



Club Comandante

INFANTERÍA MOVIL

Reglas de Escaramuza para
Starship Troopers

De Craig Cartmell

Traducción Harold Paredes

“ ¡SIMPLEMENTE LO MEJOR! ”



Introducción.

Lo siguiente es un conjunto de reglas diseñadas para representar acciones de unidades pequeñas en las guerras de los Bichos descritas en la película Starship Troopers. El autor reconoce que la película se asemeja poco al excelente libro original de Heinlein, pero cree que la película presentó una excelente oportunidad para un juego de escaramuza de ciencia-ficción.

La puesta en venta al público de figuras adecuadas por un par de fabricantes hacen posible las reglas, considerando especialmente las habilidades de maquetista del autor.

El autor reconoce una deuda de gratitud con Will McNally, cuyas maravillosas reglas de Las Guerras Zulúes inspiraron estas.

Estas reglas intentan crear un juego donde un número de jugadores actúe como un equipo de Oficiales y NCO's, cada uno comanda un pequeño grupo de Infantería Móvil humana, que valientemente intenta contener la amenaza de los Bichos a la humanidad. Contra ellos se escoge un único jugador, el Bicho Cerebro, que idea los escenarios, coloca el terreno y fija a los equipos de humanos sus objetivos. Durante el juego el Bicho Cerebro intenta dirigir un poco las acciones aleatorias de sus hordas de Bichos esperando:

1. Oponerse a que los equipos humanos alcancen sus objetivos.
2. Proporcionar un juego que sea un desafío, pero no imposible para el equipo humano.
3. ¡Tener mucha diversión!

Este concepto de “equipo de combate” es el verdadero legado de Will McNally a este juego, si bien probablemente sus raíces descansan en los juegos de rol y kriegspiel.

Aunque las siguientes reglas no son cortas, los conceptos claves del juego son simples de comprender y recordar. Un factor clave en la aplicación de estas reglas es el siguiente refrán:

“ Las reglas son para la obediencia de los locos,
y la guía de los hombres sabios”.

Si no está en las reglas, asígnale una probabilidad y tira el dado.

Montando la Escena.

Este juego se sitúa donde la película lo dejó. El planeta hogar de los Bichos Klendathu está aún bajo el control de los Bichos continuando el desastroso asalto de allí. Cada día más planetas de Bichos son descubiertos. Algunos contienen solamente pocas bandas de Bichos, otros están totalmente infestados.

Colonias humanas en una docena de mundos han sido superadas por ataques de esporas, y han sido recolonizadas por los Bichos. Otros mundos han sido destruidos por un ataque de asteroide de los Bichos (como Río de Janeiro en la Tierra).

La humanidad está bajo presión, pero no está vencida. Realmente se está contraatacando a los Bichos. Cada mes regimientos de Infantería Móvil, transportados por la Flota están aterrizando, y en la mayoría de los casos, limpiando mundos de Bichos. Las pérdidas humanas son tremendas, pero también las de los Bichos. Por cada IM y marinero que mueren miles de Bichos perecen.

Diariamente compañías de Infantería Móvil emprenden misiones para:

- ⇒ Reconocer un sendero de avance o una supuesta posición de Bichos.
- ⇒ Realizar Misiones de búsqueda y destrucción.
- ⇒ Realizar limpieza de túneles.



- ⇒ Dirigir cazas de Bichos Cerebro.
- ⇒ Rescatar civiles y otros IM perdidos en combate.
- ⇒ Actuar como cebos para atraer a las hordas de Bichos donde puedan ser eliminados por un ataque aéreo (esperando recuperar a los pobres MI antes de que también se frían).

Organización de la Infantería Móvil (IM).

Cada jugador representa un oficial de una compañía de Infantería Móvil. Dependiendo del tamaño del juego cada uno mandará un Equipo de Fuego o una Escuadra de lo mejor de la Tierra (y más).

Experiencia	(Tirar una vez por cada equipo)	1D6
⇒ Novatos	Recién salidos del campamento	1-3
⇒ Experimentados	Supervivientes de una campaña	4-5
⇒ Veteranos	Supervivientes de tres campañas	6

Armamento	Alcance.	
⇒ Rifle de Asalto	24"	Capacidad de 5 descargas, o 1 turno de fuego sostenido.
⇒ Minu-gun	24"	Capacidad de 5 turnos de fuego sostenido. 1 por escuadra.
⇒ Lanzador Nuclear	48"	El soldado también lleva un rifle de asalto.
⇒ Autocañón	36"	Vehículos/Montaje en Muros, fuegos sostenido ilimitado.

