



DOOM

EL JUEGO DE TABLERO



¡ATENCIÓN!

¡Los jugadores marine no pueden acceder a esta información! El jugador invasor debe leer el **Libro de Reglas** antes de pasar a la **Guía de Escenarios**. La lectura de estos escenarios puede malograr algunas de las sorpresas que te esperan si juegas como marine. ¡Estáis avisados!

¿CÓMO UTILIZAR ESTE MANUAL

Este librito contiene varios escenarios para **DOOM: EL JUEGO DE TABLERO**. Cada escenario puede jugarse muchas veces, y nada te impide crear también tus propios escenarios. Además, periódicamente, aparecerán escenarios gratuitos disponibles en formato PDF en www.fantasyflightgames.com para vuestro disfrute.

FORMATO DE ESCENARIO

Los escenarios se presentan en un formato de dos páginas. La primer página es un mapa del escenario, incluyendo cualquier cosa que haya que poner en el tablero. Cuando tú, el jugador invasor, inicies un escenario, sólo debes colocar la sección indicada como **INICIO**. Irás revelando las demás secciones a medida que los jugadores marine exploren el tablero. Tras colocar la sección de inicio, lee en voz alta a los jugadores marine el texto en cajetín de los apartados **Informe de misión** y **Objetivos del escenario**. El apartado “Informe de misión” contiene un texto descriptivo para ambientar el escenario y explicar en qué situación se encuentran los marines. El apartado “Objetivos del escenario” detalla las condiciones de victoria para el escenario.

Las diversas secciones del tablero están descritas en el apartado **Descripción de las secciones**. Cuando se revela una sección, debes leerles en voz alta a los marines el texto en cajetín, mientras que el texto fuera del cajetín son instrucciones que sólo debes leer tú. El **TEXTO COMO ÉSTE** indica una **SITUACIÓN CONDICIONAL**. No leas en alto ningún texto o sigas ninguna instrucción de una situación condicional hasta que se cumpla dicha situación. A menos que se indique de otra manera, un evento condicional sólo ocurre la primera vez que se cumplen las condiciones descritas. Por ejemplo, en una sección puede haber la siguiente descripción:

SECCIÓN I

Este es el texto que lees en alto después de revelar la sección.

Estas instrucciones son las que se llevan a cabo después de haber revelado la sección y leído el texto anterior.

SI UN JUGADOR MARINE CIERRA LA COMPUERTA:

Este es el texto que lees en alto después de la primera vez que el marine cierra la compuerta.

Estas instrucciones son las que se llevan a cabo después de la primera vez que la compuerta haya sido cerrada y de haber leído el texto anterior.

REVELAR SECCIONES NUEVAS

Cuando un marine establece **línea de visión** hasta una nueva sección, ésta se revela de inmediato. La partida se detiene un momento mientras tú colocas la nueva sección, por este orden:

1. Si aún no has leído la descripción de la nueva sección, hazlo rápidamente, en silencio y para ti. Asegúrate de que no hay reglas especiales para colocar la sección antes de empezar a poner piezas en el tablero.
2. Coloca en el tablero las piezas de mapa para la nueva sección como se muestra en el mapa de escenario. Presiona cada pieza para que encaje bien en su sitio, pero no las fuerces, ya que podrías estropearlas.
3. Coloca las compuertas en el límite de la sección tal como se muestra en el mapa de escenario. Recuerda que las compuertas se colocan en la línea entre casillas, y asegúrate de fijarte en los colores de cualquier compuerta de seguridad que tengas que colocar. Cambiar una compuerta de seguridad de un color por otra de otro color distinto podría provocar fácilmente que los marines no tuvieran posibilidad de ganar ese escenario, y tú quieres acabar con ellos de manera inapelable, ¿no es así?
4. Coloca los marcadores para la nueva sección tal como se muestra en el mapa de escenario. Presta atención al color de los teleportadores que pones. Igual que con las compuertas de seguridad, cambiar los colores puede hacer que el escenario resulte inviable para los marines.
5. Coloca las figuras para la nueva sección tal como se muestra en el mapa de escenario. Es importante señalar que los invasores colocados de este modo no están siendo **engendrados**, sino que ya están acechando por los corredores o los módulos pero los marines no los han visto todavía. Esto quiere decir que, a diferencia de lo que sucede al engendrar, los invasores pueden ser situados en la línea de visión de los marines cuando se coloca una nueva sección.

Importante: Muchas de las figuras mostradas en el mapa de escenario están marcadas con un color. Si un invasor es rojo, azul, o verde, sólo se coloca si el marine de ese color está jugando. Los invasores blancos pueden ser de cualquier color –rojo, azul, o verde– a tu conveniencia. Eso significa que los puedes colocar normalmente sin importar qué marines están jugando.

Importante: Recuerda que, al colocar a los invasores, estás limitado al número de figuras disponibles. Si una sección te pide figuras de las que no dispones, no puedes poner esas figuras. Si puedes poner algunas, pero no todas, las figuras de un tipo en una sección, tú decides cuáles pones y cuáles no.

6. Por último, lee en voz alta a los jugadores marine el texto en cajetín de la descripción de la sección. Seguidamente, la partida se retoma con el marine que provocó la colocación de una nueva sección. **Los invasores que hayan aparecido en la nueva sección no pueden ser activados hasta que llegue tu turno** (o hasta que juegues una carta que lo permita).

JUEGO DE CAMPAÑA

Los cinco escenarios de esta guía están diseñados de manera que pueden ser jugados uno detrás de otro en un **campana** continua. Una campaña se juega como las partidas normales, pero con las siguientes diferencias:

1. El estado de los marines se mantiene entre escenarios.

Cuando empiecen el siguiente escenario, los marines conservan cualquier herida, armadura, munición, armas, habilidades, etc., que tuvieran al finalizar el escenario anterior. Así, si un marine termina “**CON LA MUERTE HASTA EL CUELLO**” con las cartas de “Francotirador” e “Instinto asesino”, 3 fichas de herida en su contenedor de equipo, un fusil, y 4 fichas de munición proyectiles/balas, entonces empieza “**A LAS PUERTAS DEL INFIERNO**” con ese reparto en lugar del reparto normal. Puede que sea necesario anotar aparte esa información para recordarla.

2. Las armas pueden estropearse.

Cuando se saca un fallo al tirar un dado rojo o amarillo, se debe volver a tirar inmediatamente ese dado (antes de que se haga efectiva cualquier obligación de volver a tirar los dados) para ver si el arma se estropea. Si vuelve a salir un segundo fallo en el dado, el arma no sólo falla, sino que se estropea y se descarta de inmediato. El puño, la pistola, y la granada no pueden estropearse.

3. Los jugadores marine tendrán que trabajar duro para ganar.

El jugador invasor gana la campaña si gana cualquiera de los cinco escenarios. Los marines deben completar con éxito los cinco escenarios para ganar la campaña.

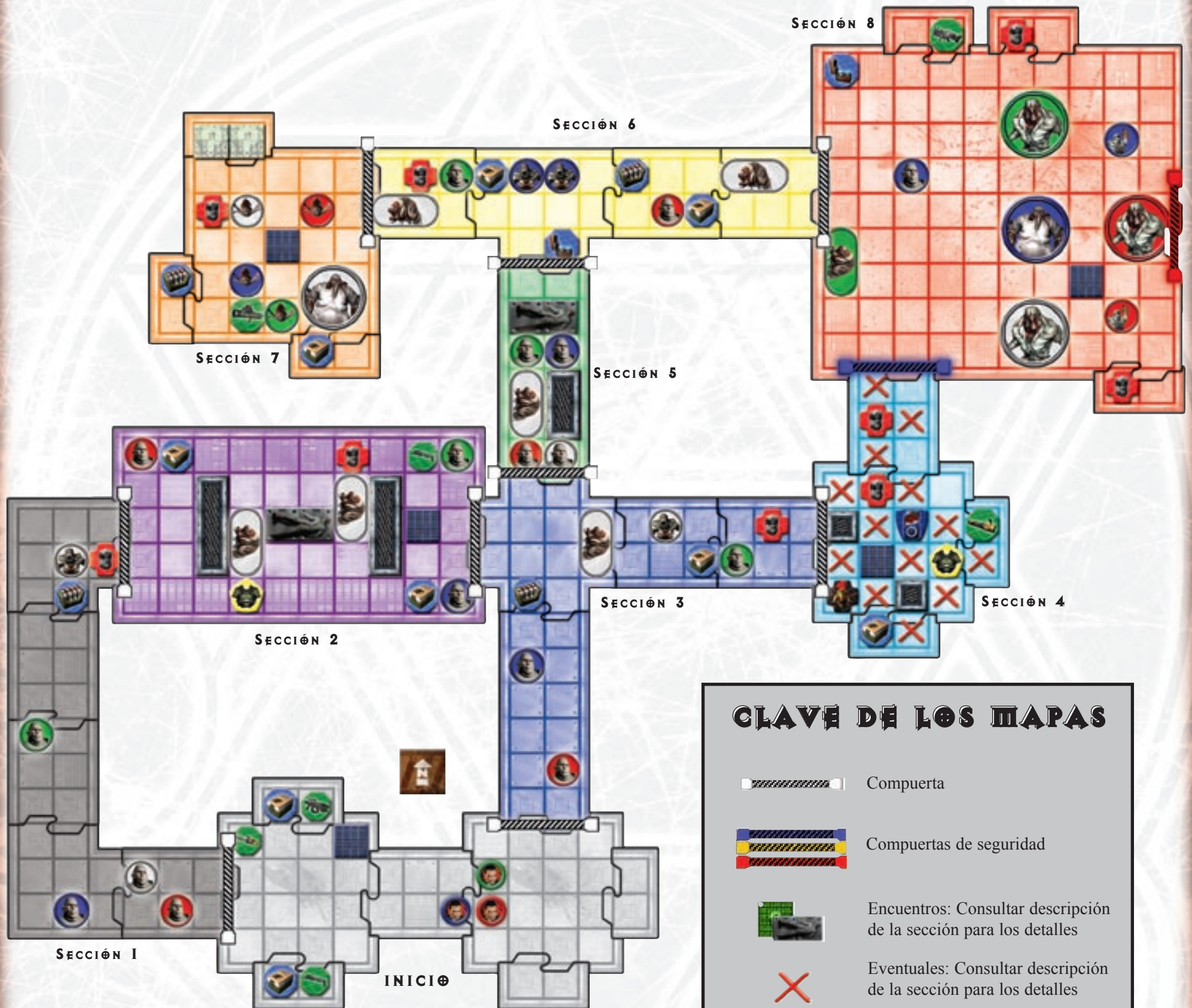
4. Los marines pueden “subir de nivel.”

