se ilumina en rojo con las estridentes holografías de avería y se escucha un zumbido molesto, seguido de un chirrido que sacude toda la nave. Un olor a quemado llena el aire. El motor del cabrestante se ha roto, y no hay forma de continuar sin él. No vais a tirar del gusano a fuerza de hombro, a qué loco se le ocurriría. La reparación del motor se convierte en la máxima prioridad.

Coloca un Marcador Rojo y otro Azul en la loseta ⓄA00. Mientras alguno de los dos Marcadores esté sobre la loseta no se puede asignar símbolos en la Entrada 1 de la Consola 1.

Solución: Para retirar uno de los Marcadores, debes estar en la loseta ⓄB32 y ejecutar ▶ **Reparar:** lanza un 🎲. Si obtienes al menos 1 ★, retira uno de los Marcadores. Esta tirada se puede modificar aplicando el Estado 🔄Concentrado.

Si el Personaje es Trisha, ejecuta la Acción pero no hagas la Tirada. Retira directamente un Marcador.

* ! - Derrumbe

El Stoorworm hace un giro brusco y los cables que lo están sujetando se chasquean con violencia. Es tanta la fuerza del quiebro que la Stalker se desestabiliza y choca contra la pared de roca, causando un nuevo derrumbe que imposibilita el acceso a ella. El estruendo es tal que los tímpanos os pitan dolorosamente. Ni ocho cargas D podrían despejar el acceso, así que hay que mover la nave a una nueva localización para acceder desde abajo.

Retira la Loseta B32 y mueve los personajes en ella a la Loseta más cercana. Coloca A00 adyacente a Posición elevada B33 y coloca un conector entre ellas para habilitar el movimiento.

* * ! . ¡Más perretes!

Percibís una vibración bajo la tierra que poco a poco va aumentando su intensidad. El suelo se agrieta y las piedras se convierten en dientes. Los Taigha se os echan encima.

Despliega una Unidad de Taigha en R2.

TAIGHA Y HERRENKNECH

Cuando el StoorWorm se encuentre adyacente a la loseta B28:

Los Taigha y Herreknech consideran al Stormworm su Objetivo Primario. Comprueba al inicio de su Activación si son capaces de atacar al Stormworm. En caso contrario, se activan normalmente.

A su vez, el Stoorworm puede considerar a los Taigha y a Herreknech como Objetivos válidos a la hora de seleccionar objetivos de sus Instrucciones.

ZULSAT Y LA STALKER

Durante la Activación del Zulsat, si ningún Personaje se encuentra en la Posición Elevada, coloca una ficha de Inmovilizado en la Stalker (loseta A00) y finaliza su Activación.

- ▶ La ficha de estado Inmovilizado puede ser retirada desde la Consola 2.
- ▶ En el caso de tener que colocar una segunda ficha de Inmovilizado, la Stalker explota. Lee "Fin de misión".

POSICIÓN ELEVADA - B33

Campo Visual: B28, B29 y B32.

(Ver reglas de Posiciones Elevadas en el manual de Revenant).

ASCENSO

Una vez por Ronda, cada Personaje puede usar una casilla de Ascenso:

Los Personajes pueden gastar 3 Puntos de Movimiento para mover de una casilla de Ascenso a otra.

FIN DE MISIÓN

La misión finalizará si:

- ▶ Al inicio de la Ronda, los cuatro Personajes están Inconscientes. Lee "Fracaso".
- ▶ La Stalker despega (un Personaje da la orden de despegar o se activa la Entrada 2 de la Consola 2).
- ▶ Lee "Despegue de Emergencia". Si no has cazado al Stoorworm.
- ▶ Lee "Carga Asegurada" si has cazado al Stoorworm.
- ▶ **Al finalizar la misión** cada Personaje recibe:
 - ▶ 3 Secuelas si no finaliza la misión en la Loseta A00.
 - ▶ 7 y 10 Puntos de Reputación.
 - ▶ 1 carta de[Arpón]

Al **finalizar la misión** cada Personaje pierde:

- ▶ 1 si ha utilizado su AutoMediKit.
- ▶ 1 y 1 Punto de Reputación si no han eliminado el Foso.
- ▶ 3 y 6 Puntos de Reputación si no se apresura al Stoorworm.
- ▶ 1 y 1 Puntos de Reputación si Zulsat no es Apresado.
- ▶ 2 Puntos de Reputación si un Personaje acaba la misión fuera de la Loseta A00.