Organización

Equipo de Fuego 1 cabo y 3 IM.
 Escuadra 1 Tte., 2 Sgt., 1 IM de Radio y 4 Equipos de Fuego.
 Compañía 1 Capitán, 1 Sgt. Especialista, 1 IM de Radio y 4 Escuadras
 Regimiento 1 Mayor, 1 Sgt. Mayor, 1 IM de Radio, y 4 Compañías.
 Los oficiales, los NCO's y los IM de Radio forman lo que es llamado como "equipo de mando". Todos los equipos de mando se consideran veteranos.

Pilotos de la Flota

Los pilotos y la tripulación de la Lancha de Recuperación ocasionalmente se le llama para trabarse en combate con los Bichos. Las Lanchas montan un par de Auto cañones que pueden abrir fuego hacia objetivos que estén frente a la Lancha. Cada tripulante está armado con un Rifle de Asalto para permitirle proteger su lancha.

La tripulación de la Flota tiene la experiencia equivalente de los IM y los dos tripulantes de la Lancha de Recuperación actúan como un equipo para los propósitos de test de reacción. Si su Lancha es destruida la tripulación de la Flota puede unirse al Equipo de Fuego de IM.

Organización de Bichos.

Un jugador "controla" las fuerzas de los Bichos. Él es el Bicho Cerebro. A diferencia de los humanos los Bichos no tienen una organización formal. Básicamente los Bichos sirven al Bicho Cerebro, y su motivación es la supervivencia y expansión del "imperio" Bicho.

Las fuerzas que el Bicho Cerebro puede utilizar en combate, en teoría, son ilimitadas. Las figuras que son muertas se vuelven a colocar en la caja de los Bichos para ser recicladas como se necesiten.

Los tipos de Bicho de los que dispone el Bicho Cerebro son:



1. **Guerreros:** los más numerosos y mortales de sus fuerzas. Son rápidos, resistentes, y pueden convertir en kebab a un IM antes de que tú digas “¡Chupamela Klendathu!”. Tienen pinzas penetrantes y mandíbulas muy cortantes que pueden cortar a través de cualquier armadura (aunque las fortalezas de muros y algunos vehículos blindados pueden resistir sus asaltos durante rato).
2. **Guerreros Voladores:** menos numerosos que sus primos, pero aún letales. Los Guerreros Voladores actúan como exploradores y tropas de ataque rápido para las hordas de los Bichos. Como sus primos tienen una temible colección de armas. Su único defecto es su tendencia a levantar a su presa y retirarse del “juego” con ella.
3. **Bichos Tanque:** a primera vista parecen lentos, demasiado grandes y escarabajos inofensivos. No tienen pinzas o mandíbulas efectivas con las que atacar. Sin embargo, pueden esparcir un chorro continuo de un ácido orgánico de base de fósforo ¡qué arde al contacto con el aire!. Este chorro disuelve a la IM al contacto ¡e incluso puede atravesar a los vehículos blindados!.
4. **Bichos Cerebro:** aunque muy inteligentes, los Bichos Cerebro no tienen capacidades ofensivas o defensivas. Son transportados por un rebaño de bichos portadores a 6” por turno, El Bicho Cerebro, debido a su tamaño puede soportar 3 impactos antes de morir.

Existen otros tipos de Bichos, pero no son adecuados para la guerra de escaramuza.

Secuencia de Juego

El juego transcurre en dos secuencias:

1. Antes de que los bichos sean detectados:

- ⇒ Movimiento Los IM hacen sus movimientos hacia sus objetivos.
- ⇒ Test de Presencia El Bicho Cerebro hace un chequeo por la presencia de los Bichos.
- ⇒ Test de Localización El comandante de las tropas tira para localizar a los Bichos.

2. Una vez los Bichos son detectados:

- ⇒ Movimiento Bicho Todos los Bichos que pueden mover, lo hacen (Siguiendo las reglas de Movimiento de Bichos).
- ⇒ Fuego Los IM y los Bichos Tanque pueden abrir fuego si están al alcance y con línea de visión.
- ⇒ Combate Cerrado Los IM y los Bichos que estén en un radio de 3” unos de otros se traban en combate.
- ⇒ Movimiento de los IM Los IM hacen sus Movimientos Tácticos.
- ⇒ Test de Presencia El Bicho Cerebro chequea para la presencia de Bichos.
- ⇒ Test de Localización El comandante de las tropas tira para localizar a los Bichos.

Test de Reacción: Los IM hacen un test de reacción y siguen los resultados cuando y como las circunstancias lo dicten.

Movimiento

MI:

1. Movimientos de marcha

- ⇒ Los IM marchan hasta 6”.
- ⇒ Un mal terreno reduce el movimiento a 3”.
- ⇒ Todos los IM deben permanecer dentro de un radio de 3” de los miembros de su Equipo de Fuego.
- ⇒ Los Equipos de mando deben permanecer dentro de un radio de 6” de un Equipo de Fuego.

