

OLEAJE ANÓMALO

BASE CENTRAL (3 JUGADORES)

1 ENSAMBLAR DROIDE = +1 DROIDE



2 PROCESAR MINERAL



3 RECOLECTAR MINERAL = 1d6 M



PROCESAR MINERALES



PUNTOS DE VICTORIA ADICIONALES



FUGA DE OXÍGENO

OLA DE METEORITOS

AL PUNTUAR EN LA RONDA FINAL EDIFICIOS CON RESISTENCIA

○ ● ● = -1PV

*"No los vi venir. Se llevaron todo, hasta el aire que respiramos."
- Jefe de mantenimiento".*

BASE CENTRAL (2 JUGADORES)

1 ENSAMBLAR DROIDE = +1 DROIDE



2 PROCESAR MINERAL



3 RECOLECTAR MINERAL = 1d6 M



PROTOCOLO DE SEGURIDAD

1 RESISTIR EL IMPACTO
LANZAR LOS DADOS DE DESASTRE.
- 1d6 de INTENSIDAD
(1, 2, 3 y 4 = 1 PUNTO DE DAÑO)
(5 y 6 = 2 PUNTOS DE DAÑO)
- 1d6 de SECTOR
(1, 4 = PISO 1)
(2, 5 = PISO 2)
(3, 6 = PISO 3)

2 ANALIZAR LA SITUACIÓN.
(REVELAR EL EFECTO DE LA CARTA OLA DE DESASTRE).

3 ASIGNAR MISIONES A LOS DROIDES.

4 RESOLVER MISIONES

5 EJECUTAR REPARACIONES

DESTRUCCIÓN EN LAS MINAS

OLA DE METEORITOS

AL RECOGER MINERALES



*"Cayó del cielo, y luego nos cayó el cielo encima."
- Droide minero".*

CALOR CÓSMICO

OLA DE METEORITOS

AL PUNTUAR EN LA RONDA FINAL EDIFICIOS CON RESISTENCIA

○ ● ● = -1PV

○ ○ ● = -2PV

*"Incluso siendo pequeños su calor nos asfixió."
- Colono desafortunado".*

OLEAJE ANÓMALO

HUNDIMIENTO FORZOSO

OLA DE TERREMOTOS

REFORZAR UN PISO
CUESTA UN MINERAL
PROCESADO MÁS

+1



"Era lógico que esto pasaría. Tarde o temprano íbamos a caer.
- Droide pesimista".

CHISPASO ELECTROMAGNÉTICO

OLA DE TORMENTA GEOMAGNÉTICA

AL PUNTUAR EN
LA RONDA FINAL

○ ● ● = -1PV

○ ○ ● = -2PV

EN EL PISO 1

"Fue horrible. Nos perdimos la mejor parte.
- Droide flojo".

DESCARGA ELECTROMAGNÉTICA

OLA DE TORMENTA GEOMAGNÉTICA

AL PUNTUAR EN
LA RONDA FINAL

○ ● ● = -1PV

○ ○ ● = -2PV

EN EL PISO 2

"Es imposible hacer eso en la oscuridad total.
- Droide estresado".

PROTOCOLO DE SEGURIDAD

- 1 RESISTIR EL IMPACTO
LANZAR LOS DADOS DE DESASTRE.
- 1d6 de INTENSIDAD
(1, 2, 3 y 4 = 1 PUNTO DE DAÑO)
(5 y 6 = 2 PUNTOS DE DAÑO)
- 1d6 de SECTOR
(1, 4 = PISO 1)
(2, 5 = PISO 2)
(3, 6 = PISO 3)
- 2 ANALIZAR LA SITUACIÓN.
(REVELAR EL EFECTO DE LA CARTA OLA DE DESASTRE).
- 3 ASIGNAR MISIONES A LOS DROIDES.
- 4 RESOLVER MISIONES
- 5 EJECUTAR REPARACIONES

RUTA MINERA COLAPSA

OLA DE TERREMOTOS

AL RECOGER
MINERALES

-1



"Acceso bloqueado, por todos lados.
- Droide minero".

FISURA Y FUEGO

OLA DE TERREMOTOS

PERDIDA DE
DROIDES

-1



"Las probabilidades de que esto ocurra son de 1,345,566 a 1.
- Colono desafortunado".

PULSO ELECTROMAGNÉTICO

OLA DE TORMENTA GEOMAGNÉTICA

AL PUNTUAR EN
LA RONDA FINAL

○ ● ● = -1PV

○ ○ ● = -2PV


EN EL PISO 3

"Para cada desastre que pasó estuvimos listos. Esta vez perdimos.
- Droide destruido".



PROTOCOLO DE SEGURIDAD

- 1 RESISTIR EL IMPACTO
LANZAR LOS DADOS DE DESASTRE.
- 1d6 de INTENSIDAD
(1, 2, 3 y 4 = 1 PUNTO DE DAÑO)
(5 y 6 = 2 PUNTOS DE DAÑO)
- 1d6 de SECTOR
(1, 4 = PISO 1)
(2, 5 = PISO 2)
(3, 6 = PISO 3)
- 2 ANALIZAR LA SITUACIÓN.
(REVELAR EL EFECTO DE LA CARTA OLA DE DESASTRE).
- 3 ASIGNAR MISIONES A LOS DROIDES.
- 4 RESOLVER MISIONES
- 5 EJECUTAR REPARACIONES




