



# MISIONES INDIVIDUALES



A continuación tienes una serie de misiones individuales autoconclusivas que se juegan usando el sistema base del librojuego y que aportan nuevas mecánicas.



## MISIÓN 1 DESTRUCTOR DE MUNDOS

*Cuando un imperio alcanza la masa crítica de expansión, algo antiguo despierta en los márgenes de la galaxia. Un leviatán colossal surge del vacío interestelar y comienza a destruir planetas sin distinguir aliados, enemigos ni mundos natales.*

### ACTIVACIÓN

Esta misión se activa automáticamente cuando el primer Imperio de la partida (jugador o I.A.) controla 5 planetas simultáneamente, incluyendo su planeta natal. Desde ese momento aparece el Leviatán Destructor de Mundos y la misión permanece activa hasta que sea eliminado.

### EL LEVIATÁN DESTRUCTOR DE MUNDOS

- Es una entidad neutral, no pertenece a ningún imperio.
- Tiene Puntos de Resistencia (PR) propios.
- Conserva todo el daño recibido entre combates.

### FASE DE DESTRUCCIÓN PLANETARIA (LEVIATÁN)

Al final de cada ronda completa (tras el turno del jugador y de todas las I.A.), el Leviatán ataca.

- Lanza 2 dados (decenas y unidades).
- El número resultante indica el planeta objetivo.
- No importa a quién pertenezca el planeta: jugador, I.A. o planeta libre.

### RESOLUCIÓN

El planeta objetivo es destruido automáticamente, sin combate. Se marca su casilla como planeta destruido y queda eliminado de la partida. Todos sus nodos y efectos se pierden.

### PLANETA NATAL

Si el planeta destruido es un planeta natal, este también se destruye y se activa inmediatamente el evento Éxodo, aplicando sus reglas normales.

### NUEVA ACCIÓN OBLIGATORIA: CAZAR AL LEVIATÁN

Desde que la misión está activa, todos los imperios añaden obligatoriamente al final de su fase de acción la siguiente acción: El imperio enfrenta 3 naves como máximo contra el Leviatán. Si no tiene naves, pierde automáticamente un planeta de su dominio tirando dos dados (si el resultado no corresponde a un planeta de ese Imperio, vuelve a tirar dados hasta que salga y marca la casilla destruido, perdiendo planeta y bonificadores)

# MISIÓN 1

## DESTRUCTOR DE MUNDOS

### EL COMBATE

Se resuelve usando el sistema de combate estándar:

- Las 3 naves atacan al Leviatán en su turno.
- El Leviatán ataca a cada nave superviviente una vez por ronda.
- No existe retirada.
- El combate termina cuando: El Leviatán llega a 0 PR o las 3 naves son destruidas.

El daño sufrido por el Leviatán se mantiene para futuros intentos de otros imperios.

### CONDICIÓN DE VICTORIA

El primer imperio que elimine al Leviatán gana inmediatamente la partida. Si un Imperio (sea jugador o I.A) pierde todos sus planetas es derrotado.



### LEVIATÁN



### HABILIDAD ESPECIAL

Al finalizar turno tira un dado. Si sale:  
5-6 recupera 1 PR

## MISIÓN 2

# EL PLANETA ANCESTRAL

*Mucho antes de la expansión de los imperios actuales, una civilización ancestral moldeó un mundo imposible: un planeta consciente, diseñado como prueba, arma y legado.*

*Ahora ha sido localizado. Y no permite ser ignorado.*

### ACTIVACIÓN

Esta misión se activa automáticamente cuando un Imperio controla 4 planetas simultáneamente (incluyendo su planeta natal). En el momento de la activación:

- Se revela el Planeta Ancestral. Se considera un planeta único, no numerado, independiente del listado normal de planetas.

### EL PLANETA ANCESTRAL

El Planeta Ancestral es una entidad planetaria especial:

- No pertenece a ningún imperio.
- Aplica una habilidad ancestral antes del combate y un castigo ancestral en el caso de no haber sido conquistado.
- Conquistarlo finaliza inmediatamente la partida y da la victoria a ese Imperio.

### INTENTO OBLIGATORIO DE CONQUISTA

Desde que la misión está activa, al final del turno de cada Imperio (jugador o I.A.), ese Imperio debe intentar conquistar el Planeta Ancestral:

- El intento es obligatorio. Se resuelve como un combate planetario estándar.
- El Imperio atacante elige **hasta 3 naves**.
- **No puede retirarse**.
- El Planeta Ancestral siempre contraataca.

Si un Imperio no tiene naves disponibles:

- Pierde 3 créditos (si puede).
- Si no tiene créditos, pierde 3 nodos activos al azar de sus planetas.
- Aun así, se considera que el intento ha fracasado y se aplican las reglas de castigo ancestral (ver al final).