2. Movimientos tácticos



- ⇒ Los IM mueven 1D6". Tira por cada Equipo de Fuego individualmente.
- ⇒ Un mal terreno resta al movimiento 2".
- ⇒ Todos los IM deben permanecer en un radio de 6" de los miembros de su Equipo de Fuego*.
- ⇒ Los equipos de mando deben permanecer en un radio de 12" de un Equipo de Fuego*.

3. Movimientos de Repliegue

- ⇒ Los IM se repliegan 1D6" encarando a los Bichos y pueden continuar abriendo fuego.
- ⇒ Tirar individualmente por cada soldado.
- ⇒ Todos los IM deben permanecer en un radio de 6" de los miembros de su Equipo de Fuego*.

* Durante tanto tiempo como alguno de ellos sobreviva.

4. Movimiento de Huida

- ⇒ Los IM huyen a 2D6" hasta que se recuperan. No pueden abrir fuego.
- ⇒ Tirar individualmente por cada soldado.
- ⇒ No hay reglas de cohesión de unidad, cada soldado por su cuenta.

Bichos:

1. Guerreros

- ⇒ Mueven 2D6-2" hacia el IM más cercano en su línea de visión, tira individualmente.
- ⇒ Termina el movimiento cuando está aun radio de 3" de los IM.
- ⇒ Pueden saltar por encima de Bichos e IM que ya están en combate.
- ⇒ Si no queda ningún IM en su LOS, se mueve hacia el Bicho más cercano.
- ⇒ Los Bichos siempre persiguen a los IM que retrocedan o huyan.

2. Guerreros Voladores

- ⇒ Mueven 2D6" hacia el IM más cercano en su línea de visión. Tira individualmente.
- ⇒ Pueden sobrevolar todos los terrenos y otras tropas.
- ⇒ Atacan picando hacia el combate cerrado y saliendo, y ese movimiento puede acabar después del combate cerrado si les quedan pulgadas.

3. Bichos Tanque

- ⇒ Mueven 1D6" hacia el IM más cercano, tira individualmente.
- ⇒ Paron cuando están dentro de un radio de 12" y abren fuego.
- ⇒ Se retiran 1D6" cada vez que sean heridos, pero regresarán.

Test de Presencia

Cada turno el Bicho Cerebro tirará 1D6 para determinar si algún Bicho está presente. Con una tirada de 5 ó 6 están. La tirada se modifica como sigue:

- ⇒ Añada 1 por cada escuadra de IM por encima de la primera en el campo de batalla.
- ⇒ Añada 1 si los IM tienen algún vehículo móvil o han llegado en Lanchas de Recuperación.
- ⇒ Añada 1 si los IM están dentro de un radio de 24" de la entrada de un túnel.

Tire 1D6 para determinar el alcance y la distancia a los IM:

1	Frente a los IM	6D6"
2	Detrás de los IM	4D6"
3-4	En el flanco izquierdo de los IM	6D6"
5-6	En el flanco derecho de los IM	6D6"

Si no existe una cobertura apropiada para que los Bichos aparezcan, aparecen del túnel. Coloque a los Bichos dentro de un radio de 6" de la boca del túnel. Si la distancia tirada coloca a los Bichos fuera del tablero, colocarlos en el borde.

Los Guerreros Voladores no salen de los túneles, pero en cambio ¡Caen del cielo!



Tira 1D6 para determinar el tipo y cantidad de Bichos:

- 1 1 Bicho Tanque
- 2-4 1-3 Guerreros
- 5-6 1-2 Guerreros Voladores

Una vez que los Bichos han aparecido en una localización tirar cada turno subsiguiente para Bichos adicionales.

- 1-2 Emergen más Bichos.
- 3-4 No en este turno pero prueba otra vez en el siguiente.
- 5-6 No aparecen más Bichos aquí.

Incluso si aparecen más Bichos el Bicho Cerebro debería continuar tirando para la presencia de nuevos Bichos.

Localizando Bichos

Si los Bichos aparecen a más de 24" o tras un terreno, los IM deben tirar para determinar si los detectan. Para localizar Bichos el Equipo de Fuego más cercano tira 1D6 y debe sacar un 7. La tirada se modifica como sigue:

- ⇒ Añadir 1 si los IM más cercanos son un equipo de mando.
- ⇒ Añadir 1 si el equipo está a más de 12" de cualquier otro humano.
- ⇒ Añadir 1 si el equipo está en una colina.
- ⇒ Añadir 1 si los IM están montados en vehículos o en Lanchas de Recuperación.
- ⇒ Añadir 1 por cada 3 Bichos.
- ⇒ Añadir 1 si dos o más equipos están equidistantes de los Bichos.

Si los Bichos son localizados el equipo puede abrir fuego en su próximo turno si no hay un terreno difícil en medio (p.e. colinas, edificios, Lanchas de Recuperación, etc) . Todos los demás equipos de esa escuadra se darán cuenta de los Bichos por medio de sus radios de corto alcance.