OLEAJE ANÓMALO

COSTE DE REPARACIÓN 


Resistencia ●●● PUNTOS DE VICTORIA: 04

COSTE DE REPARACIÓN  



Resistencia ●●● PUNTOS DE VICTORIA: 08

COSTE DE REPARACIÓN   




Resistencia ●●● PUNTOS DE VICTORIA: 12

COSTE DE REPARACIÓN 


Resistencia ●●● PUNTOS DE VICTORIA: 04

COSTE DE REPARACIÓN  



Resistencia ●●● PUNTOS DE VICTORIA: 08

COSTE DE REPARACIÓN   




Resistencia ●●● PUNTOS DE VICTORIA: 12

COSTE DE REPARACIÓN 

Resistencia ●●● PUNTOS DE VICTORIA: 04


COSTE DE REPARACIÓN  

Resistencia ●●● PUNTOS DE VICTORIA: 08



COSTE DE REPARACIÓN   

Resistencia ●●● PUNTOS DE VICTORIA: 12




OLEAJE ANÓMALO

COSTE DE REPARACIÓN 


Resistencia ●● PUNTOS DE VICTORIA: 02

COSTE DE REPARACIÓN  



Resistencia ●● PUNTOS DE VICTORIA: 04

COSTE DE REPARACIÓN   




Resistencia ●● PUNTOS DE VICTORIA: 08

COSTE DE REPARACIÓN 


Resistencia ●● PUNTOS DE VICTORIA: 02

COSTE DE REPARACIÓN  



Resistencia ●● PUNTOS DE VICTORIA: 04

COSTE DE REPARACIÓN   




Resistencia ●● PUNTOS DE VICTORIA: 08

COSTE DE REPARACIÓN 

Resistencia ●● PUNTOS DE VICTORIA: 02

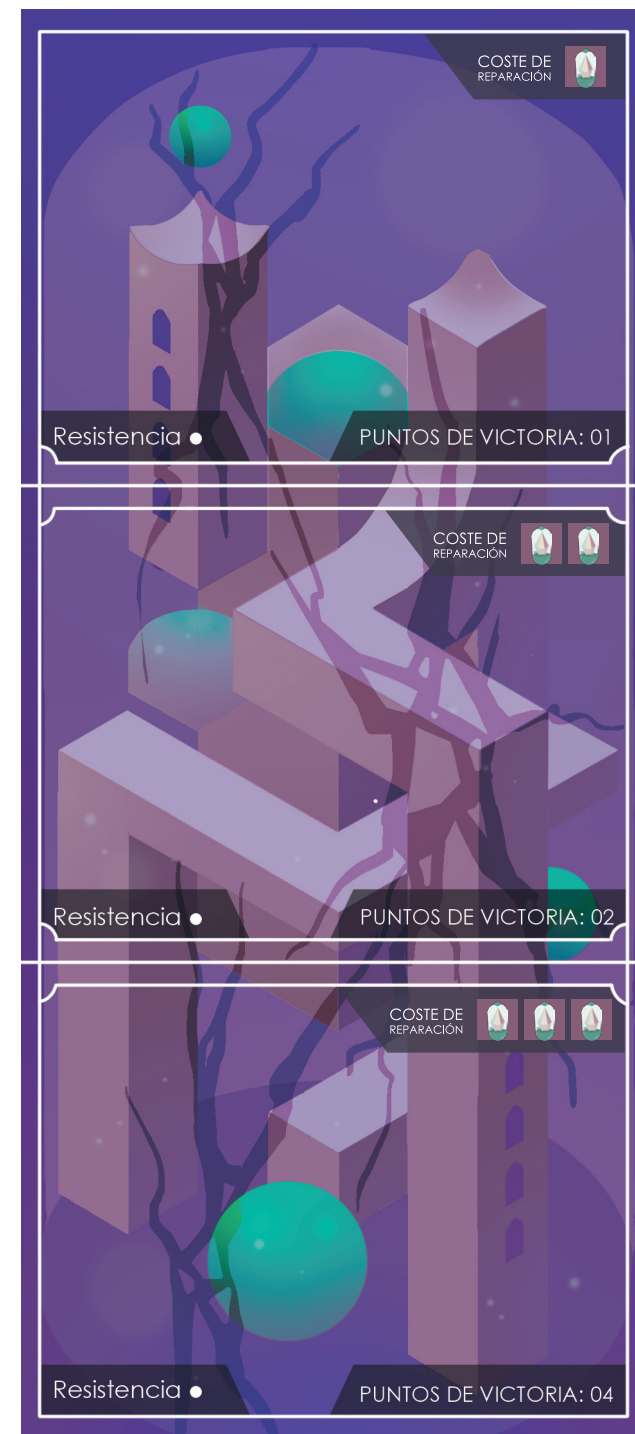
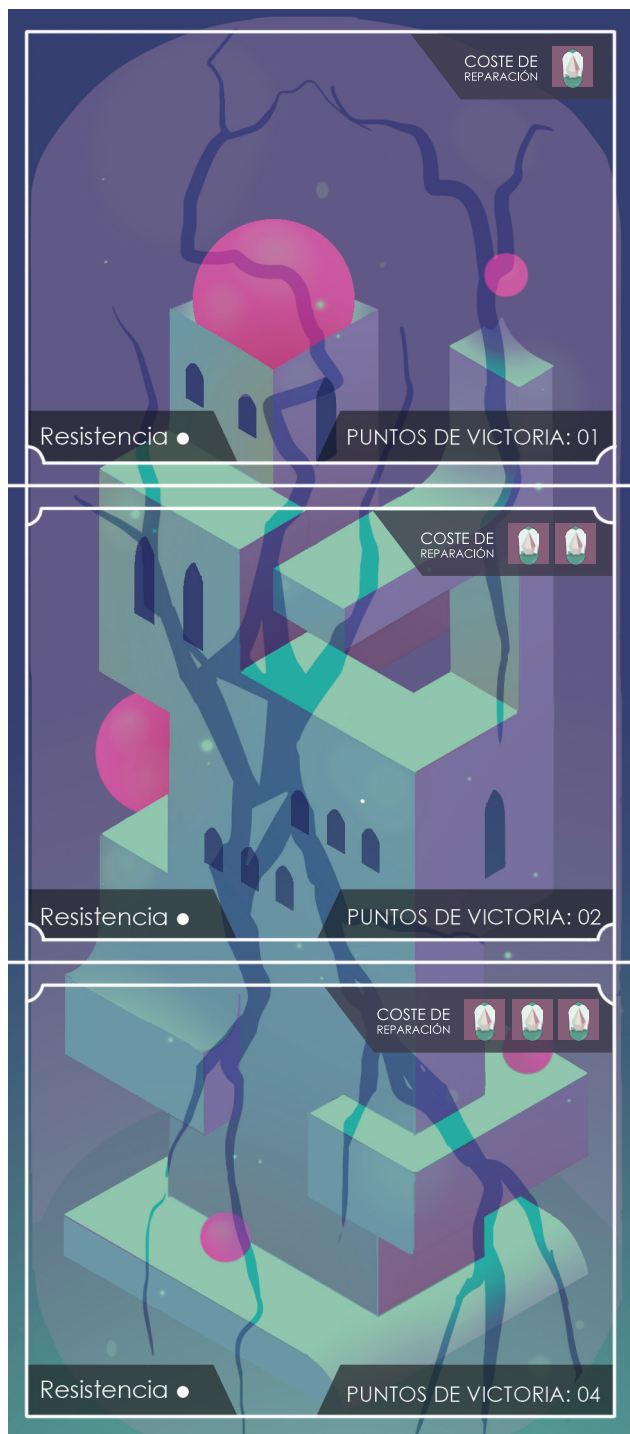
COSTE DE REPARACIÓN  