CARGA ASEGURADA

El gusano, agotado por el esfuerzo, se revuelve cada vez menos mientras termináis de amarrarlo, pero ya no hay forma de que pueda escapar. Avisáis a la cabina de que la carga está asegurada, y os llega la voz del piloto por el intercomunicador: "Amarraros fuerte. Con una carga tan inestable esto va ser una fiesta. ¡Mamá ganso fuera!"

Os subís de un salto a la nave, dejando los berridos del gusano a vuestra espalda. La nave despegue, y mientras va ganando altura no dejáis de comprobar por las cámaras exteriores que, efectivamente, el Stoorworm sigue ahí. No podéis evitar una carcajada al verlo flotar detrás de la nave, agarrado por los cables, y agitando su cuerpo en vano.

Os dejáis caer en el suelo de la bodega de carga, limpiándoos las secreciones que os pringan entre carcajadas... "Nos ha dejado guapos ¿eh?"

DESPEGUE DE EMERGENCIA

El cansancio empieza a morderos los músculos con fuerza y lo que había sido una sospecha se transforma en una verdad: no lo vais a conseguir. Estáis agotados, cubiertos de secreciones del gusano y ya no creéis que merezca la pena arriesgar la vida por el éxito de la misión. Corréis hacia la nave, avisando al piloto de la suerte de la misión con un lacónico "La hemos cagado, nos vamos...". Con los motores rugiendo a potencia de despegue, os dejáis caer en el suelo de la bodega de carga con la moral por los suelos, luchando por recuperar el aliento. Nadie dice una palabra en todo el viaje de vuelta hasta que suena un furioso puñetazo contra el mamparo... "Joder..."

FRACASO

El traqueteo de la Stalker al dispararse la secuencia de acoplamiento de los motores de maniobra os devuelve a la realidad: Habéis fracasado en la misión y estáis seguros de que vuestra reputación sufrirá con esta derrota.

Al menos no habéis dado con vuestros huesos en ninguna cárcel militar de máxima seguridad, así que pronto tendréis la oportunidad de compensar a la compañía.



02. PATHFINDER

Puedes jugar esta misión como un contrato más dentro de la campaña Revenant. Sustituye una de las misiones de Revenant por esta misión. Cuando compruebes los Puntos de Reputación al preparar esta misión, aplica los siguientes efectos en vez de los descritos en el manual de Revenant:

- ▶ 28 : No pasa nada.
- ▶ 56 : No pasa nada.
- ▶ 81 : Al inicio de la Ronda 1 haz una Activación adicional de Steindrage (no cuenta para el número de Activaciones por Ronda).
- ▶ 112 : No pasa nada.
- ▶ 132 : No pasa nada.
- ▶ 152 : Al inicio de cada Ronda haz una Activación adicional de Steindrage (no cuenta para el número de Activaciones por Ronda).
- ▶ 168+ : No pasa nada.

Contrato: 93-R33

Cliente: Akram Biomedical Sciences

Localización: Puesto de estudios Xenobiológicos 365, Cerca de Orkid Mine, Khurland, Amanecer.

La piloto reduce la velocidad y empezáis a descender cuando una corriente sacude la nave. Un Steindrage pasa cerca de vosotros y se aleja con un rugido. La piloto os hace un gesto significativo con un dedo y dice: "Por diversión me metería ahí abajo de cabeza, pero no voy a comprometer la misión".

Vuestro plan inicial de realizar una aproximación con la nave para recoger a los civiles se ve frustrado. Con esa MegaBestia rondando, no podéis arriesgaros. Vais a tener que ir hasta ellos a pie y guiarlos hasta la Stalker.

En estado de alerta máxima y con cuidado, salváis la distancia que os separa del puesto científico y localizáis a sus integrantes. Parece que todos están bien, al menos a simple vista. Os organizáis para formar una comitiva que haga el camino de vuelta, avisando a los civiles de que deben tener sumo cuidado con dónde pisan. Echáis un vistazo al cielo de vez en cuando, pero de momento la bestia no da señales de vida.

A mitad de camino por el desfiladero, un rugido os pone en alerta y la montaña se agita. Con una velocidad inhumana, el Steindrage surge entre las brumas y se echa sobre vosotros con furia.

INSTRUCCIONES

- ▶ Crea el **mazo de Unidades Alineadas**: □ Steindrage 1.
- ▶ Prepara las losetas: Ⓞ A18, Ⓞ A19, Ⓞ A20, Ⓞ A21, Ⓞ A23, Ⓞ A24 y Ⓞ A26.
- ▶ Prepara las cartas de Aliado: Científico, Ingeniero, 2x Malherido, 2x Moribundo, Médico y VIP.
- ▶ Despliega los componentes de juego de la Fase I mostrados en el gráfico.