Cada marine debe anotar su número total de “puntos de muerte” en una hoja de papel. Los puntos de muerte se le conceden al marine que aplica el golpe de gracia a un invasor. Zombis, infernales y bichos valen 1 punto de muerte. Mánubos, caballeros infernales, demonios y archiviles valen 2 puntos de muerte, y los cyberdemonios valen 4 puntos de muerte. Entre escenarios (y sólo entre escenarios), los marines pueden “gastar” sus puntos de muerte para obtener los siguientes beneficios:

Objeto	Puntos de muerte
Curar 1 herida (hasta tu número básico de heridas)	5
Obtener 1 munición proyectiles/balas (límite 3)*	10
Obtener 1 munición cohetes/granadas (límite 3)*	15
Obtener 1 munición cápsulas de energía (límite 3)*	20
Incrementar en 1 el número básico de heridas	25
Incrementar en 1 el número básico de armadura	60
Obtener 1 carta de marine al azar	65

*Las limitaciones de munición incluye cualquier munición que vuestros marines conserven del escenario anterior. Así, si un marine ya tenía 2 fichas de munición proyectiles/balas, sólo podrá comprar 1 más.

I: CON LA MUERTE HASTA EL CUELLO



ESCENARIO I: CON LA MUERTE HASTA EL CUELLO

Este escenario está diseñado como introducción a **DOOM: EL JUEGO DE TABLERO** y es el escenario más sencillo de esta guía. Para empezarlo, asegúrate de haber leído concienzudamente el manual de reglas y de tener claro el apartado **Preparación del juego**. Entonces vuelve a repasar los apartados **Cómo utilizar este manual** y **Revelar secciones nuevas** si no tienes claro cómo hacerlo. Una vez hecho todo eso, estás listo para empezar.

INFORME DE MISIÓN

Estáis sentados en un módulo de recepción del sector 5 cuando empieza todo.

Primero, las luces parpadean un momento, a continuación se va la luz y las luces rojas de emergencia se activan y empiezan a zumbar. Oís a lo lejos un primer grito, seguido de algunos más en una rápida sucesión. Voces aterrorizadas se cuelan por los auriculares de vuestras radios pero son ahogadas por un aviso por la megafonía.

“¡Alerta roja! A todo el personal de la UCA. Se ha producido un código rojo en la seguridad de las instalaciones de investigación del portal dimensional. Estamos iniciando procedimiento de evacuación según las directrices del apartado Alfa 42-F del manual de emergencia de la UCA. Siguiendo dicho procedimiento y con fines de auto-defensa, se concede autorización a todo el personal para la total distribución de las armas.”

Al parecer, vuestro trabajo en la seguridad de la base Marte de la UCA no empieza muy bien. No habéis tenido siquiera posibilidad de encontrar aún vuestros camarotes, mucho menos de explorar el lugar, y los científicos que se suponía debían enseñaros las instalaciones no han aparecido.

Para colmo, el procedimiento de evacuación mencionado por la megafonía significa que la Unión Corporativa Aeroespacial está abandonando la base Marte. Si no os dais prisa en llegar a uno de los puntos de embarque en las lanzaderas, os quedaréis atrás con pocas posibilidades de ser rescatados.

Desgraciadamente, las lanzaderas se encuentran en el otro extremo de la base, y vosotros sólo tenéis un difuso recuerdo del laberinto de corredores y módulos por los que pasasteis para llegar hasta donde os encontráis. Así que lo único que cabe esperar por vuestra parte es que aquello que se encuentre entre vosotros y las lanzaderas no sea demasiado peligroso...

OBJETIVOS DEL ESCENARIO

Debido al procedimiento de evacuación, ciertas compuertas de la base han sido selladas. Tendréis que encontrar la llave de acceso de seguridad roja y utilizarla para salir por la compuerta de seguridad roja. Debéis encontrarla antes de que yo me anote seis puntos de “enfriados”. Además, cada vez que yo robe la última carta de mi mazo, obtendré 1 punto gratuito de “enfriado”, mientras las lanzaderas amenazan con irse.

Empezáis en el módulo de recepción. En el módulo adyacente se encuentran varios armeros en los que podéis armaros. La compuerta de seguridad roja se encuentra en el extremo noreste de este sector, pero necesitaréis encontrar a alguien o algo con acreditación de seguridad lo bastante alta como para abrirla antes de que consigáis cruzar la compuerta que lleva al sector 4.

DESCRIPCIÓN DE LAS SECCIONES

Estas descripciones deben ser leídas según los marines vayan descubriendo las correspondientes secciones.

SECCIÓN 1

Se oye como si se rasgara tela, y tenéis la rápida impresión de vislumbrar un uniforme de la UCA. Estáis a punto de gritar un saludo antes de que una desdibujada figura avance hacia la débil luz. Es un joven guardia de seguridad con el que ya os habíais cruzado al llegar, pero se limita a avanzar tambaleándose y gruñendo como una bestia.

SECCIÓN 2

Algunos plafones de este módulo se han caído; desde detrás de los escombros llegan sonidos de un rasgar y mordisquear babeante. Tras los escombros, apenas sobresalen dos criaturas de aspecto perruno abocadas sobre el cadáver de un científico de la UCA.

SI UN MARINE FINALIZA SU MOVIMIENTO EN LA MISMA CASILLA QUE LA FICHA DE ENCUENTRO:

Es demasiado tarde para ayudar a este hombre, pero te das cuenta de que aferra una llave de seguridad roja y se la coges. Después de todo, no es probable que la vaya a necesitar.

Dale al marine la ficha de llave roja. Retira la ficha de encuentro del tablero.

SECCIÓN 3

En el corredor reina una quietud ominosa. Justo delante de vosotros, veis el cadáver de un marine que yace de espaldas con varias granadas aún sujetas a su chaleco. Varias figuras imprecisas empiezan a avanzar hacia vosotros.

SECCIÓN 4

Una serie de archivadores han sido derribados, bloqueando parcialmente la compuerta de entrada a esta oficina. Cerca, hay una tarjeta de seguridad tirada en el suelo. Desde arriba llegan ruidos agudos y siniestros, y el techo está cubierto de telarañas.

SI UN MARINE RECOGE LA FICHA DE LLAVE AZUL:

Lanza 1 dado verde y consulta el número de alcance que te haya salido; seguidamente, realiza la correspondiente acción según lo que se lista a continuación.

ALCANCE 1 - LA LLAVE FUNCIONA

¡Estáis de suerte! La llave parece estar en perfecto estado.

No pasa nada, y el marine puede coger la ficha de llave.

ALCANCE 2 - EMBOSCADA DE BICHOS

El ruido agudo crece, y varias pequeñas criaturas de aspecto arácnido descienden desde el techo deslizándose por hebras de telaraña. Para colmo, la llave, al verla de cerca, parece estar rota.

Coloca 3 bichos en la habitación por cada jugador marine. Puedes colocar los bichos en las X señaladas en el mapa. Después, coge la ficha de llave azul y retírala del juego.

ALCANCE 3 - LA LLAVE ESTÁ ROTA

La llave parece estar rota.

Coge la ficha de llave azul y retírala del juego.

SECCIÓN 5

Este corredor está atestado de horribles criaturas, algunas de las cuales rodean a un científico moribundo. “Ayúdenme”, suplica, cada vez con menos fuerzas.

Pon una ficha de herida en la ficha de encuentro al final de cada asalto.

CUANDO COLOQUES LA 3ª FICHA DE HERIDA SOBRE ÉL:

El científico muere con un leve suspiro.

Retira del tablero la ficha de encuentro y las de herida.

SI UN MARINE FINALIZA SU TURNO EN LA MISMA CASILLA QUE EL ENCUENTRO ANTES DE QUE MUERA EL CIENTÍFICO:

El científico alza la vista hacia ti con ojos desesperados, “¡No dejen que se apoderen del prototipo! Está en una caja fuerte en el extremo noroeste de este sector. Tenga, esta es la combinación... ¡usen el arma contra ellos!” Y dicho esto, muere.

Retira del tablero la ficha de encuentro y las de herida.

SECCIÓN 6

Este corredor apenas está iluminado. La luz roja de seguridad titilea, lanzando una lluvia de chispazos. Por el corredor se hallan esparcidos restos de empleados de la UCA. Horribles criaturas se acucillan sobre ellos, enfrascados en un terrible festín.

SECCIÓN 7

Una criatura enorme y obesa permanece en el rincón de esta estancia, mientras criaturas arácnidas pululan por el suelo de aquí para allá. En un nicho en el extremo norte de la estancia, podéis ver una caja de seguridad de acero grueso.

No coloques todavía en el tablero las fichas de encuentro.