### TURNO DE COMBATE

En esta misión, se invierte el orden de ataque:

- Siempre empieza el turno de ataque el planeta, y luego le tocan a las naves.
- El planeta ataca a cada nave por separado.
- El Planeta Ancestral recupera todos sus PR al finalizar si no ha sido conquistado.

## MISIÓN 2

# EL PLANETA ANCESTRAL



### HABILIDADES ANCESTRALES

Antes de cada ronda de combate del planeta, tira un dado y aplica este resultado:

1. **Pulso de Anulación:** Todas las bonificaciones por nodos de las naves atacantes quedan anuladas durante ese turno.
2. **Defensas Reconfiguradas:** El Planeta Ancestral obtiene +2 de defensa durante esa ronda.
3. **Castigo Orbital:** Toldas las naves atacantes reciben 1 PR de daño inmediato
4. **Interferencia Mental:** El planeta obtiene +2 de ataque durante esa ronda.
5. **Cañones psíquicos:** El Planeta Ancestral ataca primero en la siguiente ronda de combate.
6. **Silencio Ancestral:** No se aplica ningún efecto adicional.

### CASTIGO ANCESTRAL

Cuando un Imperio fracasa en su intento de conquista (todas sus naves que combatían son destruidas), el Planeta Ancestral libera un Castigo que afecta exclusivamente a ese Imperio. Tras el combate fallido, tira un dado. Si sale:

1. **Inestabilidad Sistémica:** Durante la siguiente ronda de Imperios, no obtiene créditos en su fase de producción.
2. **Fallo de Coordinación:** En su próximo turno de Imperios, no puede realizar ninguna acción y pasa turno.
3. **Daño Estructural Masivo:** Todas las naves de ese Imperio reciben 1 PR de daño inmediatamente.
4. **Colapso Tecnológico:** Durante el siguiente turno de Imperios, ese Imperio no puede comprar nodos de planeta. Si está controlado por la I.A y le toca esa opción, pasa turno.
5. **Desmoralización Total:** En el próximo combate (sea contra naves o planetas de todo tipo), deberá tirar dos dados y quedarse con el peor resultado.
6. **Perdón Ancestral:** No se aplica ningún efecto negativo.

## MISIÓN 3

### LA VOZ DEL VACÍO

*Cuando un imperio crece demasiado rápido, algo responde desde el vacío entre estrellas.  
No es una criatura, ni una flota, ni una civilización. Es una voluntad que exige equilibrio...  
...o impone castigo.*

#### ACTIVACIÓN

Esta misión se activa automáticamente cuando se cumple cualquiera de estas condiciones:

- Un Imperio controla 3 planetas simultáneamente, o
- Un Imperio conquista dos planetas en rondas consecutivas.

Desde ese momento:

- La misión permanece activa hasta el final de la partida.
- La galaxia entra en un estado permanente de Juicio del Vacío.

#### EL IMPERIO SEÑALADO

Al inicio de cada ronda de Imperios, identifica el Imperio con mayor número de planetas controlados.

- Ese Imperio se considera señalado por el Vacío.
- Si hay empate: Todos los imperios empatados se consideran señalados.
- Si ningún Imperio no tiene planetas (además del planeta Natal), la Voz del Vacío no ataca.

#### COMBATE CONTRA EL VACÍO

Al inicio del turno de cada Imperio señalado, ese Imperio debe enfrentarse a la Voz del Vacío.

1. El Imperio debe enfrentar a la Entidad del Vacío con:

- Un máximo de 3 naves.
- Si no posee ninguna nave, pierde el combate automáticamente

2. El combate se resuelve como un combate de flotas, con estas modificaciones:

- No existe retirada.
- La Entidad del Vacío ataca siempre primero.
- La Entidad del Vacío elige siempre como objetivo la nave más cara del Imperio.

3. El combate continúa hasta que:

- Todas las naves del Imperio sean destruidas, o La Entidad del Vacío llegue a 0 PR.

## MISIÓN 3

### LA VOZ DEL VACÍO

#### RESOLUCIÓN DEL DESAFÍO

Si el Imperio derrota a la Entidad del Vacío:

- No sufre ninguna penalización adicional y puede continuar su turno con normalidad.
- En la siguiente ronda sigue siendo candidato a Imperio señalado si mantiene la supremacía planetaria.

Si la Entidad del Vacío no es derrotada:

- El Imperio pierde automáticamente su planeta más poderoso (que no sea el planeta natal)
- Esto se mide teniendo en cuenta el planeta con más producción. En caso de empate, se tira un dado para decidir.

#### LA VOZ DEL VACÍO

+6  +6



#### HABILIDAD ESPECIAL

Al finalizar su ataque  
normal tira un dado. Si sale:

1-2 la nave rival con más nodos activos pierde uno

3-4 La nave rival más poderosa pierde 1 PR

5-6 La Voz del Vacío recupera 1 PR