OBJETIVOS

- ▶ Rescatar a los miembros de la expedición.

HITOS



NIVEL DE ALERTA INICIAL

1

LEYENDA:

 Zona de Despliegue

 Civiles

 Casillas Steindrage

 Ascenso-Nido

 Ascenso-Desfiladero

 Moribundo

 Contenedores

 Casilla de Rescate



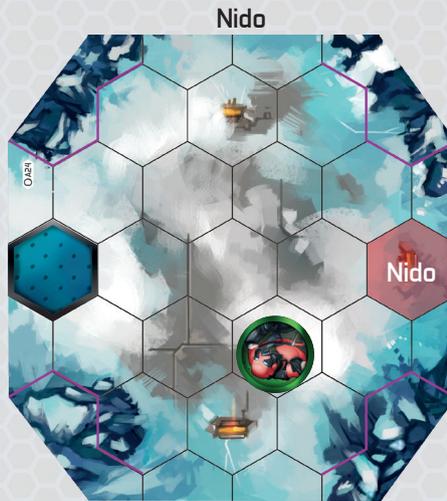
GA23



GA19



GA26



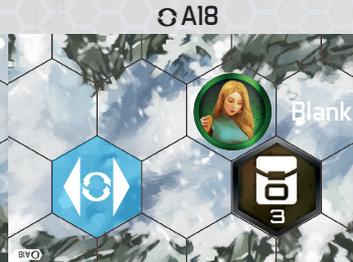
GA24



GA20



GA21



GA18

PERSONAJES Y MOVIMIENTO

Los Personajes **no pueden** declarar la Acción Mover más de 1 vez por Activación.

PROVOCAR A STEINDRAGE

Para esta misión, todos los Personajes (excepto Aliados) cuentan con la siguiente Acción:

► **Provocar a Steindrage:** Ganas el Estado ✖Provocado.

Efecto: Si la loseta que ocupa Steindrage tiene un Personaje con el estado ✖Provocado, sustituye la entrada de su IA "Vuela" por:

"2. Realiza un Ataque a todos los personajes con el Estado Provocado en Alcance."

Considera que el Estado Provocado se lo ha impuesto Steindrage.

LOSETAS

Cuando un Personaje se encuentre en una casilla dividida entre dos losetas, considera que el Personaje se encuentra en ambas losetas.

CIVILES

DESPLIEGUE

Forma un mazo con los siguientes Aliados: VIP, Científico, Ingeniero, 2x Malherido y Médico.

Despliega aleatoriamente un Aliados en cada una de las losetas: ⓄA18, ⓄA21, ⓄA19, ⓄA20, ⓄA23 y ⓄA26.

Despliega un Civil Moribundo en el Nido, en la casilla indicada en el mapa. Coloca su marcador en la casilla indicada en el gráfico.

ACTIVACIÓN

Los Aliados Civiles no se activan de forma Normal. Antes de la Activación de un Personaje puedes activar un único Civil que esté en tu loseta. Los Aliados Civiles solo pueden Activarse de esta manera.

Recuerda: Un Aliado sólo puede ejecutar 1 vez la Acción Mover durante su Activación.

RESCATAR

Un Personaje adyacente al Marcador A en la Loseta ⓄA23 puede ejecutar ► **"Poner a salvo"**: retira tu miniatura y a todos los civiles que se encuentren en Alcance 1-3 del Marcador A. Se considera que estos civiles han sido rescatados.

PRESA

Steindrage irá cazando a los civiles para llevarlos a su nido y devorarlos. En el momento que un Civil se convierta en Presa, retira todas sus heridas y estados de su carta y colócala al lado de la carta de Steindrage.

Si Steindrage tiene una "Presa" y le infliges 6 ♠ o más, haz lo siguiente:

► Sustituye la carta del Civil "Presa" por la de Moribundo y coloca un Marcador de Moribundo en la casilla más cercana a la Casilla que esté ocupando Steindrage en ese momento.

ASCENSO

Una vez por Ronda, los Personajes pueden utilizar una casilla de Ascenso:

Sitúate en una casilla de Ascenso-Desfiladero y gasta 3 puntos de movimiento para acceder al punto de Ascenso-Nido. También puedes gastar 3 puntos de movimiento para acceder desde un punto de Ascenso-Nido al punto de Ascenso-Desfiladero.

