

Asentamiento

Al otorgarle nombre al asentamiento, los supervivientes que regresan ganan +1 survival.

Bonuses

fichas de prosperidad/endeavor supervivientes que parten

Línea temporal

Era	Eventos	Era	Eventos
1	SE 163 Returning Survivors	21	SE
2	SE 121	22	SE
3	SE	23	SE, Lvl 3 X Nemesis: The Butcher
4	SE X 169	24	SE
5	SE 125	25	SE X 189
6	SE 109	26	SE
7	SE 151	27	SE
8	SE	28	SE, Lvl 3 X Nemesis: King's Man
9	SE X 173	29	SE
10	SE	30	SE X 193
11	SE 161	31	SE
12	SE 153	32	SE
13	SE X 171	33	SE
14	SE	34	SE
15	SE	35	SE
16	SE, Lvl 2 X Nemesis: The Butcher	36	SE
17	SE	37	SE
18	SE	38	SE
19	SE, Lvl 2 X Nemesis: King's Man	39	SE
20	SE 187	40	SE



Hitos de Historia/Principios

Activa los hitos de historia cuando la condición se cumpla.

<input type="checkbox"/>	Nace el primer bebé	157	Principle: New Life
New Life:			
<input type="checkbox"/>	Muere el primer superviviente	155	Principle: Death
Death:			
<input type="checkbox"/>	Llega a 15 la población/population	159	Principle: Society
Society:			
<input type="checkbox"/>	Poseéis 5 innovaciones/innovations.	129	
Era 12			
<input type="checkbox"/>	Era 12	153	Principle: Conviction
Conviction:			
<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>	El asentamiento pierde toda su población	123	Game Over

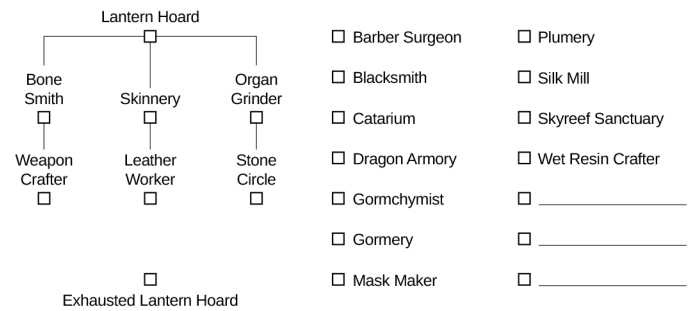
Innovations/Innovaciones

Innovaciones que tu asentamiento ha descubierto (incluyendo principios y weapon masteries)

Language _____

Localizaciones del Asentamiento

Localizaciones disponibles en el asentamiento



Quarries/Presas

Las presas que el asentamiento tiene disponibles para salir de caza

<input checked="" type="checkbox"/> White Lion	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Nemesis

Los némesis disponibles para el asentamiento

<input checked="" type="checkbox"/> The Butcher	<input type="checkbox"/> Lvl 1	<input type="checkbox"/> Lvl 2	<input type="checkbox"/> Lvl 3
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Lvl 1	<input type="checkbox"/> Lvl 2	<input type="checkbox"/> Lvl 3
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Lvl 1	<input type="checkbox"/> Lvl 2	<input type="checkbox"/> Lvl 3
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Lvl 1	<input type="checkbox"/> Lvl 2	<input type="checkbox"/> Lvl 3
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Lvl 1	<input type="checkbox"/> Lvl 2	<input type="checkbox"/> Lvl 3
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Lvl 1	<input type="checkbox"/> Lvl 2	<input type="checkbox"/> Lvl 3

Variantes

Reglas alternativas aplicadas