SI LOS MARINES TIENEN LA COMBINACIÓN DE LA SECCIÓN 5:

Coloca en el tablero las fichas de encuentro en las casillas indicadas. Haz lo mismo si los marines obtienen la combinación después de que se haya descubierto esta sección.

SI UN MARINE TERMINA SU MOVIMIENTO EN LA MISMA CASILLA QUE CUALQUIERA DE LAS FICHAS DE ENCUENTRO (ASUMIENDO QUE HAN SIDO COLOCADAS):

Utilizáis la combinación que os ha dado el científico para abrir la caja fuerte y encontráis un arma dentro. Habéis oído rumores sobre este artefacto, cuyo nombre en clave es BFG. Con un poco de suerte, debería servir para deshacerse de esos demonios.

Dale al marine la ficha de la BFG y dos fichas de células de energía. Retira del tablero las fichas de encuentro.

SECCIÓN 8

La puerta se abre a un módulo dominado por una enorme compuerta de acero en el muro este. Junto a ella, en una pantalla, puede leerse. “Evacuación en curso. Se requiere autorización roja.” Sin embargo, la estancia también está llena de horribles criaturas que os barran el paso.

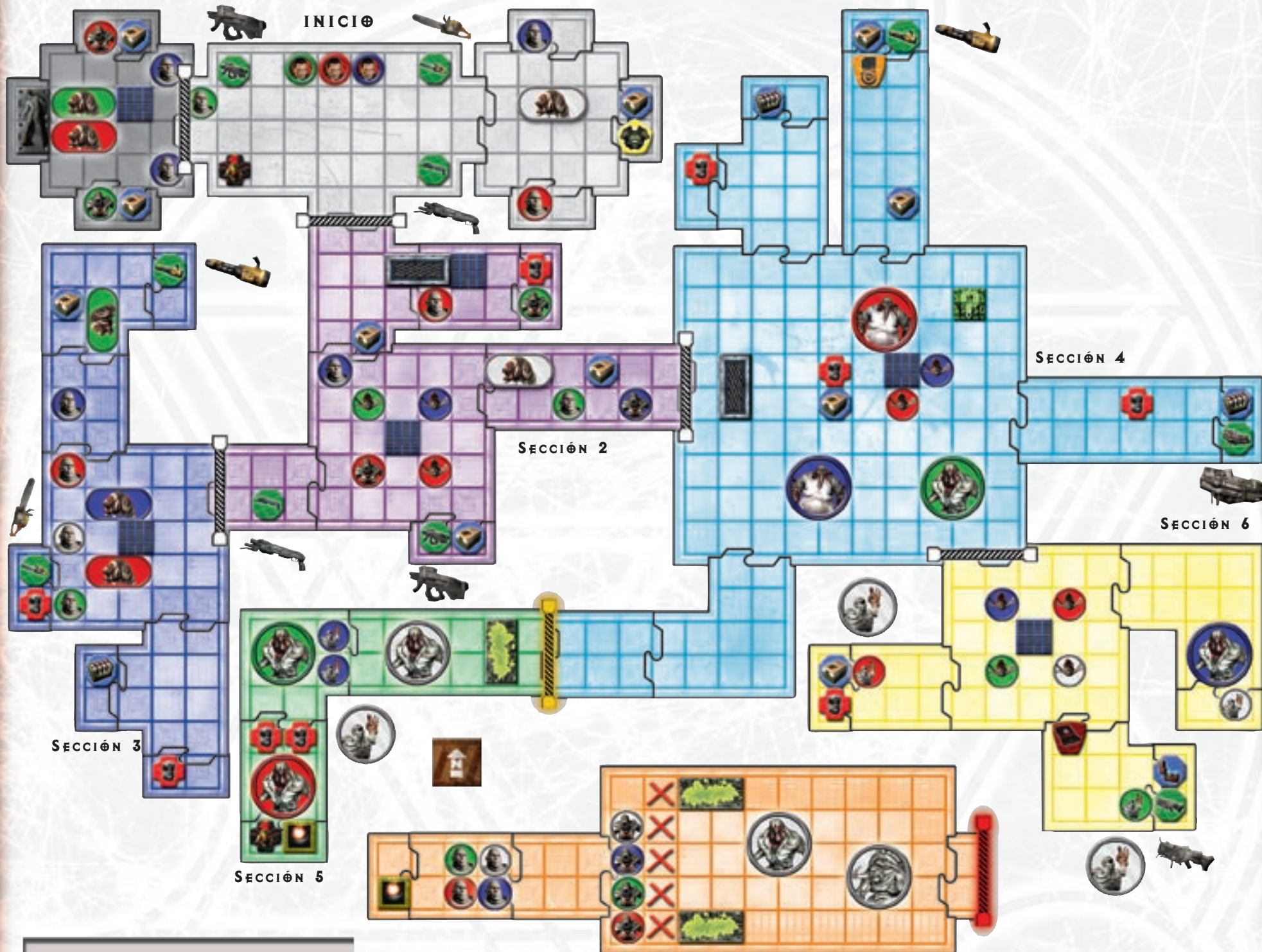
SI LOS MARINES LOGRAN ESCAPAR DE ESTE SECTOR:

Pasáis sobre los cadáveres humeantes de las criaturas y utilizáis la llave de seguridad para abandonar el sector 5, camino del sector 4. De algún modo, tenéis la impresión de que, por lo pronto, la situación no va a mejorar...

II: A LAS PUERTAS DEL INFIERNO

SECCIÓN 1

INICIO



SECCIÓN 3

SECCIÓN 2

SECCIÓN 4

SECCIÓN 6

SECCIÓN 5

SECCIÓN 7

LA CÁMARA ACORAZADA

ESCENARIO II: A LAS PUERTAS DEL INFIERNO

Una vez que hayas jugado el ESCENARIO I: CON LA MUERTE HASTA EL CUELLO al menos una vez, ya estás listo para pasar a este escenario. Recuerda que es posible jugar los cinco escenarios de esta guía como si se tratara de una campaña continuada. Para más información sobre cómo hacerlo así, no tienes más que leer el apartado **Juego de campaña**, en la portada de esta guía.

INFORME DE MISIÓN

En vuestro camino hacia las lanzaderas habéis logrado acceder al sector 4. Sin embargo, también os acercáis más a la brecha en el sistema de seguridad, por lo que cabe imaginar que el número de monstruos crecerá cuanto más avancéis.

Vuestra marcha se ve interrumpida por la señal acústica de una consola cercana. Conectando a ella vuestros lectores, os dais cuenta de que alguien os ha enviado, desde la central de seguridad de la base, un breve documento conteniendo algo de información sobre los invasores, junto con algunos datos referentes a las armas que se pueden encontrar en la base.

Asegúrate de que los marines lean las guías sobre invasores y armas que se encuentran al principio del libro de reglas. Si ya las han leído antes, ya vale.

Disponiendo de esta nueva información, cruzáis la compuerta de seguridad y os adentráis en el sector 4.

OBJETIVOS DEL ESCENARIO

Debéis recorrer el sector 4 para llegar al sector 3. Debéis pasar por dos compuertas de seguridad y combatir a los invasores que infestan la base. Debéis salir del tablero antes de que yo anote seis puntos de “enfriados”. Además, cada vez que yo robe la última carta de mi mazo, obtendré 1 punto gratuito de “enfriado”, mientras las lanzaderas amenazan con irse.

Ahora mismo os encontráis en un módulo lleno de los restos sanguinolentos de varios marines que intentaron pasar por aquí antes que vosotros. Oís ruidos cercanos de gemidos y gruñidos...

DESCRIPCIÓN DE LAS SECCIONES

En “A LAS PUERTAS DEL INFIERNO”, se abren camino por a través del sector 4, encontrándose el primer teleportador.

SECCIÓN 1

En esta estancia hay una criatura de espaldas a vosotros. Parada en el lado opuesto del módulo, parece masticar algo. Oís un gemido próximo a medida que varios monstruos van entrando en vuestro campo de visión, tratando de alcanzaros con sus garras.

SI UN MARINE FINALIZA SU MOVIMIENTO EN LA MISMA CASILLA QUE LA FICHA DE ENCUENTRO:

Pobre diablo. Parece que los monstruos no han dejado gran cosa de él. Aún así, aferra en su mano un pedazo de papel ensangrentado en el que puede leerse “69105”.

Retira la ficha de encuentro del tablero.

SI LOS MARINES HAN ENCONTRADO EL MANDO DE CONTROL DEL CIENTÍFICO EN LA SECCIÓN 4 CUANDO ENCUENTRAN EL CÓDIGO, CONSULTA “LA CÁMARA ACORAZADA” EN LA SECCIÓN 3.

SECCIÓN 2

Las luces de emergencia en esta sección no funcionan, dejándola en una oscuridad casi absoluta. Rebuscando entre vuestras ropas, sacáis vuestras linternas reglamentarias y las encendéis. Esto no hace que la penumbra que tenéis delante resulte más atractiva...

Importante: Mientras estén en esta sección, los marines, utilizando sus linternas, sólo pueden ver a una distancia de 4 casillas. No pueden trazar línea de visión más allá de las casillas que pueden ver. Los invasores no se ven afectados por esta penalización.

SECCIÓN 3

Aquí la luz es débil, pero funcional. Al fondo, podéis distinguir vagamente los contornos de varios zombis arrastrando los pies de aquí para allá. Tras un momento, uno de ellos husmea el aire y todo el grupo de zombis se vuelve hacia vosotros.

LA CÁMARA ACORAZADA

Este evento puede tener lugar en cuanto se cumplan las condiciones, incluso si los marines se encuentran en otra sección. Activa este evento tan pronto como se cumpla el siguiente enunciado.