Los Aliados con la etiqueta Civil **no pueden** usar las casillas de Ascenso.

STEINDRAGE

DESPLIEGUE Y COLOCACIÓN

Para desplegar a Steindrage coloca la miniatura en contacto con la loseta ⓄA24. Cuando debas colocar su miniatura en el escenario colócala en contacto con la loseta indicada.

CASILLAS STEINDRAGE

En todas las losetas del mapa de la misión se marca la casilla desde la cual se medirán los Alcances hacia Steindrage cuando éste se encuentre en dicha loseta.

En estas Casillas aparece el resultado que hay que obtener en un 📦 cuando sea necesario recolocar a Steindrage.

Un Personaje que se encuentre en la misma Casilla que Steindrage tiene siempre Alcance 1 desde/hacia Steindrage.



IA

Steindrage no usa el mazo de IA de Defiance. Steindrage tiene 2 cartas de Iniciativa: Tierra y Vuela.

Cuando voltees su carta de Iniciativa sigue las siguientes instrucciones dependiendo de la carta de Iniciativa que voltees:

TIERRA

- ▶ 1. Ataca al Personaje con más en Alcance de uno de sus Ataques.
- ▶ 2. Si está en el Nido y hay un Moribundo desplegado en el Nido, descarta al Moribundo y retira 5 de Steindrage.
- ▶ 3. Coloca a Steindrage en su Nido (loseta), en caso de que no estuviese ya.
- ▶ 4. Si tiene una "Presa", coloca un marcador de Moribundo en cualquier casilla del Nido, retira la carta de Civil y sustitúyela por una de Moribundo. El Civil ya no se considera "Presa". En caso de no tener disponible ninguna carta de "Moribundo", retira la carta de Civil y cura 5 a Steindrage.
- ▶ 5. Si hay uno o más Personajes en la loseta ejecuta un Ataque al Personaje con más en Alcance de uno de sus Ataques.

VUELA

- ▶ 1. Lanza un para ver donde se coloca Steindrage. La loseta debe contener un Civil o un Personaje. Si la loseta está vacía repite el lanzamiento hasta que la loseta contenga un Civil o Personaje.
- ▶ 2. Coloca a Steindrage adyacente a la loseta. Si no tiene un Civil "Presa", asigna un Civil que se encuentre en la loseta para que se convierta en "Presa".
- ▶ 3. Ejecuta un Ataque contra cada uno de los Personajes en Alcance 1-4.

ACTIVACIÓN DE STEINDRAGE

La Activación de Steindrage varía dependiendo del número de Personajes (no Aliados) en el tablero.

Si al inicio de la Ronda...

- ▶ Hay 4 Personajes en el tablero, Steindrage se activa 2 veces por Ronda. La primera vez inmediatamente después de que se activen 2 Personajes y la segunda al final de activarse los 2 últimos.
- ▶ Hay 3 Personajes en el tablero, Steindrage se activará al inicio de la Ronda y después de que se active el segundo Personaje.
- ▶ Hay 2 Personajes en el tablero, se activará una sola vez al inicio de la Ronda.

Cuando finalice la Activación de Steindrage, vuelve el Turno de Activación a los Jugadores.

NIDO

La loseta es el Nido de Steindrage. El Alcance entre el Nido y cualquier otra loseta de la misión es de 8 y siempre se puede trazar Línea de Visión a él.

PROBLEMAS

A partir de la segunda Ronda, al Inicio de cada Ronda lanza un y comprueba el resultado:

Cara blanca - Alud

De repente, el suelo empieza a temblar. Echáis un vistazo arriba y veis la ladera de nieve desprendiéndose con un estruendo ensordecedor. Los disparos y el movimiento del Steindrage han provocado un alud, y es demasiado tarde como para ponerse a cubierto.

Lanza un . Usa los símbolos de las Casillas Steindrage para seleccionar una loseta que contenga un Personaje o Civil. En caso de estar vacía, repite el lanzamiento hasta seleccionar una loseta ocupada.

Los Personajes en la loseta sufren 2 y reciben el estado Inmovilizado.

Los Aliados lanzan cada uno y aplican según el resultado:

▶ . El Aliado sufre 2 y recibe el estado Inmovilizado.

▶ Cara blanca. El Aliado cae por el precipicio. Retira al Aliado del juego.

- Bruma

El Steindrage se aleja del desfiladero y empieza a batir las alas con violencia. A su alrededor, la bruma del entorno se ve propulsada hacia vosotros rápidamente, transformándose en una ventisca helada e impidiendo que veáis nada más allá de un par de metros.