El siguiente turno esa escuadra puede transmitir esta información a nivel de compañía si tienen un IM de Radio vivo. El siguiente turno la compañía puede informar al regimiento.

Si los Bichos no son localizados pueden realizar su movimiento completo hacia los IM, y el siguiente turno los IM pueden tirar otra vez para localizarlos.

Test de Reacción

El combate con Bichos es un asunto desconcertante, y a pesar de su entrenamiento muchos IM se aterrorizan cuando están próximos a ellos.

Los IM deben hacer un test de reacción en las siguientes circunstancias:

- ⇒ Si son un equipo que localiza Bichos y están a más de 12" de otros IM.
- ⇒ La primera vez que los Bichos están dentro de un radio de 12" del equipo.
- ⇒ Cuando el equipo recibe bajas por los Bichos.
- ⇒ Si otro equipo en un radio de 12" y en la línea de visión es eliminado o huye.
- ⇒ Un equipo testigo de que uno de sus miembros cae víctima de una "ataque frenético" (ver combate cerrado).
- ⇒ Al principio de la siguiente fase de movimiento de los IM en la cual huyen.



Para realizar el test el equipo tira 1D6, aplica los modificadores y consulta la tabla de abajo:

1. El equipo huye de los Bichos.
2. El equipo retrocede ante los Bichos.
3. El equipo no puede avanzar hacia ningún Bicho.
4. El equipo sigue las órdenes.
5. El equipo sigue las órdenes.
6. El equipo se vuelve loco, y realiza un avance incontrolado hacia los Bichos más cercanos, incluso si eso les lleva a la distancia de combate cerrado.

Los Equipos Veteranos y de Mando pueden tirar 2D6 y elegir la tirada que les convenga (de esta manera puede permitirles evitar ¡volverse locos!). Ninguno puede elegir el resultado de huir si hay otro resultado mejor.

Esta tirada tiene los siguientes modificadores:

- ⇒ Los Novatos añaden 1 a su primer test de la batalla.
- ⇒ Los IM superados por los Bichos, en un radio de 12", de 2:1, añade 1.
- ⇒ Bichos, en un radio de 12", iguales o superado por los IM, resta 1.
- ⇒ Por baja causada al equipo el último turno, resta 1.
- ⇒ No hay Bichos en un radio de 12", añade 1.
- ⇒ El último hombre en pie de un equipo o escuadra, añade 1.
- ⇒ Dentro de un radio de 6" de su equipo de mando, u oficial superior (Comandante o de mayor graduación), añade 1.

Todos los movimientos resultantes de test de reacción (p.e. huidas, retrocesos, avances suicidas) se llevan acabo inmediatamente. Así un equipo huyendo puede evitar la atención cercana de una carga de un Bicho alejándose a la carrera.

Fuego de combate 1 – IM

Los IM pueden disparar hacia cualquier Bicho que esté en su alcance y línea de visión. Por preferencia los IM generalmente disparan hacia cualquier Bicho cerca de su localización a menos que pueda ser mostrado que este está siendo detenido efectivamente por el fuego de otras unidades.

Los equipos de fuego están entrenados en concentrar su fuego sobre un único Bicho al mismo tiempo. Sin embargo, una vez más que de un Bicho estén dentro de un radio de 12" de un equipo repartir su fuego entre cualquiera o todos los objetivos disponibles. Recuerde que el objetivo prioritario de los IM es sobrevivir. Debido al tamaño de los Bichos los IM pueden disparar sobre las cabezas de otros IM que estén en medio si ambos están dentro de un radio de 12" del Bicho objetivo.

Los IM armados con Rifles de Asalto pueden elegir dos tipos de fuego: Ráfaga o Sostenido. El último es más efectivo pero usa toda la munición que hay en un cargador. Los IM armados con Mini-guns o Autocañones solamente pueden elegir el sostenido (y pueden mantenerlo durante mucho).

Una vez un IM ha acabado la munición en su cargador debe recargar. Esto lleva un turno para los rifles de asalto, y dos turnos para las mini-guns. Los Lanzadores Nucleares son armas de un solo disparo que quedan descargadas después de usarse. Los auto cañones tienen enormes tolvas y efectivamente nunca se agotan. Sin embargo, pueden encasquillarse si el artillero saca un 1 (y permanece encasquillada durante toda la batalla).

Para alcanzar a un Bicho cada IM tira 1D6, de este modo por un equipo completo de fuego tira 4D6. Si está usando fuego sostenido tira 3D6 por IM.. Las mini-guns tiran 3D6 por turno, y el Auto cañón 4D6.