SI A) LOS MARINES TIENEN EL CÓDIGO DE LA SECCIÓN 1 Y EL MANDO DE CONTROL DE LA SECCIÓN 4 Y B) LA SECCIÓN 3 HA SIDO REVELADA.

Introducís el código en el mando de control y éste se activa, cambiando el color de la pantalla de rojo a verde. Un ruidoso silbido de mecanismos hidráulicos llega desde la mitad occidental del sector y en el mando de control ahora puede leerse “Cámara acorazada abierta.”

Coloca una pieza más de corredor antes de la pieza de fin de corredor en el pasillo norte de esta sección, tal como se muestra en la aclaración del mapa. Coloca los marcadores de equipo extra en el nuevo fin de corredor tal como se indica.

SECCIÓN 4

Los taburetes de cafetería se alinean de un extremo al otro de este amplio salón. Bandejas con comida desmenuzada repentinamente se hayan esparcidas por los mostradores y el suelo, entremezcladas con los restos de docenas de empleados de UCA. Aquí ha tenido lugar una horrenda masacre. Varias criaturas merodean entre los restos sangrientos, los huesos y la madera crujiendo bajo sus patas. Parece que algo se mueve levemente debajo de una mesa en el extremo noreste; tal vez un superviviente, tal vez otra criatura invasora...

SI UN MARINE FINALIZA SU MOVIMIENTO EN LA MISMA CASILLA QUE LA FICHA DE ENCUENTRO:

Bajo la mesa encontráis a un científico de la UCA que, hasta hace un momento, estaba vivo. En sus manos sujeta un pequeño dispositivo electrónico con una pantallita roja en la que se puede leer “Cámara acorazada cerrada”. El dispositivo tiene un teclado numérico, presumiblemente para introducir algún tipo de combinación.

Retira del tablero la ficha de encuentro.

CUANDO ENCUENTRAN EL MANDO DE CONTROL, SI LOS MARINES YA HAN ENCONTRADO EL CÓDIGO DEL CIENTÍFICO EN LA SECCIÓN 1 Y LA SECCIÓN 3 YA HA SIDO DESCUBIERTA, ENTONCES CONSULTA EL APARTADO “LA CÁMARA ACORAZADA” DE LA SECCIÓN 3.

SECCIÓN 5

Un fluido viscoso y verde gotea desde una grieta en el techo, formando un charco demasiado extenso como para saltarlo. Más allá, varias criaturas esperan a que os acerquéis.

Importante: No coloques la ficha de teleportador en el tablero hasta que al menos un marine tenga línea de visión hasta el mismo.

CUANDO COLOQUES LA FICHA DE TELEPORTADOR EN EL TABLERO:

Al volver la esquina y al otro lado de una compuerta de seguridad estropeada que conduce hacia el sur hay un pequeño cubículo con una plataforma que emite un leve zumbido. En la arañada y abollada puerta hay un letrero en el que se puede leer “Estación de investigación de teleportación 8.”

CUANDO UN MARINE SE MUEVA AL TELEPORTADOR:

Se produce un fogonazo de luz y como un leve taponazo en tus tímpanos; de pronto, te encuentras en otro sitio...

SECCIÓN 6

En esta sección se ven telarañas que delatan la presencia de bichos en torno al principal conducto del aire de la estancia. Pegado a las telarañas hay una tarjeta de seguridad. Varios corredores llevan fuera de este módulo siguiendo distintas direcciones.

SECCIÓN 7

Cables eléctricos pelados chisporrotean peligrosamente donde los paneles de la pared han sido arrancados por una explosión. A pocos metros, un grupo de zombis se encorvan sobre un espantoso alimento mientras infernales merodean de aquí para allá al final del corredor. Un conducto roto deja escapar vapor en el corredor; a través de la bruma sólo podéis distinguir vagamente alguna silueta de grandes dimensiones.

Importante: No coloques el caballero infernal, el cyberdemonio, y la tarjeta roja de seguridad en el tablero hasta que un marine entre en una de las cuatro casillas marcadas con una X.

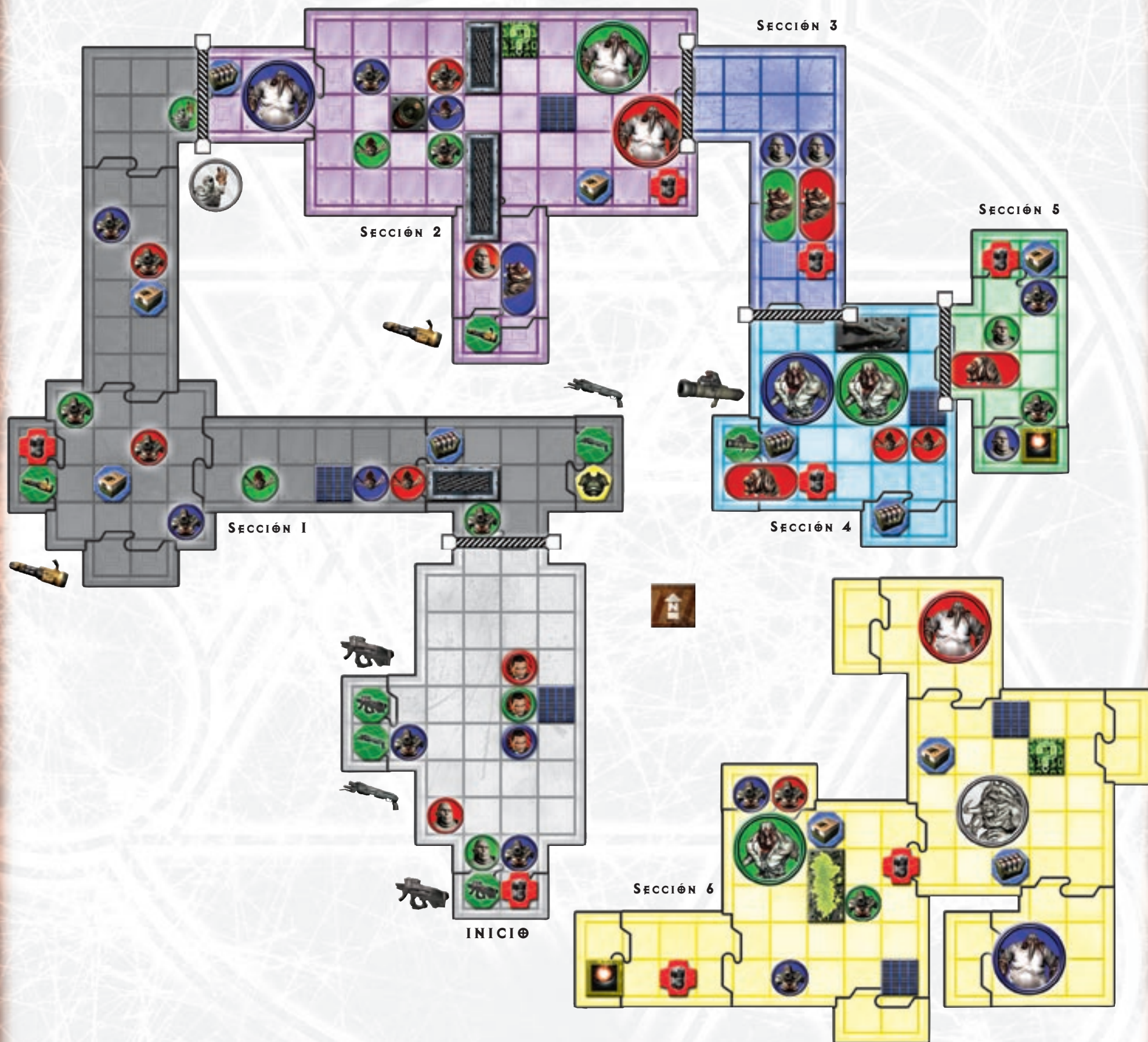
CUANDO COLOQUES EL CABALLERO INFERNAL, EL CYBERDEMONIO, Y LA TARJETA ROJA DE SEGURIDAD EN EL TABLERO:

Al emerger de la nube de vapor, os encontráis en una estancia grande con varios charcos del viscoso fluido verde cerca. Sin embargo, vuestra atención es atraída rápidamente por la enorme criatura en el otro extremo de la estancia. Aquella cosa monstruosa eclipsa incluso al caballero infernal que tenéis ante vosotros. Debe tratarse del cyberdemonio al que hacía referencia el informe de seguridad. Detrás del cyberdemonio se encuentra vuestra vía de escape hacia el sector 3: la compuerta de seguridad.

SI LOS MARINES LOGRAN ESCAPAR DE ESTE SECTOR:

Os detenéis un momento a echar un vistazo a los horribles restos del cyberdemonio y un escalofrío os recorre la espalda. ¿Quién sabe qué otros horrores os esperan todavía? Respirando hondo, abris la compuerta que lleva al sector 3 y la cruzáis. Ahora no os podéis echar atrás, no después de haber llegado hasta aquí.

III: INFERNO



ESCENARIO III: INFIERNO

Este escenario sigue al **ESCENARIO II: A LAS PUERTAS DEL INFIERNO**. LOS MARINES SON ATACADOS DE INMEDIATO NADA MÁS ENTRAR EN EL SECTOR 3 Y DEBEN LUCHAR PARA ABRIRSE PASO POR ESTE ESCENARIO CON POCAS ARMAS Y MENOS MUNICIÓN QUE EN LOS ESCENARIOS ANTERIORES.

INFORME DE MISIÓN

Después de escapar por los pelos del cyberdemonio del sector 4, empezáis a preguntaros si volveréis a ver la Tierra otra vez. Vuestra preocupación crece según entráis en el sector 3, lugar donde se ha producido la brecha inicial...