¡No se puede trazar Línea de Visión a Objetivos en Alcance 2 o superior.

- Bloqueo

Ya os queda poco para llegar a la Stalker, cuando el Steindrage pasa rasante sobre ella, haciendo que un aluvión de nieve os bloquee el camino. Como no lo despejéis pronto, os será imposible poner a los científicos a salvo. Tenéis que daros prisa.

Hasta la siguiente Ronda: No puedes ejecutar la Acción "Poner a Salvo".

* 🛡️ - Furia

Las protuberancias en la cresta del Steindrage empiezan a emitir un fulgor extraño y las pupilas prácticamente le desaparecen de los ojos. Abre su enorme boca hacia vosotros y no ruga, sino que rechina, como si estuviese poseído por un frenesí repentino. Golpea las rocas con la cola y, con los colmillos por delante, carga contra vosotros.

Realiza inmediatamente una Activación adicional de Steindrage. No cuenta para su máximo de Activaciones por turno.

* 🛡️ ! - Huevos de murciélago.

Entre la confusión y la nieve, de repente vislumbráis el nido de la MegaBestia unos metros más adelante. Y en él, una de las mercancías más valiosas de este planeta endemoniado: los huevos del Steindrage.

Coloca 1 Marcador B en contacto con la Casilla Steindrage de la loseta Nido. Este Marcador ocupa un espacio de 🎒 mochila. En caso de que vuelva a salir este resultado, repite el lanzamiento. Si estás adyacente al Marcador B puedes ejecutar la Acción Equipar para colocarlo en un espacio libre de tu 🎒 Mochila.

* * ! - Vuelo Alto

El Steindrage echa la cabeza a un lado después de una de vuestras ráfagas y asciende hasta que se pierde en la ventisca. La tormenta engulle sus rugidos y, de repente, ya no hay rastro de él.

Por un momento, tenéis el pensamiento inocente de que lo habéis ahuyentado, pero os dura muy poco. El Steindrage cae en picado como un proyectil que va directo a impactar contra el desfiladero.

Durante esta Ronda, al final de la Activación de todos los Personajes, realiza 3 Activaciones en el siguiente Orden: Tierra, Tierra, Vuela. Steindrage ignora los efectos del estado 🌀Provocado.

FIN DE MISIÓN

La misión finalizará si:

- ▶ Al inicio de la Ronda, todos los Personajes que no se hayan retirado del tablero están Inconscientes. Lee "Misión Fallida".
- ▶ No quedan Personajes en el tablero. Lee "Misión Cumplida".
- ▶ Al finalizar la misión cada Personaje recibe:
- ▶ 9 🎖️ y 10 Puntos de Reputación.

Al finalizar la misión cada Personaje pierde:

- ▶ 1 🎖️ si ha utilizado su AutoMediKit.
- ▶ 2 🎖️ y 2 Puntos de Reputación por rescatar entre 4 y 5 Civiles.
- ▶ 4 🎖️ y 2 Puntos de Reputación por Rescatar menos de 4 Civiles.
- ▶ 1 🎖️ y 1 Punto de Reputación por no rescatar al Aliado VIP.
- ▶ 1 🎖️ si acaba Inconsciente el escenario.
- ▶ 1 🎖️ si nadie tiene el Marcador B en su Mochila.

MISIÓN CUMPLIDA.

Al aupar al último de los científicos al portón de la Stalker, os subís vosotros, golpeando las botas contra el suelo de la bodega de carga y desembarazándoos de la nieve rojiza que os cubre. Tras activar el pulsador de cierre del portón, uno de vosotros contesta a la mirada de la piloto con un pulgar elevado y la lengua fuera en señal de fatiga. La aceleración del despegue tensa los cuerpos maltrechos de todos abordo, hasta que notáis cómo las rutinas automatizadas de vuelo entran en juego y la piloto abandona la cabina para ayudaros a acomodar a los rescatados.

MISIÓN FALLIDA

No sabéis qué os duele más, la mordida del frío o el haber fracasado en la misión. Esto va ser un varapalo en la reputación de la compañía. Las sonoras ráfagas de los propulsores de la lanzadera os sacan de la ensoñación que os adormece. Al fin han rastreado vuestra baliza de rescate, solo han tardado... ¡seis horas! La vida de mercenario es dura, pensáis con un encogimiento de hombros y te dejás aupar por la tripulación de rescate a la calidez de la bodega de carga de la Stalker