Los IM novatos y experimentados impactan con una tirada de 6, los veteranos con una tirada de 5 ó 6, modificada como sigue:

- ⇒ Corto alcance – Los Bichos están dentro de un radio de 24”, añade 1.
- ⇒ El Blanco de los ojos – Los Bichos están dentro de un radio de 12”, añade 2.
- ⇒ Los IM están en una posición estática de fuego (p.e. fortificaciones o vehículos), añade 1.
- ⇒ Los Bichos se movió más de 12”, este movimiento cruzando el campo de visión del IM, reduce 1.
- ⇒ El último hombre en pie del equipo y no está retrocediendo, añade 1.
- ⇒ El último hombre vivo de la escuadra y no está retrocediendo, añade 2.

Los Bichos son muy resistentes y pueden soportar mucho castigo:

- ⇒ Un Guerrero puede recibir 4 impactos antes de colapsarse.
- ⇒ Un Guerrero Volador puede recibir 3 impactos antes de colapsarse.
- ⇒ Un Bicho Tanque puede recibir 6 impactos antes de colapsarse.

Cuando un Guerrero o un Bicho tanque reciben la mitad de los impactos permitidos, su movimiento se divide a la mitad. Los Guerreros Voladores se vuelven terrestres después de recibir 2 impactos y se mueven a la mitad de velocidad que los Guerreros.

Fuego de Combate 2 – Bichos Tanque.

Los Bichos Tanque son los únicos que pueden trabarse a distancia con los IM (esto no es estrictamente cierto los Bichos de Plasma tienen un radio de ataque, pero está reservados para ¡destruir las naves de la Flota en órbita!).

Los Bichos Tanque disparan un chorro de ácido orgánico de base de fósforo que puede matar a cualquier IM al contacto. Puede escupir este chorro a 1D6 IM que estén dentro de un radio de 12” del Bicho Tanque (y a 6” unos de otros). Cada IM tiene una oportunidad de esquivar el ácido.

Para esquivarlo tirar 1D6.

- ⇒ Los IM Novatos esquivan con una tirada de 5 ó 6.
- ⇒ Los IM Experimentados y Veteranos esquivan con una tirada de 4, 5 ó 6.

Añade 1 a la tirada si el IM está en cualquier tipo de cobertura o en un terreno malo.

Resta 1 de la tirada si el Bicho Tanque fue localizado en el último turno (p.e. emergió de detrás de una cobertura o de un túnel).

Combate Cerrado.

Esto es donde los Bichos superan a los IM y ¡los convierten en cadáveres desmembrados!

Una vez los Bichos y los IM se ha acercado a 3” unos de otros se considera que están en combate cerrado. Un Bicho sólo necesita estar a 3” de un miembro de un equipo para estar en combate con todo el equipo.

Se debería señalar que los IM continúan atacando durante la fase de fuego de turno incluso si están en combate cerrado con uno o más Bichos. Ellos no poseen ninguna arma de combate cerrado capaz de rechazar las mandíbulas o las pinzas de los Bichos, así que todos continúan disparando.

Los Bichos Tanque no se traban en combate cerrado, pero como los IM continúan disparando durante la fase de fuego.



Los Guerreros tiran 1D6 y consultan la siguiente tabla:

1. El IM es cortado por la mitad por las mandíbulas del Guerrero, lanzado por encima del tórax del Guerrero y el Guerrero puede moverse y atacar a otro IM, ¡si hay uno vivo dentro de un radio de 6”!
2. El IM es troceado miembro a miembro por varias pinzas y mandíbulas.
3. El IM es apuñalado hasta la muerte por múltiples penetraciones de las pinzas del Guerrero.
4. El IM es apuñalado e inmovilizado por las pinzas del Guerrero, pero aún vive.
5. El IM es echado a un lado por el Guerrero 1D6” en una dirección aleatoria y no puede realizar ninguna acción el siguiente turno excepto gatear.
6. El IM se agacha y se tira al suelo, saltando ileso.

Esta tirada puede ser modificada como sigue:

- ⇒ Los IM Novatos restan 1 a la tirada.
- ⇒ Los IM huyendo restan 1 a la tirada.
- ⇒ Los IM Veteranos añaden 1 a la tirada.
- ⇒ Los IM en fortificaciones o coberturas fuertes (p.e vehículos o edificios) añaden 1 a la tirada.

Los Guerreros Voladores tiran 1D6 y consultan la siguiente tabla:

1. El IM es decapitado por las mandíbulas y soltado al final del movimiento del Guerrero Volador.
2. El IM es elevado y transportado a una localización segura donde el Guerrero volador puede alimentarse de él/ella.
3. El IM es troceado miembro a miembro por varios mordiscos y picotazos, y el Guerrero Volador aterriza.
4. El IM es apuñalado e inmovilizado por las pinzas del Guerrero, y el Guerrero Volador aterriza.
5. El IM es echado a un lado por el Guerrero, 1D6” en una dirección aleatoria y no puede realizar ninguna acción el siguiente turno excepto gatear.
6. El IM se agacha y se tira al suelo, saltando ileso.