Una vez más, una consola cercana emite una señal de llamada. Al atenderla, podéis ver la imagen de unos ojos inflamados, ojos humanos. “¿Hola? ¿Hay alguien ahí?” Se trata de un hombre delgado, asustado, vistiendo un mono de laboratorio. Cuando se da cuenta de que su llamada ha sido atendida, su rostro se ilumina aliviado. “¡Oh, dios mío, gracias al cielo! ¡Creía que todo el destacamento de seguridad había sido eliminado! Escúchenme, soy el Dr. Barnes. Trabajaba en el proyecto del portal dimensional como asistente del Dr. Malcom Betruger cuando todo empezó a fallar. Yo estaba aparte de los otros dos asistentes. No sé si aún siguen con vida, pero si están vivos aún tenemos una posibilidad de cerrar el portal si ustedes nos llevan hasta el módulo de control. ¡Por favor, dense prisa!” Cerráis la comunicación en la consola y al levantar la mirada veis cómo varias criaturas se tambalean hacia vosotros.

OBJETIVOS DEL ESCENARIO

Estáis en el sector 3, la zona en la que se ha iniciado la invasión. Sin embargo, este sector es principalmente una zona de investigación y es poco probable que contenga muchas armas o munición, por lo que deberíais racionar todo lo que encontréis. Para salir de este sector, tendréis que rescatar a los tres asistentes y llevarlos hasta el módulo de control del portal dimensional para cerrar el portal. Si cualquiera de los científicos muere antes de que podáis rescatarlos o si yo me anoto seis puntos de “enfriado” antes de que salgáis del sector, yo gano. Cada vez que yo robe la última carta de mi mazo, obtendré 1 punto gratuito de “enfriado”, mientras las lanzaderas amenazan con irse.

LOS CIENTÍFICOS

Antes de que robes tu mano para la partida, forma tres pilas de cartas boca abajo con 7 cartas en cada una. Seguidamente, roba tu mano de cartas del mazo restante.

Esta tres pilas de cartas representan el estado de salud de los tres asistentes de investigación. Al final de cada turno, descartaré una carta de la primera pila. Si descarto la última carta de esa pila antes de revelar al primer asistente, él estará muerto y vosotros habréis perdido. Sin embargo, si la sección en la que se encuentra el asistente es revelada antes de que la primera pila se agote, entonces yo me quedaré con las cartas que queden en esa pila. Después, haremos lo mismo con la segunda pila hasta que encontréis al segundo asistente, y lo mismo con el tercer asistente. Para salir con éxito tendréis que combinar rapidez con precaución.

Importante: La cartas que te quedas de esas tres pilas no cuentan para el total de cartas que puedes tener en tu mano y las debes mantener aparte del resto de tu mano.

DESCRIPCIÓN DE LAS SECCIONES

En “INFIERNO”, los marines intentan rescatar a los tres asistentes de investigación y, seguidamente, abrirse paso a través de los módulos infestados de demonios para llegar hasta el módulo de control.

SECCIÓN 1

Aquí, las paredes de acero presentan marcas de quemaduras. Varias zonas muestran profundos surcos irregulares que han destrozado la pared, posiblemente marcas de las garras de alguna criatura. Un humo asqueroso brota por un conducto de aire próximo. Los escombros han bloqueado parte del corredor, pero deberíais ser capaces de pasar, asumiendo que podáis eliminar a los invasores que tenéis delante.

SECCIÓN 2

Aunque la cantidad de criaturas que hay en esta estancia capta inmediatamente vuestra atención, rápidamente veis al Dr. Barnes encogido bajo una pila de escombros cercana. Las criaturas no parecen haberse percatado de su presencia, pero eso podría cambiar en cualquier momento.

Coge las cartas que queden en la primera pila y añádelas a tu mano, asegurándote de mantenerlas separadas de las cartas que ya tienes. Cuando termine este turno, empieza a descartar de la segunda pila de cartas.

SI UN MARINE TERMINA SU TURNO EN LA MISMA CASILLA QUE LA FICHA DE ENCUENTRO, O SI TODOS LOS INVASORES DE ESTA SECCIÓN HAN MUERTO:

“¡Gracias a Dios que están aquí! Estaba seguro de que esas criaturas acabarían conmigo. Si nos damos prisa, es posible que aún podamos encontrar a la Dra. Peregrine y al Dr. Harris y cerrar el portal por el que han llegado esas cosas.”

Retira del tablero la ficha de encuentro.

SECCIÓN 3

Este corredor parece haber sido arrasado por un incendio. Todas las superficies están cubiertas de una mugrienta sustancia negruzca, y varios dispositivos de plástico aparecen fundidos en formas irreconocibles. Se oye un pequeño estruendo, y varias criaturas se precipitan sobre vosotros desde el lado sur.

SECCIÓN 4

La puerta de este módulo se abre lo justo para que podáis ver cómo un invasor golpea con su enorme puño a una anciana que viste mono de laboratorio. Sale despedida y queda tendida en el suelo, pálida. Barnes grita, “¡Dra. Peregrine!” y las criaturas que hay en la estancia se vuelven hacia vosotros.

Coge las cartas que queden en la segunda pila y añádelas a tu mano, asegurándote de mantenerlas separadas de las cartas que ya tienes. Cuando termine este turno, empieza a descartar de la tercera pila de cartas.

SI UN MARINE TERMINA SU TURNO EN LA MISMA CASILLA QUE LA FICHA DE ENCUENTRO, O SI TODOS LOS INVASORES DE ESTA SECCIÓN HAN MUERTO:

Barnes se inclina sobre la Dra. Peregrine y le toma el pulso. “No está muerta... al menos, todavía no. Puede que aguante lo bastante como para que llegemos al módulo de control. Si no, supongo... supongo que podremos poner su mano sobre el escáner de seguridad y uno de ustedes tendrá que manejar sus controles; yo la llevaré.”

Retira del tablero la ficha de encuentro.

SECCIÓN 5

Un amasijo de carne y hueso se haya esparcido en un lado de la estancia. Vuestros estómagos se revuelven al pensar que eso pudo ser en algún momento un ser humano. Barnes susurra, “Espero que no sea el Dr. Harris.” En el otro lado de la estancia, varias criaturas aporrean y dan zarpazos sobre una consola de teleportador.

SECCIÓN 6

Este corredor conduce a una estancia grande con una enorme bóveda sellada en el muro norte y una estancia repleta de complicados equipos electrónicos en el muro este. “¡El módulo de control!”, exclama Barnes, “¡Ya casi estamos!” Justo en ese momento, oís a un hombre gritar desde el módulo de control. “¡Aguanta Harris!”, grita Barnes, “¡Ya llegamos!”

Coge las cartas que queden en la tercera pila y añádelas a tu mano, asegurándote de mantenerlas separadas de las cartas que ya tienes. Ya no descartes más cartas de las tres pilas al final de cada turno.

SI UN MARINE TERMINA SU TURNO EN LA MISMA CASILLA QUE LA FICHA DE ENCUENTRO, O SI TODOS LOS INVASORES DE ESTA SECCIÓN HAN MUERTO:

Barnes se precipita sobre Harris, sólo para descubrir que el científico se aferra una herida en el estómago. Harris levanta la vista y le mira. “No creo que aguante mucho, Barnes. He perdido mucha sangre.” Barnes sacude la cabeza, “Tonterías. Vamos a cerrar ese maldito portal y nos iremos a casa.” Harris sonríe débilmente, pero logra desplazarse hasta sus controles. Barnes ocupa su lugar en la máquina mientras vosotros lleváis a la Dra. Peregrine al tercer puesto. Su respiración es débil y parece ingravida en vuestros brazos, pero lográis colocar su mano en el escáner de seguridad mientras los otros dos asistentes tocan sus escáneres. Empiezan a manipular la máquina, Barnes gritando indicaciones ocasionales hacia vosotros. “¡Muy bien, vamos allá!” y activa una última palanca...

No sucede nada.

“¡Rayos! ¡Hay algo que lo mantiene abierto desde el otro lado!” Se para a pensar durante un instante y su expresión se torna grave. “Sólo podemos hacer una cosa: tendremos que sobrecargar la máquina. Aunque me preocupa que pueda venirse abajo el techo.” En ese momento, la Dra. Peregrine reacciona por fin, tosiendo, “Entonces no es necesario que retengamos a estos muchachos por más tiempo, Nigel. Abre la compuerta al sector 2; yo manejaré mis propios controles.” Cabeceando, Barnes teclea una orden en su consola y la bóveda acorazada de la estancia siguiente se abre. Mientras os apresuráis corredor abajo, le oís gritar, “¡Buen viaje!” Momentos después, una explosión sacude la base.

Una vez más, estáis solos.

IV: TU CARNE CONSUMIDA



ESCENARIO IV: TU CARNE CONSUMIDA

Este escenario sigue al **ESCENARIO III: INFERNO** y hace un amplio uso de los teleportadores, las llaves, y las compuertas cerradas para conectar diversas secciones de un modo poco usual. Ciertas secciones del mapa se excluyen mutuamente (osea, no será posible ver todas las secciones del mapa en una partida), haciendo que el escenario tenga más posibilidades de juego que un escenario típico.

INFORME DE MISIÓN

Os detenéis para recuperar el resuello después de vuestra angustiada salida del sector 3. El Dr. Barnes, la Dra. Peregrine, y el Dr. Harris han dado sus vidas para cerrar el portal; en consecuencia, empezáis a tener la sensación de que tal vez quepa la posibilidad de salir con vida de aquí.

Entonces, se oye un sonido penetrante y agudo y, sobresaltados, os revolvéis mirando a un lado y a otro, sólo para comprobar que se trata de la señal acústica de una consola cercana. Conectáis vuestros lectores y recibís otro mensaje..