Resistencia ●● PUNTOS DE VICTORIA: 04

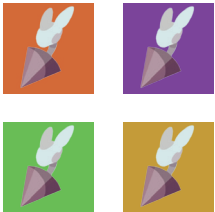
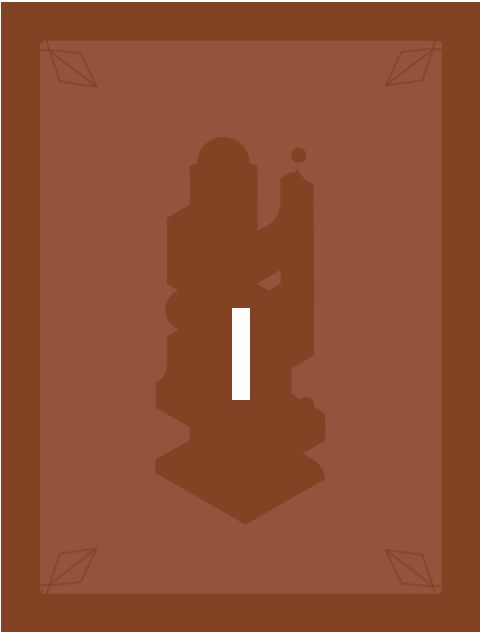
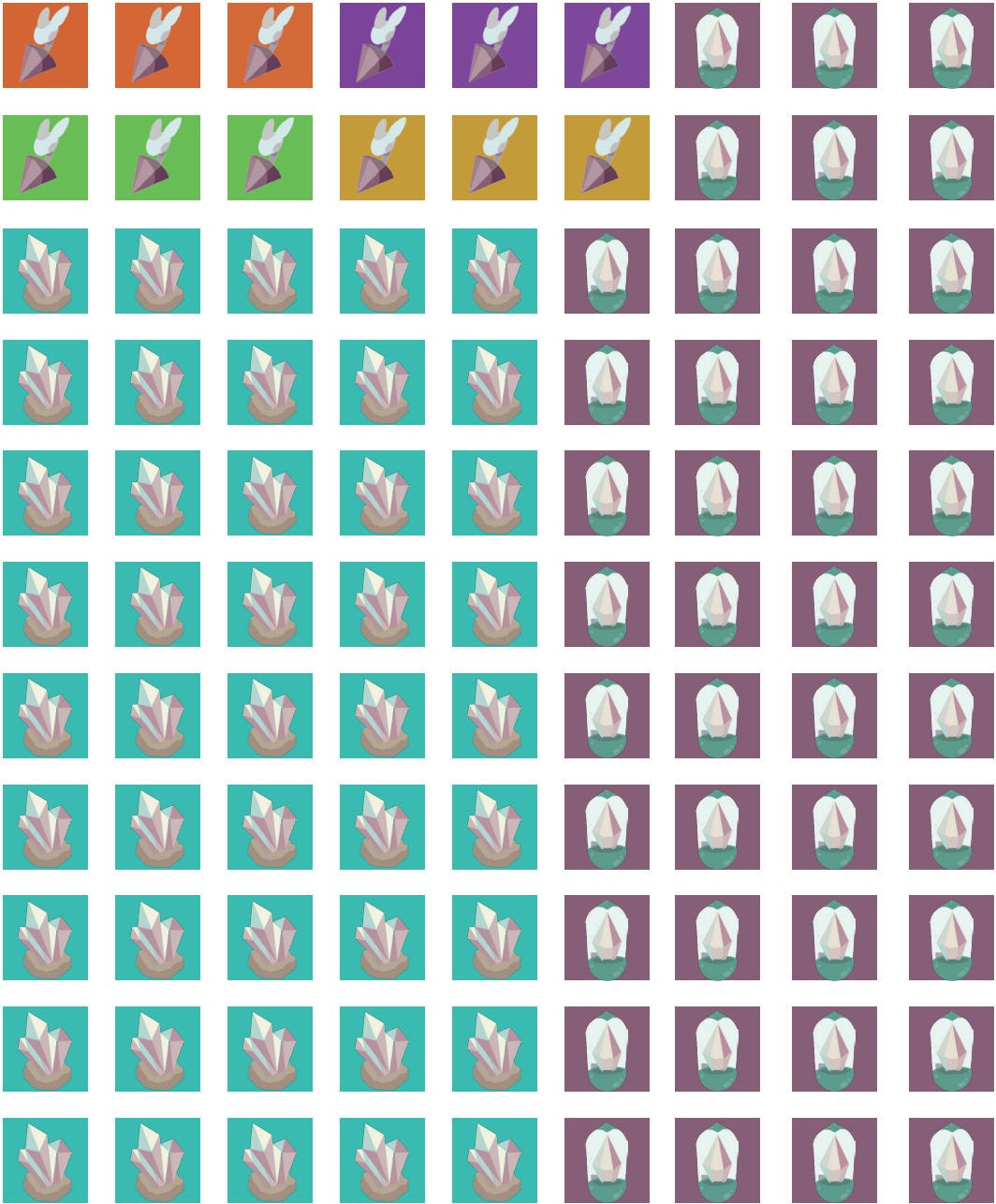
COSTE DE REPARACIÓN   