Esta tirada puede ser modificada como sigue:

- ⇒ Los IM Novatos restan 1 a la tirada.
- ⇒ Los IM huyendo restan 1 a la tirada.
- ⇒ Los IM veteranos añaden 1 a la tirada.
- ⇒ Los IM en fortificaciones o coberturas fuertes (p.e vehículos o edificios) añaden 1 a la tirada, pero no lo añaden si la parte alta está expuesta a los ataques aéreos.

Una vez el Guerrero Volador esté en tierra actúa como un Guerrero normal.

Si desgraciadamente un IM es lanzado vivo en medio de un grupo de Bichos, o es inmovilizado por un Bicho al que se le unen otros Bichos, puede resultar en un “ataque frenético”. Durante ese ataque todos los Bichos en un radio de 6” descienden sobre el IM y ¡lo descuartizan en pedacitos!. Esto les ocupa un turno entero durante el cual no pueden hacer nada más.

Para determinar si un ataque frenético ocurre tira 1D6. Si el número sacado es igual o menor que el número de Bichos en dentro de un radio de 6”, se produce un ataque frenético.

Los miembros supervivientes del equipo de la víctima (si hay alguno) deben hacer un test de reacción inmediatamente.

Si un Bicho que inmoviliza y hiere , pero no mata al IM, es muerto antes de acabar con el desgraciado IM, deja al equipo con un camarada gravemente herido. Los IM siempre intentarán retirar a sus heridos.



Un IM herido no puede disparar o luchar y debe ser cargado/arrastrado por un camarada. Se aplica un -2 de penalización al IM que ayuda a un IM herido.

Control de la Misión.

Primero determina el tipo de escenario aleatoriamente (usando 1D&) o llega a un acuerdo con los de la lista de abajo:

1. Bravo Dos Cero.
2. Señor, ¿es esto otra caza de Bichos?.
3. Ratas de túnel.
4. Águila caída.
5. Resopla el Dragón Mágico.
6. Fuerte Joe Smith.
7. La Cabeza de los Cazadores.

Añade 1 si la mayoría de los equipos involucrados son Veteranos.

Luego sigue las reglas de cada tipo de misión.

Bravo Dos Cero

- ⇒ Divide el tablero en tres sectores iguales a través de la anchura del tablero.
- ⇒ El Bicho Cerebro coloca 12 piezas de terreno.
- ⇒ Los comandantes de los IM pueden quitar o recolocar 3 piezas del terreno.
- ⇒ El Bicho Cerebro pone un marcador de objetivo en cada sector. Ningún objetivo puede estar dentro de un radio de 6" del borde o en un radio 12" de otro marcador.
- ⇒ Los comandantes de los IM aterrizan sus Lanchas de Recuperación juntas en un radio de 6" del borde del tablero y despliegan a sus tropas alrededor de ellas.
- ⇒ La Lanchas de Recuperación se van y empieza el primer turno.
- ⇒ En cualquier momento los comandantes de los IM pueden llamar a tres Lanchas de Recuperación hacia su localización (si tienen un IM de Radio superviviente). Deben anunciar esto al principio del turno. Las Lanchas de Recuperación llegará a la zona en un terreno llano adecuado, no ocupado por Bichos, dentro de un radio de 12" del IM de Radio (dirigiéndose hacia su señal) durante la fase de movimiento de los IM del siguiente turno. Una Lancha de Recuperación puede transportar hasta 10 IM. Hay tres Lanchas de Recuperación en espera. Les ocupa 3 turnos recoger a los supervivientes, llevarlos a una zona segura y regresar a por más.

Puntos de Victoria:

- ⇒ Los Bichos se anotan 1 punto por cada IM muerto.
- ⇒ Los Bichos se anotan 3 puntos por cada oficial muerto.
- ⇒ Los Bichos se anotan 5 puntos por cada Lancha de Recuperación sobrepasada /destruida.
- ⇒ Los IM se anotan 1 punto por cada Bicho muerto.
- ⇒ Los IM se anotan 5 puntos por alcanzar uno de los objetivos, 10 por dos y 20 por los tres.

Señor, ¿es otra caza de Bichos?

- ⇒ El Bicho Cerebro coloca 12 piezas de terreno.
- ⇒ Los comandantes de los IM pueden quitar o recolocar 3 piezas del terreno.
- ⇒ Los comandantes de los IM deciden una zona de aterrizaje en cualquier parte del tablero y despliegan sus tropas.
- ⇒ Los comandantes de los IM acuerdan un punto de encuentro con las Lanchas de Recuperación a al menos 36" de la zona de aterrizaje.



