



Games Workshop

SPACE CRUSADE

Neodroid's Conversion

ADAPTACION:
AITOR VILCHEZ

INTRODUCCION

Cruzada Estelar es uno de esos juegos que marcaron una época y dejaron huella en miles de personas. Hoy en día a se le tiene en alta estima y muy bien valorado como indica el hecho de que es un juego altamente cotizado en el mercado de segunda mano.

Mucha gente dedica tiempo y esfuerzo a realizar mejoras al juego. Uno de esos casos es el de Neodroid quien creó una multitud de pasillos y habitaciones en una expansión la que denominó Hulk Quest.



Con este reglamento quiero contribuir y poner mi granito de arena marcando unas pautas y unas reglas alternativas al juego conocido. Se pretende dar más profundidad al juego base con más opciones y la implementación para poder jugar de manera cooperativa con un "jugador" Alien automático.

Para redactar este reglamento se parte del reglamento del juego básico y en gran medida se tratará de una transcripción de dicho manual pero con los añadidos oportunos donde corresponda.

COMPONENTES

- Juego Básico Cruzada Estelar
- Set de Losetas de Pasillos Modulares (HulkQuest Module de Neodroid)
 - o 4 Segmentos T
 - o 4 Segmentos Codo
 - o 4 Segmentos Recta
 - o 6 Segmentos Cierre
 - o 8 Segmentos Pared
 - o 4 Habitaciones (1 Entrada)
 - o 2 Habitaciones (2 Entradas)
 - o 2 Habitaciones (3 Entradas)
 - o 2 Habitaciones (4 Entradas)
 - o 12 Compuertas Estancas
- Losetas Señuelo/Equipo Eldar Attack
- 4 Losetas Conductos (open/close)
- 4 Losetas Bidones
- 4 Losetas Cajas
- 4 Losetas Ambientativas (sangre)
- 4 Losetas Ambientativas (foso)
- 2 Losetas de Ascensor (arriba/abajo)
- 2 Losetas de Teletransporte
- 5 Figuras Legionarios (Gris)
- Set de Cartas Orden/Equipo Gris
- Set de Cartas Pecio Espacial
- Reglamento

ESQUEMA DEL JUEGO

Cada juego es una misión. Las misiones están detalladas en el manual. El juego comienza con la lectura por parte de un jugador de los objetivos de la misión. Un plano en el manual muestra a los jugadores cómo deben montar los tableros de juego y las plataformas de abordaje. El manual también muestra a los jugadores la colocación de los símbolos Blip y los símbolos Blip de refuerzos a tomar.

Cuando los jugadores han terminado de montar el tablero y escoger y colocar los símbolos Blip, los jugadores eligen una facción y escogen sus cartas y armas. Una vez hayan escogido las cartas, los jugadores nombran un jugador inicial. El juego comienza con dicho jugador y continúa en el sentido de las agujas del reloj.

Los jugadores deben intentar realizar la misión leída al principio de la partida. En su turno, el jugador podrá efectuar movimientos y disparos con cada uno de sus legionarios. Para que los jugadores ganen la partida, deberán cumplir con los objetivos de la misión con alguno de sus legionarios con vida.

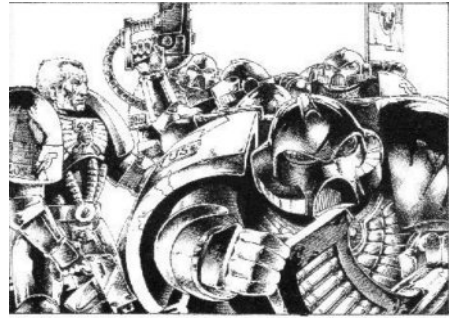


ESCOGIENDO PERSONAJES

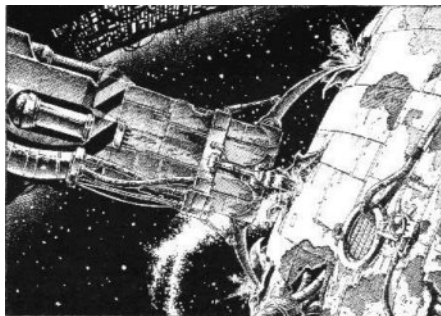
Cada uno de los jugadores sólo debe controlar un grupo de legionarios y escogerá de entre las cuatro facciones posibles. Esta elección se puede hacer de mutuo acuerdo o mediante la utilización del dado de facción.

Cuando todos los jugadores han seleccionado su facción toman:

Un grupo de legionarios comprendido por un comandante legionario, cuatro legionarios, cinco mochilas y nueve armas, doce cartas de capítulo más el correspondiente escáner del comandante, plataforma de abordaje y cartas de referencia.