“Me llamo Frank y he estado siguiendo vuestro avance a través de las cámaras de seguridad. Sois el último grupo del sector 5... no las tengo todas conmigo, pero si os dáis prisa aún es posible que lleguéis a tiempo a las lanzaderas. Es horrible lo que les ha pasado a los demás. Eran buena gente, pero esperemos que su sacrificio haya servido para evitar que los invasores se extiendan por otras colonias humanas. Quiero que sepáis que estáis cerca de un alijo de armas escondidas, incluyendo un prototipo BFG. Al escondite se llega a través del teleportador de alta seguridad que se encuentra en la zona norte de este sector, el cual sólo puede activarse con dos contraseñas distintas. No tengo esas contraseñas, pero tal vez podáis conseguir las de alguien del sector, si es que queda algún superviviente. Ya puestos, asumiendo que logréis salir del sector 2, podríais hacer una parada en el módulo de seguridad y saludarme. No, en serio. Estoy aquí encerrado y no tengo más que una pistola y me vendría bien una escolta para llegar hasta las lanzaderas.

Buena suerte,

Soldado de Primera Clase Frank Leandro

OBJETIVOS DE ESCENARIO

Estáis cerca de los puntos de embarque, pero cada vez queda menos tiempo. Tenéis que encontrar la llave de seguridad roja y salir de este sector por la compuerta de seguridad roja. Si os “enfrió” 6 veces antes de que salgáis del sector, yo gano. Cada vez que yo robe la última carta de mi mazo, obtendré 1 punto gratuito de “enfriado”, mientras las lanzaderas amenazan con irse.

DESCRIPCIÓN DE LAS SECCIONES

En “TU CARNE CONSUMIDA”, los jugadores marine tratan de encontrar la ficha de llave roja, abrirse paso a través de los módulos infestados de demonios hasta la compuerta roja y salir por ella del tablero. Por el camino, pueden optar por tomar un atajo a través del teleportador de alta seguridad, siempre y cuando sean capaces de encontrar las dos contraseñas necesarias para activarlo.

SECCIÓN 1

El equipo hidropónico que hay aquí ha sido destrozado, dejando algas, hojas y manchas esparcidas por todo el suelo y las paredes. Los olores ricos y terrosos de la marga y el abono natural impregnan la sección, pero se percibe otro olor penetrante, intensamente cobrizo, un olor que reconocéis como el de sangre humana. Os llegan los gritos cercanos de un par de personas. No parece que puedan aguantar mucho más...

Coloca una ficha de herida junto a la ficha de brújula al final de cada uno de tus turnos mientras las dos fichas de encuentro estén en el tablero.

SI UN MARINE FINALIZA SU TURNO EN LA CASILLA DE LA FICHA DE ENCUENTRO NORTE:

La mujer que hay ahí está cubierta de sangre y ya es demasiado tarde para que puedas hacer algo por ella. Sin embargo, en cuanto te ve, lenta y dolorosamente escribe la palabra ABRA en el suelo con su propia sangre, desmayándose a continuación.

Retira del tablero la ficha de encuentro.

SI UN MARINE FINALIZA SU TURNO EN LA CASILLA DE LA FICHA DE ENCUENTRO SUR:

Este científico tiene ya, claramente, un pie en la tumba. Según te inclinas para ver si aún puedes hacer algo por él, te agarra con fuerza desesperada. “Tienen que detenerlos. Usen el teleportador de seguridad. Tengo una de las contraseñas... es CADABRA. ¡Dense prisa!” Poco a poco, afloja su presa en tu uniforme y deja de moverse.

Retira del tablero la ficha de encuentro.

SI HAY TRES FICHAS DE HERIDA JUNTO A LA FICHA DE BRÚJULA ANTES DE QUE LOS MARINES LLEGUEN A LAS DOS FICHAS DE ENCUENTRO:

Se oye un último, terrible grito, y después se hace el silencio.

Retira del tablero las dos fichas de encuentro y las tres fichas de herida.

SECCIÓN 2

Muebles destrozados se apilan contra una de las paredes de este gran espacio abierto. Por las abolladuras en la pared, parecen haber sido lanzados hasta allí con mucha fuerza. Hay muchas criaturas en esta sección, y en el sur una compuerta de seguridad amarilla.

SECCIÓN 3

Un gran ventilador gira lentamente en el techo, haciendo un ruido sordo cada pocos segundos. Ese sonido viene acompañado por un constante goteo de sangre desde la carcasa del ventilador. En el lado oeste, al fondo, podéis ver dos teleportadores. El teleportador sur muestra un indicador en el que se puede leer “Sólo transporte de seguridad.”

SI LOS MARINES NO HAN CONSEGUIDO LAS DOS CONTRASEÑAS EN LA SECCIÓN 1:

Desgraciadamente, no tenéis autorización para utilizarlo.

Retira del tablero la ficha del teleportador sur.

SI LOS MARINES TIENEN LAS DOS CONTRASEÑAS DE LA SECCIÓN 1:

Afortunadamente, disponéis de las contraseñas necesarias para utilizarlo.

SECCIÓN 4

Algo de mayor tamaño que un ser humano se ha abierto paso a través de la pared, dejando atrás tubos y cables eléctricos destrozados que chispean a intervalos irregulares. El pasadizo que ha dejado atrás se ha hundido. Al lado, podéis ver un teleportador con un indicador en el que puede leerse “Sólo autorización amarilla.”

SECCIÓN 5

Es el interior de una bóveda de alta seguridad que contiene suministros médicos, células de energía, una llave de seguridad roja... y un BFG.

SECCIÓN 6

Un cargador manchado de sangre y un pedazo de tela del color de vuestros uniformes es todo lo que queda de cualquiera que se encontrara en este cuerpo de guardia. Desde el sur llegan gruñidos y alboroto de monstruos.

SECCIÓN 7

Este almacén está repleto de zombis, arrastrando los pies de un lado a otro y vestidos con uniformes de la UCA. En medio del grupo de zombis hay un barril etiquetado con “Altamente explosivo.”

SECCIÓN 8

Miembros insectoides se extienden formando extravagantes ángulos desde los restos de un cadáver que ha sido carbonizado hasta lo irreconocible. Cerca, hay una llave de seguridad en el suelo.

SI LOS MARINES ENTRAN EN ESTA SECCIÓN POR EL TELEPORTADOR DE LA SECCIÓN 4:

En la compuerta de seguridad en el lado este un indicador anuncia “¡Denegados todos los accesos! ¡Sellado de seguridad Omega activado!” Según vuestro manual, eso significa que no hay manera de abrir esa compuerta.

Sustituye la compuerta del lado este por la compuerta de seguridad azul. Esta compuerta no puede sufrir el efecto de la carta “Aplastar”. La llave para esta compuerta no está en este escenario, por lo que los marines no podrán abrirla. Esto impide que entren en secciones que han evitado al utilizar el teleportador de alta seguridad.

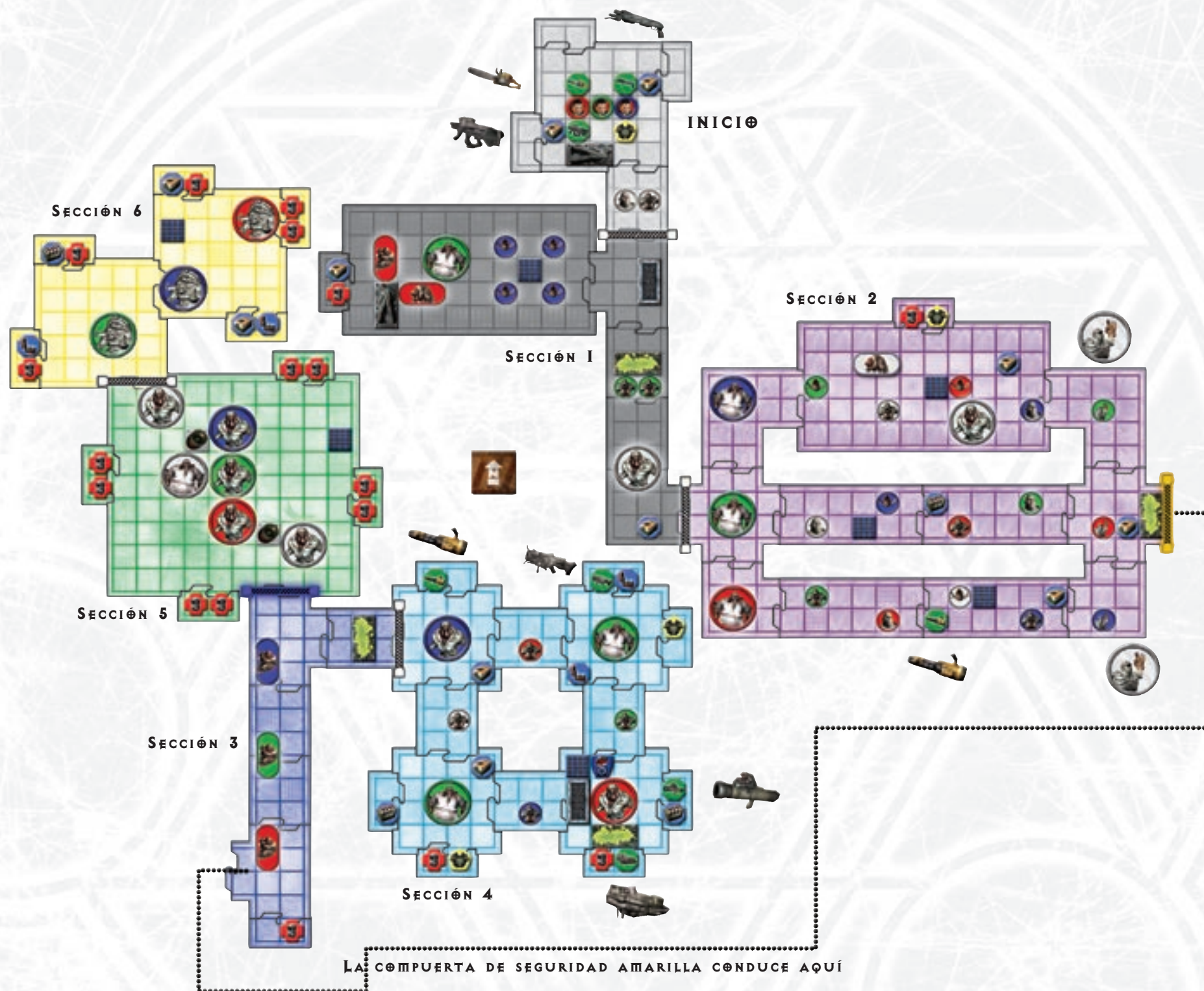
SECCIÓN 9

Un robot de carga, con una de sus patas arácnidas colgando desde la articulación, va dando topetazos por la estancia, sus sistema hidráulico chirriando metálicamente. Tras él, varios monstruos os cierran el paso hasta la compuerta que lleva al sector 1... incluyendo ¡otro cyberdemonio!