- ⇒ Tres Lanchas de Recuperación sobrevolarán el punto de encuentro los turnos 6º, 9º y 12º y solamente aterrizarán si el LZ está libre de Bichos y hay IM ahí. No responderán a la radio por razones de seguridad.
- ⇒ Todos los IM deben hacer el camino de la zona de aterrizaje a la del encuentro...
- ⇒ Una Lancha de Recuperación puede transportar a 10 IM. Hay tres Lanchas de Recuperación en espera. Les ocupa 3 turnos recoger a los supervivientes, llevarlos a una zona segura y regresar a por más.

Puntos de Victoria:

- ⇒ Los Bichos se anotan 1 punto por cada IM muerto.
- ⇒ Los Bichos se anotan 3 puntos por cada oficial muerto.
- ⇒ Los Bichos se anotan 5 puntos por cada Lancha de Recuperación sobrepasada /destruida.
- ⇒ Los IM se anotan 2 puntos por cada Bicho Guerrero muerto.
- ⇒ Los IM se anotan 3 puntos por casa Guerrero Volador muerto.
- ⇒ Los IM se anotan 5 puntos por cada Bicho Tanque muerto.

Ratas de Túnel.

- ⇒ El Bicho Cerebro dibuja el plano de un túnel con al menos 3 entradas, de 8 a 12 túneles de entre 12” y 24” de longitud (y de 4” a 6”) de ancho, y tres cámaras de un diámetro de 12”.
- ⇒ El Bicho Cerebro coloca las entradas en el tablero.
- ⇒ Los comandantes de los IM deciden e indican que entrada utilizarán (se necesita al menos un equipo de fuego por entrada elegida – aquí no hay héroes solitarios).
- ⇒ El Bicho Cerebro despliega los Guerreros que vigilarán las entradas (tira 1D6 por cada una: 1-2 no hay Guerreros presentes; 3-4, un Guerrero presente; 5-6, tres Guerreros).
- ⇒ Los IM se despliegan de las Lanchas de Recuperación hasta a 12” de las entradas.
- ⇒ Ignora todos los resultados de Guerreros Voladores en el test de Presencia – en su lugar usa Guerreros.

Puntos de Victoria:

- ⇒ Los Bichos se anotan 1 punto por cada IM muerto.
- ⇒ Los Bichos se anotan 3 puntos por cada oficial muerto.
- ⇒ Los Bichos se anotan 5 puntos por cada Lancha de Recuperación sobrepasada/destruida.
- ⇒ Los IM se anotan 1 punto por cada Bicho muerto.
- ⇒ Los IM se anotan 5 puntos por una cámara alcanzada, 10 por dos, y 20 por las tres.

Águila Caída.

- ⇒ El Bicho Cerebro coloca 12 piezas del terreno.
- ⇒ Los comandantes de los IM pueden quitar o recolocar 3 piezas del terreno.
- ⇒ El Bicho Cerebro coloca una Lancha de Recuperación estrellada en algún lugar del tablero, pero no a menos de 6” del borde. Pueden desplegar un equipo de fuego de supervivientes alrededor de la lancha. Estos no pueden dejar la lancha hasta que sus rescatadores estén dentro de un radio de 24” y en la línea de visión.
- ⇒ Los comandantes de los IM aterrizan sus Lanchas de Recuperación juntas dentro de un radio de 6” de cualquier borde del tablero, y al menos a 36” del sitio del accidente y despliegan sus tropas alrededor de las Lanchas.
- ⇒ Las Lanchas de Recuperación se van y empieza el primer turno.
- ⇒ En cualquier momento los comandantes de los IM pueden llamar a tres Lanchas de Recuperación hacia su localización (si tienen un IM de Radio superviviente). Deben anunciar esto al principio del turno. Las Lanchas de Recuperación llegará a la zona en un terreno llano adecuado, no ocupado por Bichos, dentro de un radio de 12” del IM de Radio (dirigiéndose hacia su señal)



durante la fase de movimiento de los IM del siguiente turno. Una Lancha de Recuperación puede transportar hasta 10 IM. Hay tres Lanchas de Recuperación en espera. Les ocupa 3 turnos recoger a los supervivientes, llevarlos a una zona segura y regresar a por más.

Puntos de Victoria:

- ⇒ Los Bichos se anotan 1 punto por cada IM muerto.
- ⇒ Los Bichos se anotan 3 puntos por cada oficial muerto.
- ⇒ Los Bichos se anotan 5 puntos por cada Lancha de Recuperación sobrepasada/destruida.
- ⇒ Los IM se anotan 1 punto por cada Bicho muerto.
- ⇒ Los IM se anotan 5 puntos por cada superviviente del accidente que sacan con ellos.

Resopla el Dragón Mágico.