Resistencia ●● PUNTOS DE VICTORIA: 08

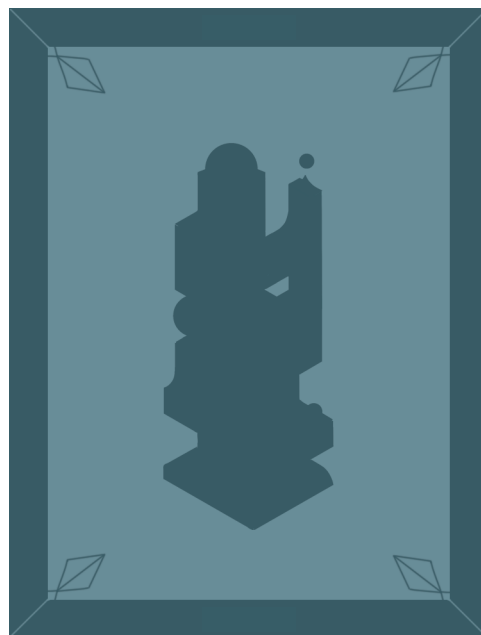
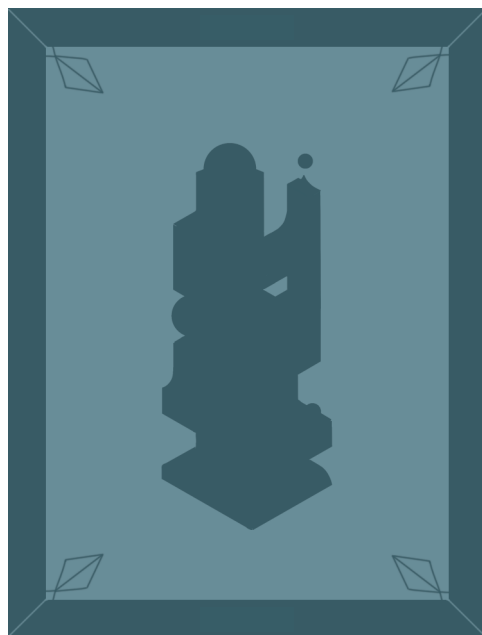
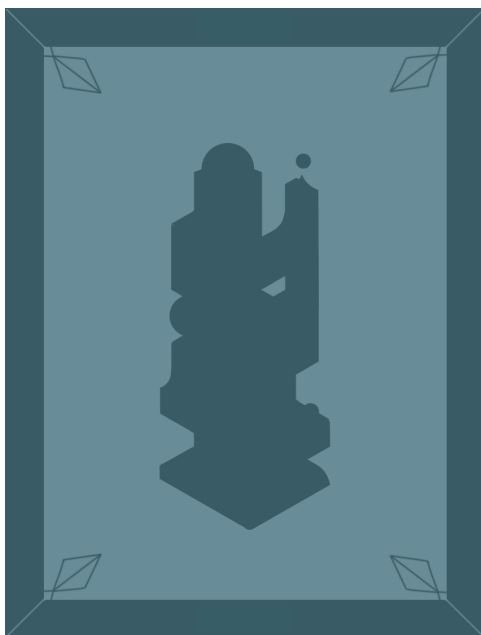
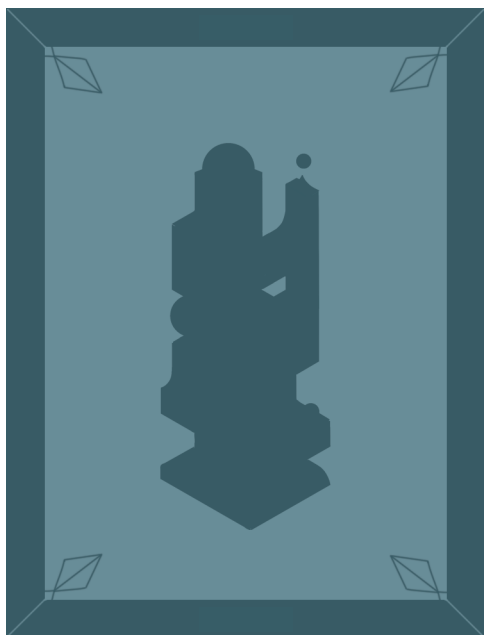
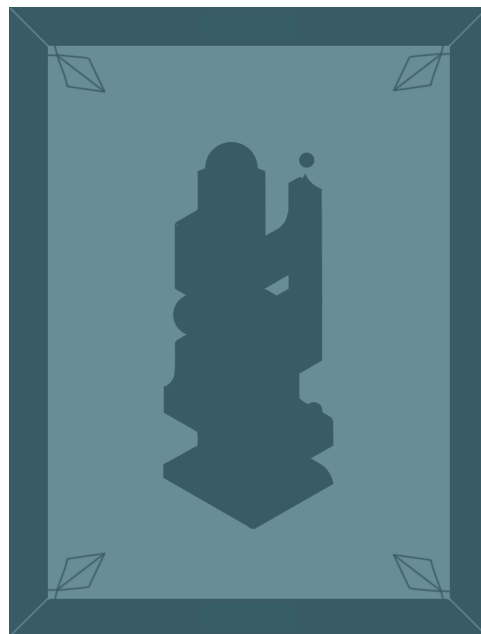
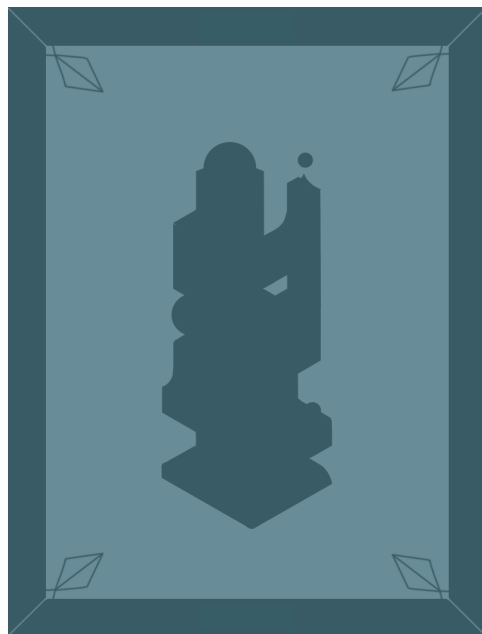
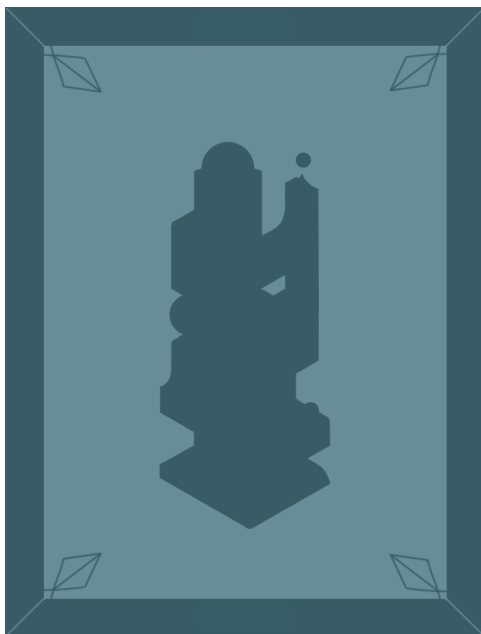
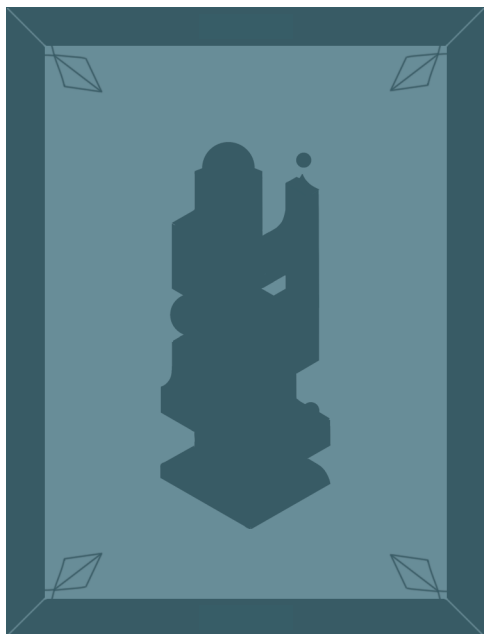
OLEAJE ANÓMALO