COMENZANDO A JUGAR



Al principio de cada juego elige que cartas, armas y símbolos usarán. Los jugadores deben barajar las cartas de suceso alienígenas y colocarlas al alcance de la mano. Luego eligen una misión del manual de misión y leen en voz alta las partes que aparezcan en negrita. Esto define la misión de los legionarios e indica a los jugadores qué deben hacer para intentar ganar la partida. También deben montar el tablero según muestre el mapa de la misión. Las plataformas de abordaje deben ser fijadas a los extremos exteriores de los tableros como se muestre en el mapa de misión y las puertas deben ser colocadas tal como se indica en el mapa.

En la misión también verá indicado el sistema de elección de Blips. Existen dos tipos de colocación Blip:

-Predefinida: establece la colocación inicial de los Blips en función de lo indicado en el propio mapa del manual de misiones. Normalmente, se usarán los símbolos Blips con los reversos verde, azul y negro, dejándose como Blips de reserva los normales.

-Personalizada: no se establece ninguna colocación inicial de Blips. Los jugadores tomarán los Blips numerados para la misión que se va a jugar. Deben ser colocados a su alcance boca abajo y los restantes, guardados en la caja. Los jugadores pueden ver cuántos Blips hay para la misión, pero no identificarlos. Su colocación en el tablero se desarrollará en profundidad en el capítulo "Colocación personalizada de Blips".

LOS JUGADORES LEGIONARIOS

Los jugadores deben montar sus escáneres y elegir sus cartas y armas antes de comenzar el juego.

ESCANER DEL COMANDANTE

Los jugadores preparan sus escáneres corriendo el indicador de vida del comandante a seis, y el indicador de puntos de tanteo a cero.

ELECCION DE LAS CARTAS CAPITULOS

Los jugadores deben escoger cinco cartas de su capítulo. Cada jugador debe escoger cuatro de las ocho cartas señaladas con el nombre "equipo" y una de las denominadas "orden".

En algunas misiones será necesario utilizar un mazo de equipo. Dicho mazo de equipo estará formado por las cartas de equipo de las facciones no utilizadas en la misión; si todas las facciones están en juego utiliza las cartas de equipo desechadas por los jugadores, juntándolas en un único mazo.

ELECCION DE ARMAS

Cada jugador tiene una gama de armas entre las que equiparse al principio de cada misión. Las armas seleccionadas pueden variar de una misión a otra.

Comandante

Hay tres combinaciones de armas alternativas para el comandante:



esto le brinda un arma buena para el combate cuerpo a cuerpo con una capacidad de fuego limitada.



esto le brinda mejor capacidad de fuego, pero su habilidad en el combate cuerpo a cuerpo sólo es igual a la del legionario normal.



esta combinación no le da ninguna capacidad de fuego pero sí dos armas terribles en el combate cuerpo a cuerpo.

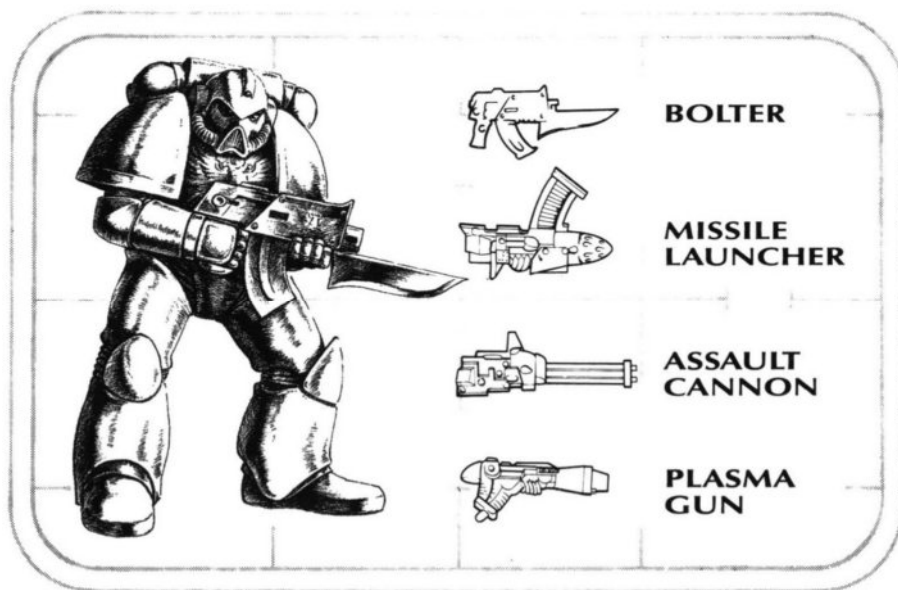
Cada jugador debe colocar a la miniatura del comandante el arma escogida junto con una mochila.