- ⇒ El Bicho Cerebro coloca 12 piezas del terreno.
- ⇒ Los comandantes de los IM pueden quitar o recolocar 3 piezas del terreno.
- ⇒ Los comandantes de los IM deciden una zona de aterrizaje en cualquier parte del tablero y despliegan sus tropas.
- ⇒ Las Lanchas de Recuperaciones van y el juego empieza.
- ⇒ En cualquier momento los comandantes de los IM pueden llamar a tres Lanchas de Recuperación hacia su localización (si tienen un IM de Radio superviviente). Deben anunciar esto al principio del turno. Las Lanchas de Recuperación llegará a la zona en un terreno llano adecuado, no ocupado por Bichos, dentro de un radio de 12" del IM de Radio (dirigiéndose hacia su señal) durante la fase de movimiento de los IM del siguiente turno. Una Lancha de Recuperación puede transportar hasta 10 IM. Hay tres Lanchas de Recuperación en espera. Les ocupa 3 turnos recoger a los supervivientes, llevarlos a una zona segura y regresar a por más.

Puntos de Victoria:

- ⇒ Los Bichos se anotan 1 punto por cada IM muerto.
- ⇒ Los Bichos se anotan 5 puntos por cada Lancha de Recuperación sobrepasada/destruida.
- ⇒ Los IM se anotan 1 punto por cada Bicho muerto.
- ⇒ Los IM se anotan 1 punto por cada Bicho en la superficie cuando se van en sus Lanchas de Recuperación (Un ataque a tierra de Cazas con napalm por todo el tablero seguirá a la Lanchas de Recuperación).

Fuerte Joe Smith.

- ⇒ El Bicho Cerebro coloca 12 piezas del terreno.
- ⇒ Los comandantes de los IM pueden quitar o recolocar 3 piezas del terreno.
- ⇒ Los comandantes de los IM eligen una pieza del terreno como una colina, una curva en un río, o algunos edificios abandonados, en un radio de 12" del centro del tablero.
- ⇒ Este punto se convierte en la fortaleza de los comandantes de los IM.
- ⇒ Los comandantes de los IM pueden colocar hasta 60" de trincheras o muros, una torre de fuego, una zona de aterrizaje y dos búnkeres dentro del área.
- ⇒ Los comandantes de los IM pueden desplegar sus tropas dentro de las fortificaciones. El oficial de mayor graduación debe situarse en un bunker.
- ⇒ Los IM pueden desplegar como tropas extras, 2 mini-guns y un auto cañón (este normalmente va en la torre de fuego).
- ⇒ El Bicho Cerebro hace un test de presencia cada turno, con un 4, 5 ó 6 tiene éxito.
- ⇒ Los Bichos aparecen dentro de un radio de 4D6" desde el centro de la fortaleza a una dirección determinada por el Bicho Cerebro. Si la tirada indica que los Bichos aparecen dentro del perímetro de la fortaleza, entonces aparecen desde un túnel.



-
- ⇒ Una vez los Bichos entran dentro del perímetro los IM pueden llamar para ser recuperados (si tienen un IM de Radio vivo). Cada siguiente turno tiran 1D6. Con un 5 una única Lancha de Recuperación llega, con un 6 llegan dos Lanchas. Sólo podrán tomar tierra en la LZ si está libre de Bichos, o en una localización designada fuera del perímetro si la fortaleza ha sido superada.

Puntos de Victoria:

- ⇒ Los Bichos se anotan 1 punto por cada IM muerto.
- ⇒ Los Bichos se anotan 3 puntos por cada oficial muerto.
- ⇒ Los Bichos se anotan 5 puntos por cada Lancha de Recuperación sobrepasada/destruida.
- ⇒ Los IM se anotan 1 punto por cada Bicho muerto.
- ⇒ Los IM se anotan 3 puntos por cada IM que puedan sacar.

La Cabeza de los Cazadores.

- ⇒ Colócalo exactamente igual que para la Limpieza de Túneles, excepto que el Bicho Cerebro debe marcar en el mapa en qué cámara está.
- ⇒ El Bicho Cerebro está custodiado por 2D6 Guerreros.
- ⇒ 4 IM pueden arrastrar y sacar al Bicho Cerebro a 1D6" por turno.

Puntos de Victoria:

- ⇒ Los Bichos se anotan 1 punto por cada IM muerto.
- ⇒ Los Bichos se anotan 3 puntos por cada oficial muerto.
- ⇒ Los Bichos se anotan 5 puntos por cada Lancha de Recuperación sobrepasada/destruida.
- ⇒ Los IM se anotan 1 punto por cada Bicho muerto.
- ⇒ Los IM se anotan 5 puntos por cada Bicho Cerebro Muerto.
- ⇒ Los IM se anotan 20 puntos si capturan y sacan a la superficie un Bicho Cerebro vivo.