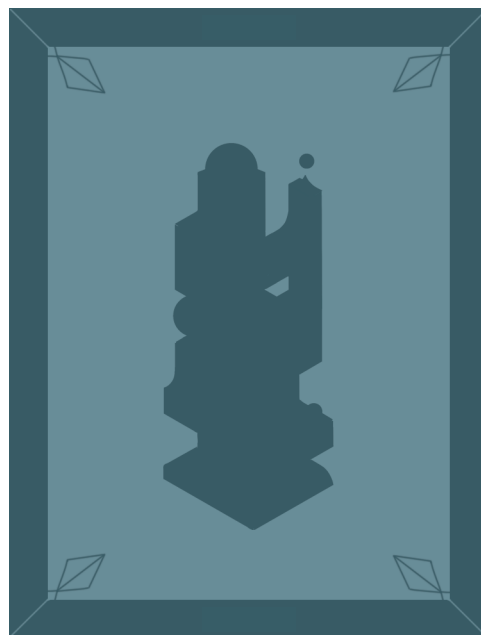
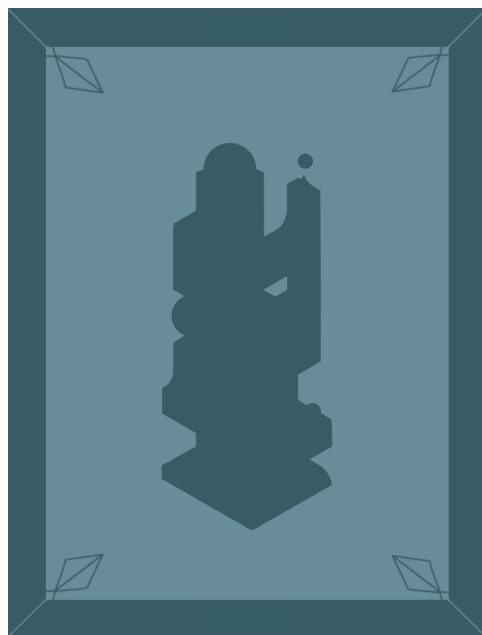
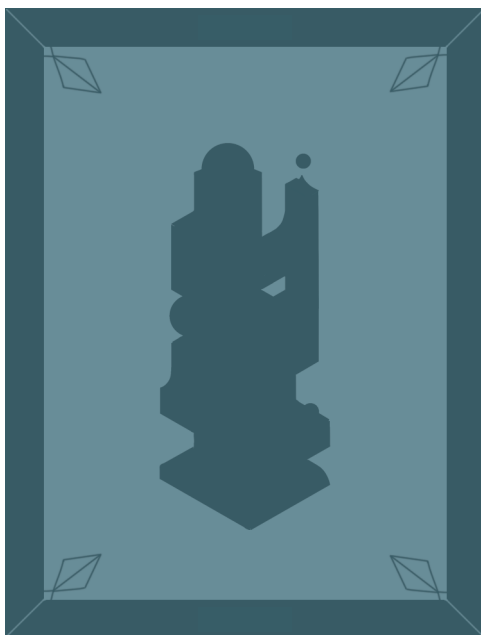
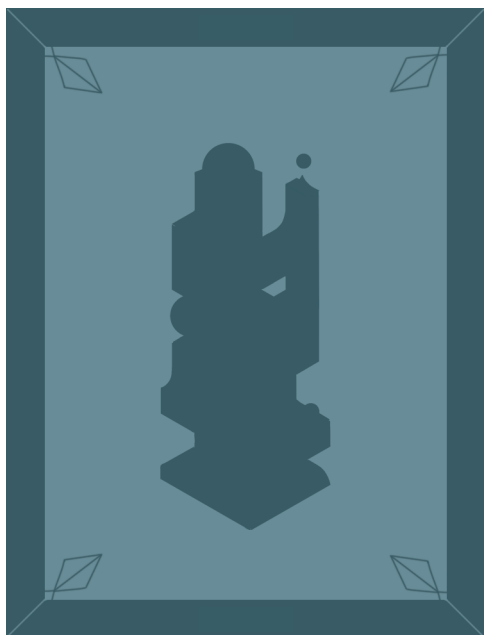
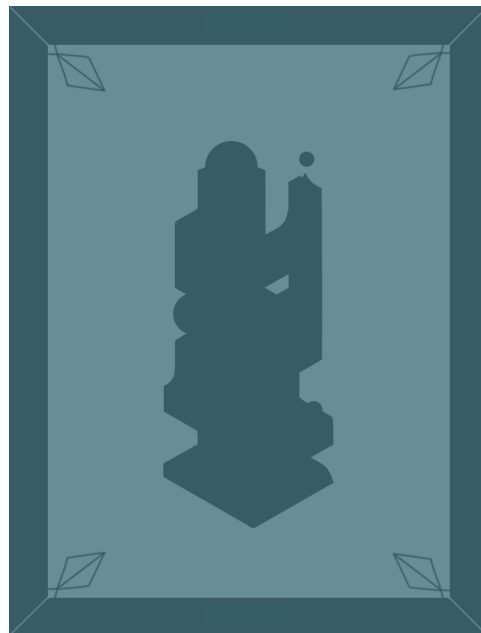
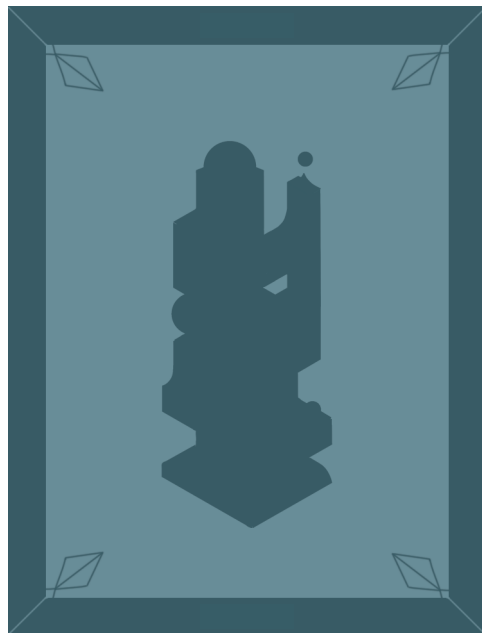
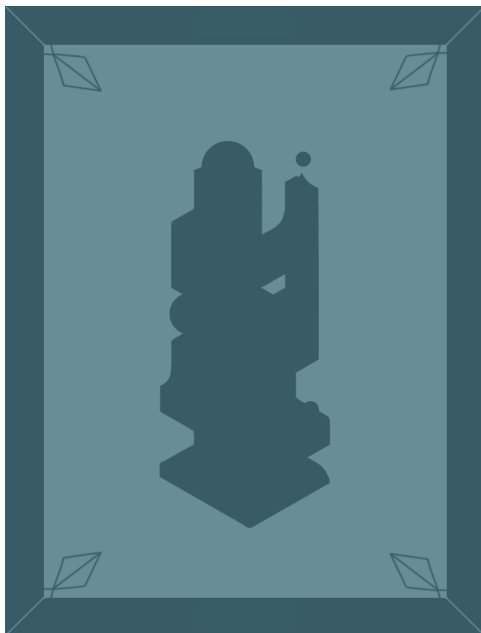
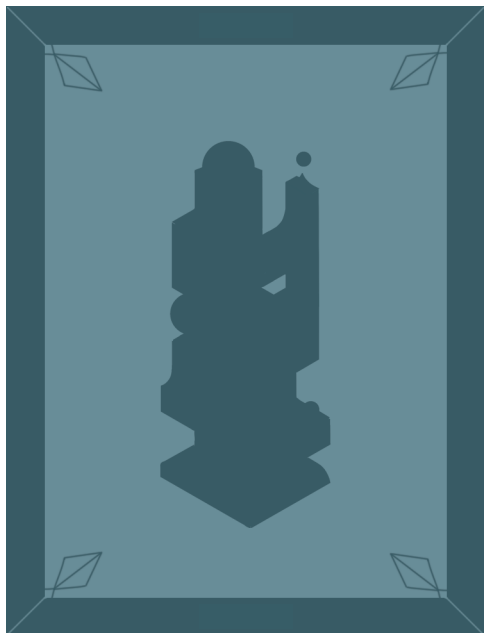
OLEAJE ANÓMALO