SI LOS MARINES LOGRAN ESCAPAR:

Finalmente, casi habéis conseguido salir de este lugar. Sólo os falta cruzar un sector para llegar hasta los puntos de embarque de las lanzaderas. También debéis estar cerca de la posición del soldado Leandro. Las cosas parecen mejorar.

V: ...Y EL INFIERNO NO TIENE FIN



ESCENARIO V: ...Y EL INFIERNO NO TIENE FIN

Este escenario concluye la campaña iniciada en los anteriores cuatro escenarios de esta guía. Los jugadores no deberían jugarlo hasta haber pasado los otros escenarios o podrían no entender varios elementos importantes de la historia que vienen determinados por los escenarios anteriores. Este es el escenario más desafiante de la guía y sólo deberían intentarlo jugadores marine experimentados.

INFORME DE MISIÓN

Una vez abierta la compuerta del módulo de seguridad, uno de vosotros grita, "Hola, ¿alguien ha pedido una escolta hasta las lanzaderas?" El silencio sale a recibirlos. "¿Frank? ¿Estás ahí? ¿Soldado Leandro?"

Mirando a vuestro alrededor, observáis que diversos monitores de seguridad están destrozados y, a juzgar por las manchas de sangre, lo ha hecho alguien con las manos desnudas.

Moviéndoos con mayor cautela, veis un reguero de sangre que fluye desde debajo de un escritorio, hacia el sur...

OBJETIVOS DE ESCENARIO

Vuestro objetivo en este escenario es llegar a los puntos de embarque y escapar de la base. Tendréis que atravesar dos compuertas de seguridad por el camino. Si me anoto 6 puntos de "enfriado" antes de que salgáis de la base, yo gano. Cada vez que yo robe la última carta de mi mazo, obtendré 1 punto gratuito de "enfriado", mientras se os acaba el tiempo.

DESCRIPCIÓN DE LAS SECCIONES

En "...Y EL INFIERNO NO TIENE FIN", los jugadores marine tratan de escapar, de una vez por todas, de los módulos infestados de demonios, pero les espera una desagradable sorpresa...

SECCIÓN DE INICIO

SI UN MARINE FINALIZA SU TURNO EN EL MISMO ESPACIO QUE LA FICHA DE ENCUENTRO:

Mirando bajo el escritorio, encontráis a un marine muerto, yaciendo junto a una pistola. Consultando su identificación, podéis leer "Frank Leandro". En su ensangrentada mano derecha estruja una nota. "Lo siento, pero no puedo irme después de todo lo que he visto. Buena suerte en vuestra huida, y ruego que Dios se apiade de vuestras almas." Con un suspiro, uno de vosotros clava una rodilla en tierra y le cierra los ojos por última vez.

Parece que, sea lo que sea lo que vio en los monitores de seguridad, Frank no pudo soportarlo. Comprobáis las secciones a las que estaban asignados los monitores destruidos y os dáis cuenta, con preocupación, de que todos pertenecían o a la sección de embarque o a secciones próximas. Considerando la nota de despedida, todo esto no puede significar nada bueno.

Retira del tablero la ficha de encuentro.

SECCIÓN 1

Un débil silbido de estática llega desde los altavoces del techo, ahogado de tanto en tanto por el crujir metálico de las vigas de sujeción. Delante, el corredor se ha hundido parcialmente y un fluido verde pálido ha inundado el camino. Cerca del líquido hay varios contenedores etiquetados con "Extremadamente peligroso. ¡PELIGRO!"

SI UN MARINE TERMINA SU TURNO EN LA MISMA CASILLA DE LA FICHA DE ENCUENTRO:

Irónicamente, se trata del hombre que se suponía debía acompañaros para enseñaros la base. La expresión de terror y desesperación en su rostro hace que te preguntes qué puede haber sido lo que le ha matado.

Cuando os disponéis a cruzarle las manos sobre su pecho, una llave de seguridad cae de su mano derecha, rebotando por el suelo.

Dale la ficha de llave amarilla al marine y retira del tablero la ficha de encuentro.

SECCIÓN 2

Con un retumbante ruido sordo, todo el corredor tiembla bajo vuestro pies, mientras que golpeteos metálicos resuenan en la distancia. La sección está débilmente iluminada por la luz roja de emergencia y por el suelo se encuentran cadáveres de aterrizados empleados de la UCA y marines que se encontraron con su fatal destino mientras corrían hacia los puntos de embarque. El aire se haya impregnado de cierto olor almizcleño, una especie de mezcla de sudor provocado por el miedo y moho.

SECCIÓN 3

Los recipientes destrozados se encuentran allí donde cayeron desde un mostrador volcado, y las muestras biológicas que contuvieron en su momento se hayan desparramadas por el suelo. Por todo el corredor oís los sonidos de respiraciones entrecortadas y de lenguas húmedas que lamen los extraños productos químicos. Una compuerta de seguridad bloquea el camino al final de esta sala

SECCIÓN 4

Oís un leve gemido a lo lejos, tal vez procedente de los débiles soportes de la estructura que empieza a venirse abajo, o tal vez de alguien que aún sigue con vida. La sección parece estar repleta de invasores; demasiado repleta para estar tan lejos del portal que cerrasteis hace poco. ¿Qué está pasando aquí?

SECCIÓN 5

Cables eléctricos deshilachados chisporrotean peligrosamente allí donde los paneles han quedado destruidos por una explosión química. Gigantescas formas en movimiento quedan iluminadas momentáneamente por las chispas, sólo para volver a hundirse en la oscuridad una y otra vez. Las luces titilantes confieren a la estancia una extraña cualidad estroboscópica que hace que las criaturas en su interior parezcan irreales, como una horrible pesadilla.

Extrañamente, la idea de que pudierais estar atrapados en un mal sueño es la noción más comfortable que habéis tenido desde que empezara la invasión.

SECCIÓN 6

Abrís esperanzados la compuerta que lleva a los puntos de embarque, dispuestos a salir de este horrible lugar. Vuestros sueños se convierten en cenizas en cuanto echáis un vistazo a la nueva sección descubierta. Las lanzaderas están hechas polvo, partidas en dos por las poderosas garras de los cyberdemonios. No hay forma de escapar de este lugar.

Lo que es peor, al otro lado de la estancia veis otro portal como el que habéis destruido en la sección 3. Un portal que conduce a un horrible reino de pesadillas. Al parecer los demonios pueden crear sus propios portales, y ahora que han puesto su atención sobre la especie humana, intentan destruirnos.

Aún os queda una cosa por hacer antes de morir. ¡Si tenéis que caer, os llevaréis por delante a los monstruos que han destruido las lanzaderas!

SI TODOS LOS INVASORES DE LA SECCIÓN RESULTAN MUERTOS:

El último de los invasores cae al suelo, a vuestros pies, pero, curiosamente, el portal que lleva a su dimensión permanece abierto. Durante un buen rato os quedáis mirando las lanzaderas destruidas, anonadados, y entonces os volvéis hacia el portal, recargando vuestras armas. Si lo que quieren esas cosas es guerra, guerra es lo que tendrán, aunque tengáis que bajar hasta las entrañas del Infierno para combatirlos.

¡Ha llegado el momento de enseñarle a esos demonios qué tipo de marines sois!

CONTINUARÁ...