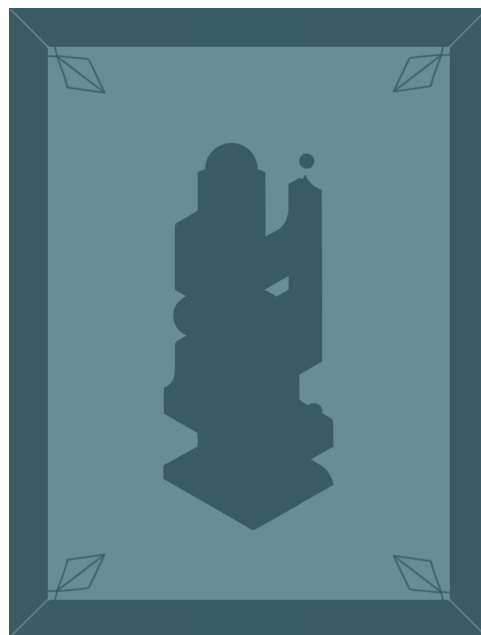
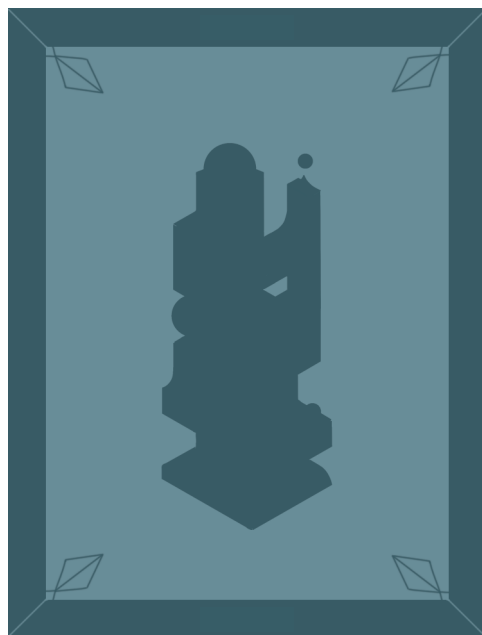
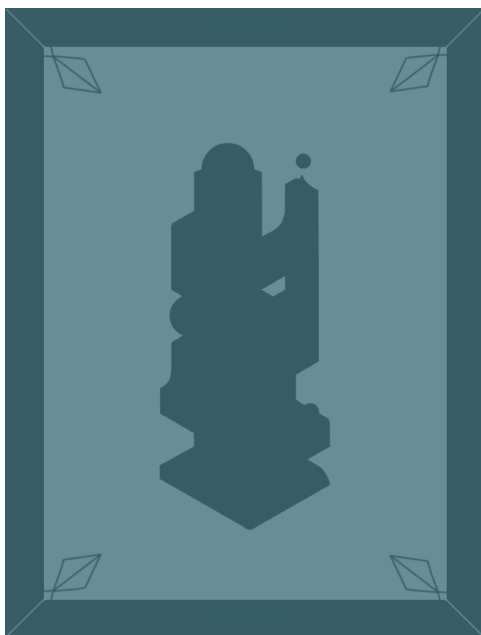
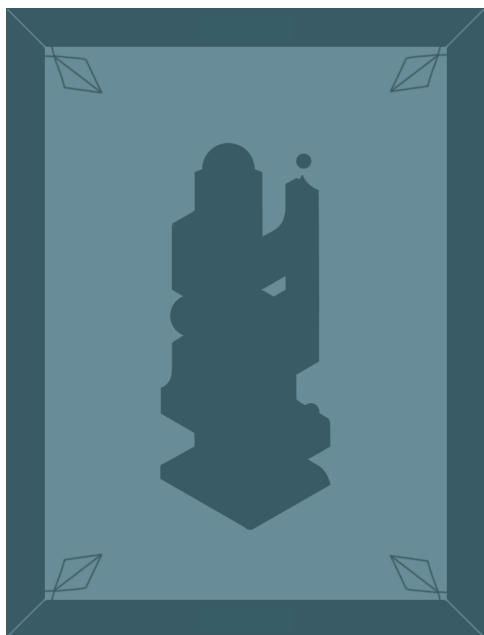
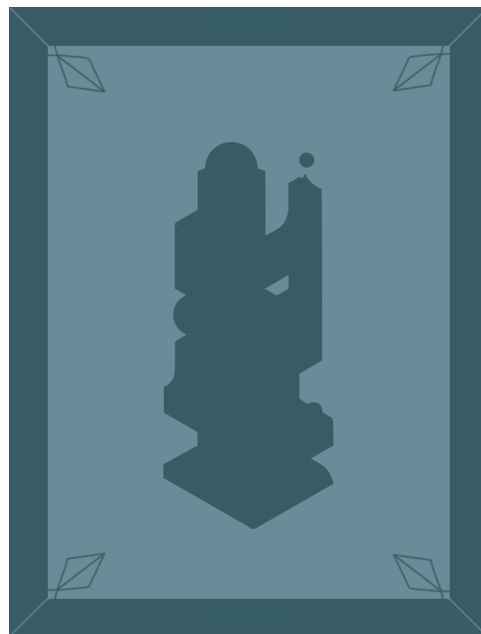
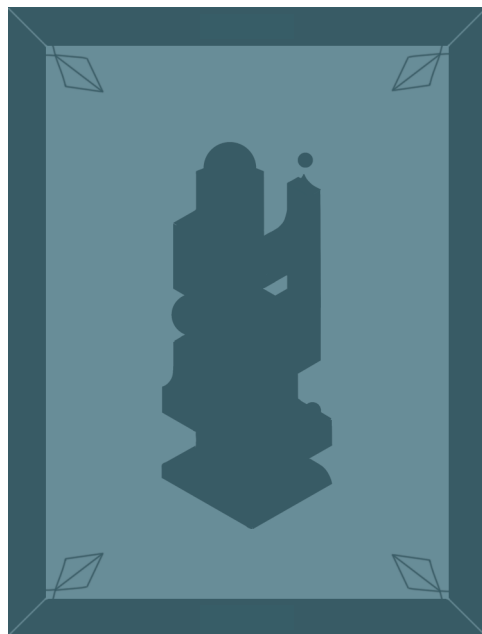
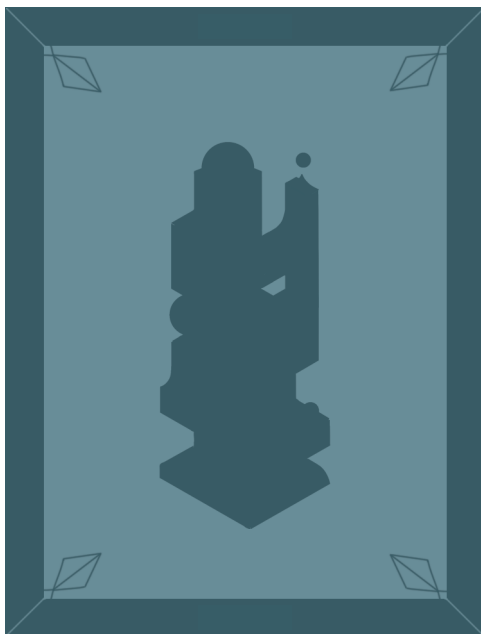
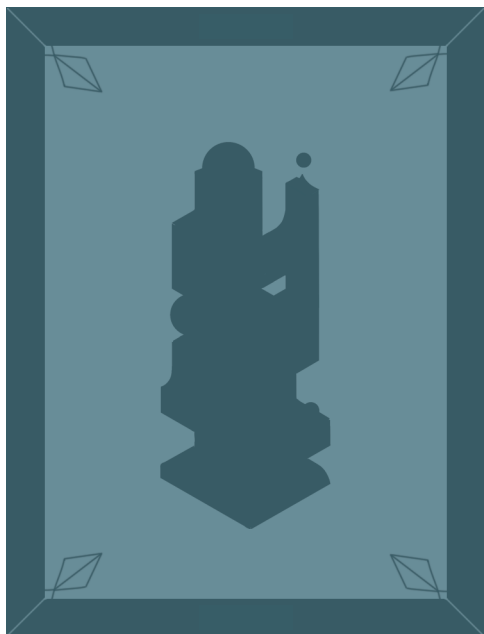
OLEAJE ANÓMALO