HABILIDADES ESPECIALES

PRECISIÓN

Después de un ataque con la habilidad de precisión, añadir 1 al alcance por cada icono de precisión (ej., una tirada en la que se obtenga un alcance de 3 debería incrementarse hasta 5 si el invasor/arma tiene dos iconos de precisión)

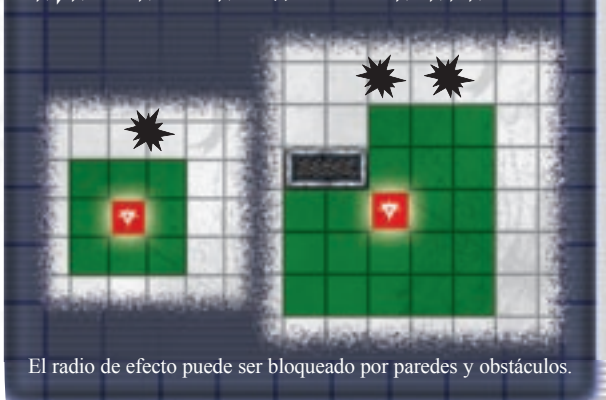
APUNTAR

Los ataques con la habilidad de apuntar son **ataques precisos**, como en el caso de la orden marine de apuntar (ver "Órdenes marine", pág. 9)

RADIO DE EFECTO

Los ataques con la habilidad de radio de efecto afectan a un área de X casillas alrededor de la casilla objetivo, donde X es el número de iconos de radio de efecto que posee el arma. El radio de efecto no puede atravesar paredes, compuertas cerradas, u obstáculos bloqueadores. El ataque con radio de efecto daña por igual a cada figura que se encuentre en el área afectada. Si un ataque de este tipo es esquivado por más de una figura, sólo se puede hacer una repetición de tirada (el primer jugador que esté esquivando, empezando a contar por la izquierda del atacante, decide qué dado (o si ningún dado) debe ser lanzado de nuevo). Por último, si un ataque con radio de efecto falla, puede **dispersarse** (ver "Dispersión", pág. 11).

EJEMPLO DE RADIO DE EFECTO

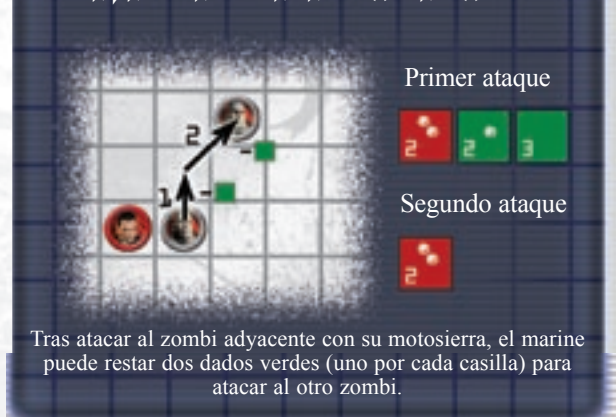


ENCADENAR

Los ataques con la habilidad de encadenar pueden "arremeter" contra varias casillas, una detrás de otra. Una vez realizado el ataque inicial sobre la casilla objetivo (al margen de si tiene éxito o no), el atacante puede realizar otro ataque contra una casilla adyacente a la casilla objetivo quitando 1 dado verde o 1 dado azul de la tirada de ataque. Por ejemplo, si un ataque encadenado lanza 1 dado amarillo y 1 dado verde en el primer ataque, el atacante podría atacar inmediatamente una casilla adyacente a la primera casilla objetivo, pero en este segundo ataque sólo podría lanzar 1 dado amarillo.

El atacante podrá seguir "arremetiendo" con su ataque mientras vaya restando 1 dado verde o azul por cada ataque que realice. El atacante **no puede** hacer múltiples ataques encadenados contra el mismo objetivo durante un ataque.

EJEMPLO DE ENCADENADO



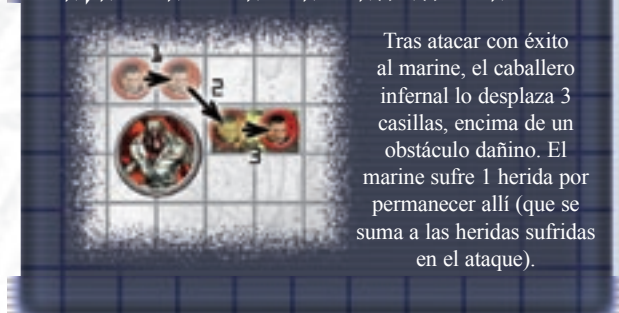
MORTÍFERO

Después de realizar la tirada para un ataque con la habilidad de mortífero, se suma un +1 al daño del ataque por cada icono de mortífero (ej., una tirada de daño 3 se incrementaría hasta 5 en un ataque con dos iconos de mortífero).

DESPLAZAR

Después de haber infligido al menos 1 punto de daño a una figura con un ataque de este tipo (y después de haber aplicado cualquier herida), el atacante puede desplazar inmediatamente cada figura afectada hasta 3 casillas de su posición actual. Las figuras deben moverse a casillas vacías, aunque dichas casillas pueden contener obstáculos dañinos u otros marcadores que no sean bloqueadores, como los de equipo. Este movimiento de "desplazamiento" no queda interrumpido por ninguna de las figuras involucradas o por obstáculos (aunque no podrá atravesar compuertas cerradas o paredes).

EJEMPLO DE DESPLAZAMIENTO



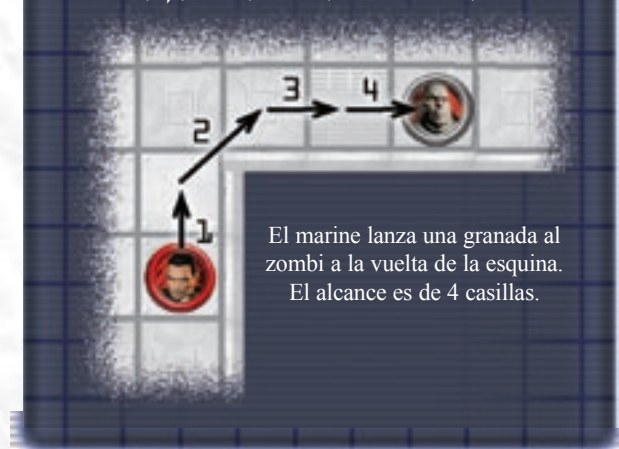
ESCABULLIRSE

Los invasores con la habilidad de escabullirse pueden moverse entre conductos como si los conductos estuvieran adyacentes, el uno al lado del otro. Los invasores con esta habilidad no pueden mover a una casilla de conducto que esté ocupada por la figura de un marine, o a una que aún no ha sido descubierta.

RASTREADOR

Los ataques rastreadores no necesitan línea de visión hasta la casilla objetivo. Siguen sin poder atravesar compuertas cerradas (o paredes), pero pueden atravesar obstáculos bloqueadores. El alcance máximo de un ataque rastreador es de 8 casillas.

EJEMPLO DE RASTREO



BARRIDO

Los ataques de barrido afectan a **todas las figuras enemigas adyacentes al atacante**. El ataque de barrido daña por igual a cada figura que se encuentre en el área afectada. Si un ataque de este tipo es esquivado por más de una figura, sólo se puede hacer una repetición de tirada (el primer jugador que esté esquivando, empezando a contar por la izquierda del atacante, decide qué dado (o si ningún dado) debe ser lanzado de nuevo).

VIGILANTE

Las figuras con la habilidad de vigilante puede realizar inmediatamente un ataque gratuito contra cualquier figura enemiga que se mueva a una casilla adyacente. Este ataque tiene lugar antes de que la figura en movimiento pueda realizar cualquier otra acción. No hay límite para el número de ataques gratuitos que un invasor vigilante puede hacer de este modo. Si una misma figura realiza más de un movimiento a casillas adyacentes a la criatura vigilante, la criatura podrá hacer uno de estos ataques por cada una de las casillas.

SECUENCIA DEL ASALTO

UN ASALTO CONSISTE DE:

- Turno 1: Turno del primer jugador marine
- Turno 2: Turno del segundo jugador marine
- Turno 3: Turno del tercer jugador marine
- Turno 4: Turno del jugador invasor

COSTE EN PUNTOS DE MOVIMIENTO

Casillas gastadas	Cometido
0	Coger un marcador en tu casilla †*
1	Mover de un teleportador a otro *
1	Mover de un conducto de ventilación a otro **
1	Dar 1 marcador de arma o de munición a un marine adyacente *
2	Abrir o cerrar una compuerta normal
2	Abrir o cerrar una compuerta de seguridad ***

† Puede hacerse sin coste alguno de movimiento

* Sólo jugadores marine

** Sólo figuras de invasor con la habilidad de escabullirse.

*** Sólo marines, y sólo cuando estén descodificadas.

TURNO DEL JUGADOR INVASOR

Durante su turno, el jugador invasor realiza las siguientes 3 fases, tras las cuales finaliza su turno (y el asalto).

FASE 1: ROBAR Y DESCARTAR

El jugador invasor debe **robar 1 carta** de la parte superior del mazo invasor **por cada marine en juego**. Si al hacer esto el jugador invasor tiene más de 8 cartas en la mano, **debe** descartarse inmediatamente de tantas cartas como sean necesarias hasta quedarse con 8.

FASE 2: ENGENDRAR

El jugador invasor puede jugar 1 (y sólo 1) carta de engendro de su mano si así lo desea, engendrando entonces los invasores (o uno de los dos grupos de invasores, si hay dos) mostrados en la carta. Las figuras de invasor deben ser engendradas fuera de la línea de visión de los marines. **Recuerda que sólo se pueden engendrar figuras del mismo color que los marines que estén siendo utilizados.** Un jugador invasor puede optar por retirar una figura de invasor del tablero si está engendrando un nuevo invasor de ese tipo y no le quedan figuras de esa clase.

FASE 3: ACTIVAR INVASORES

El jugador invasor puede activar a cada invasor que esté en el tablero, una vez. Un invasor activado, **puede mover hasta tantas casillas como indique su factor de movimiento** y hacer **un ataque**. El ataque puede realizarse antes, después, o en cualquier punto durante su movimiento.

JUGAR CARTAS DE EVENTO INVASOR

El jugador invasor puede jugar sus cartas de evento en cualquier momento siempre que se cumplan las condiciones requeridas en la carta. Tras jugar una carta de evento, sigue las instrucciones impresas y la deposita boca arriba en la pila de descarte junto al mazo del invasor.

Importante: Las cartas de evento que se juegan al inicio del turno del jugador invasor pueden jugarse hasta que el jugador invasor haya activado su primer invasor.