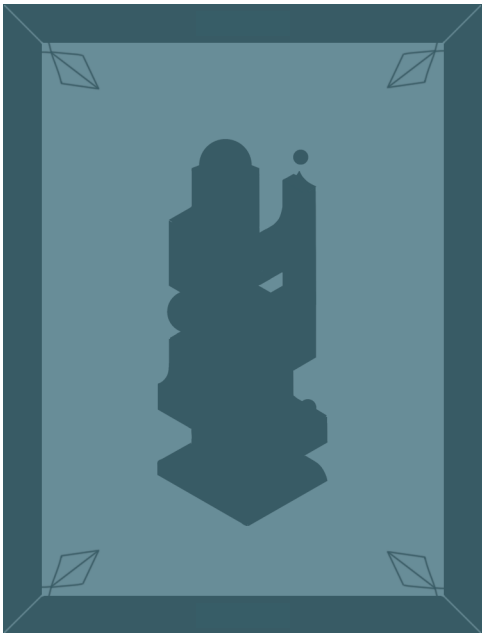
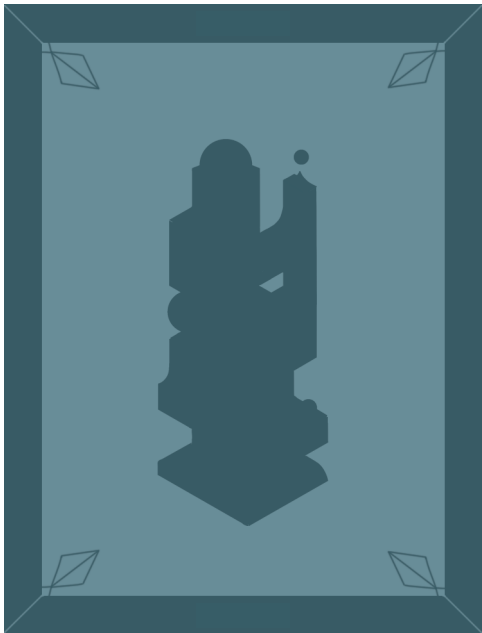
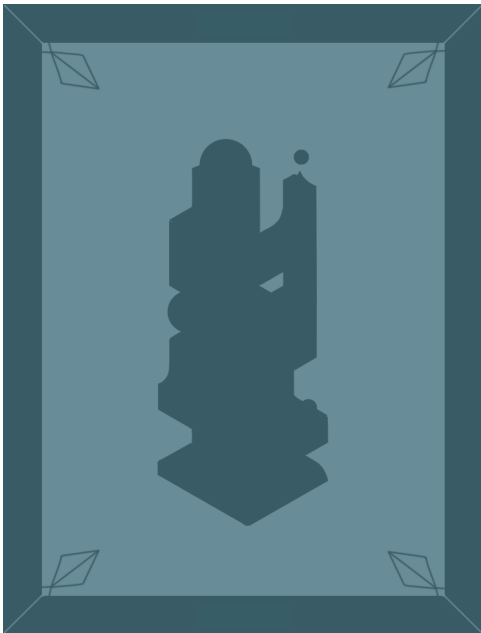
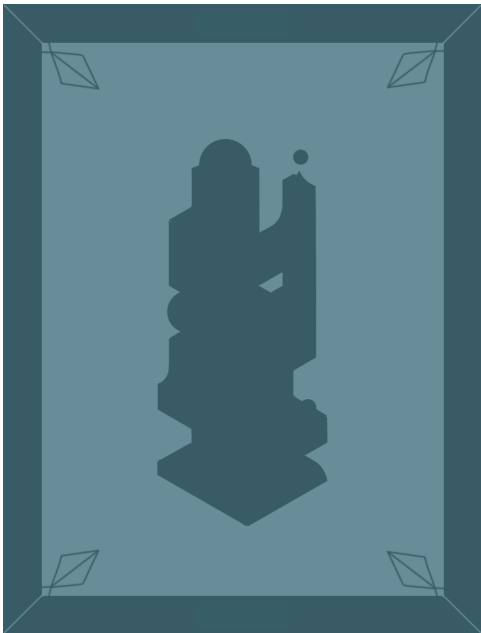
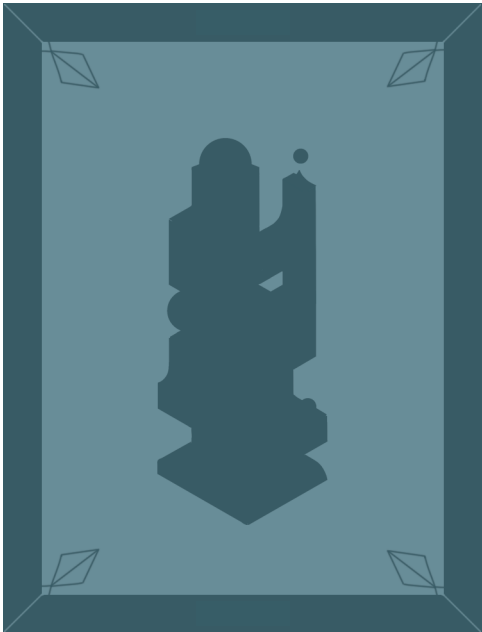
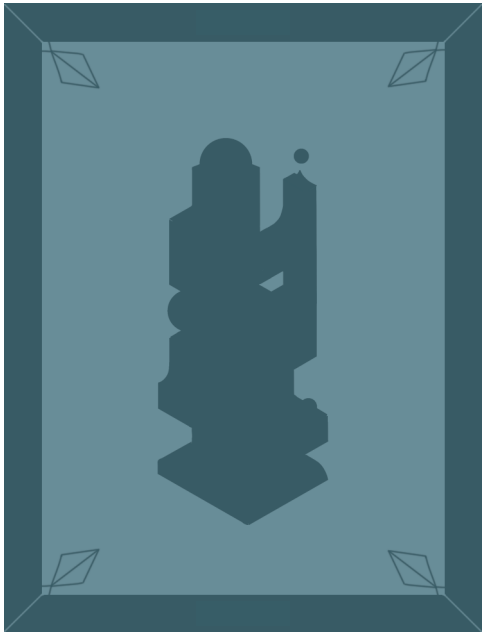
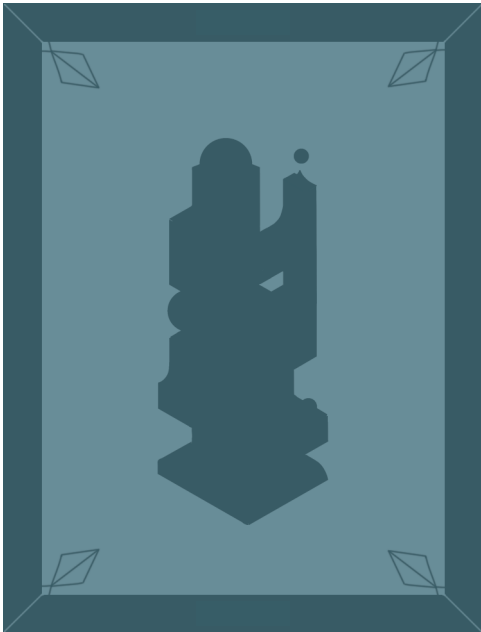
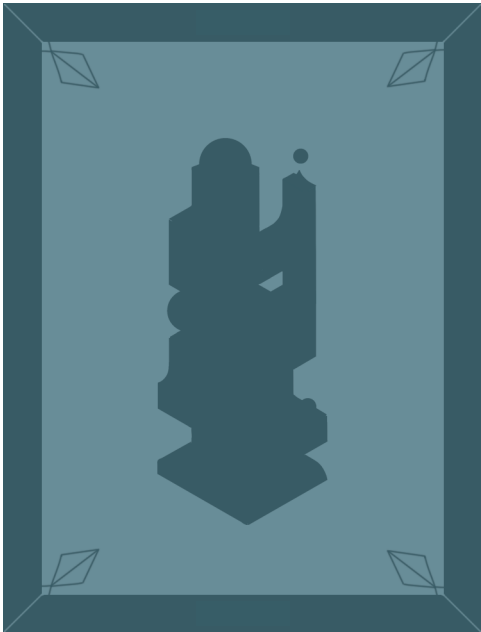
OLEAJE ANÓMALO



OLEAJE ANÓMALO



OLEAJE **ANÓMALO**



OLEAJE ANÓMALO