Legionarios

Los cuatro legionarios pueden escoger entre las armas disponibles. Uno de los cuatro debe llevar un arma pesada, otro un Bolter y los dos restantes pueden escoger entre llevar un arma pesada o un Bolter.

Las tres armas pesadas disponibles son:

- 1) Cañón de asalto: un arma útil para atacar a grupos dispersos de alienígenas débiles, o para atacar a un poderoso alienígena solitario.
- 2) Lanzamisiles: un buen arma para atacar alienígenas que se encuentran agrupados, o para atacar alienígenas más poderosos.
- 3) Fusil de plasma: es un arma muy poderosa que está mejor empleada en los pasillos, en los que es efectiva contra todo tipo de alienígenas.



Cada jugador legionario debe colocar las armas seleccionadas a las miniaturas junto con las mochilas. Después de haber escogido sus armas, los jugadores deben colocar a sus miniaturas (comandante y cuatro legionarios) sobre la plataforma de abordaje, listos para asaltar la nave alienígena.

Se puede utilizar una preparación predefinida en función del número de jugadores de la siguiente manera:

- a) Dos jugadores: tres armas pesadas + una pistola Bolter.
- b) Tres jugadores: dos armas pesadas + dos pistolas Bolter.
- c) Cuatro jugadores: un arma pesada + tres pistolas Bolter.

TURNO DEL JUGADOR

En el turno del jugador puede mover y/o realizar una acción. Cada miniatura podrá primero moverse y luego realizar la acción, o podrá realizar la acción y luego moverse, pero no necesariamente tiene que moverse y/o realizar la acción. Sin embargo, una miniatura no podrá realizar dos acciones ni moverse dos veces a menos que una carta se lo permita. Podrá utilizar cada figura en el orden que crea conveniente.

El jugador también podrá utilizar sus cartas de equipamiento durante el transcurso de su turno. Sin embargo, las cartas de "orden" sólo pueden usarse una vez en el turno. La carta de "orden" empleada debe especificarse al comienzo del turno del jugador.

Las acciones disponibles de los jugadores son:

- Movimiento (no cuenta para el límite de una acción por turno).
- Escanear Sector (solo al entrar por primera vez en un tablero).
- Abrir Puerta (solo aquellas puertas que lo requieran como acción).
- Disparar.
- Combate Cuerpo a Cuerpo.
- Buscar Equipo.
- Accionar Dispositivo (ascensor, teletransporte).



← MOVIMIENTO

Los tableros de juegos están divididos en cuadrados que se utilizan para mover las piezas. Los cuadrados son o pasillos o habitaciones. La carta de referencia de los legionarios muestra el máximo número de cuadrados que una miniatura puede moverse. Una miniatura puede moverse en cualquier dirección: horizontal, vertical o diagonal. El jugador siempre podrá mover una miniatura menos de la distancia máxima indicada, o no moverlo en absoluto.

No puedes terminar el movimiento sobre un cuadrado ya ocupado. Sin embargo, puedes atravesar un cuadrado ocupado si tienes suficiente movimiento para llegar al siguiente cuadrado libre, y si el jugador que controla la miniatura de ese cuadrado te permite atravesarlo. Si no lo hace, tendrá que utilizar otra ruta alternativa o detenerse. Los cuadrados con losetas de foso, bidones, cajas se consideran obstáculos y no pueden atravesarse.

Las miniaturas pueden girarse sobre el mismo cuadrado sin que esto constituya un movimiento.

MOVIENDO CARGAS

Un legionario o comandante puede realizar su movimiento empujando o arrastrando cargas como bidones o cajas. Cuando un jugador empuja o arrastra una carga, dicho movimiento equivale a dos movimientos normales. Por ejemplo, un legionario armado con un arma pesada y cuyo movimiento total es cuatro, solo podrá empujar un bidón dos cuadrados hasta agotar su movimiento total. En la siguiente figura se muestra ejemplos de empujar y arrastrar cargas.



1. El comandante dispone de 6 movimientos



2. El comandante empuja el bidón y gasta 2 movimientos



3. El comandante arrastra el bidón gastando otros 2 movimientos



4. El comandante vuelve a empujar el bidón y termina su movimiento

MOVIENDOSE A OTROS TABLEROS

Cuando un legionario o comandante se mueve a un tablero por primera vez, debe revisarlo con el escáner. El jugador legionario debe finalizar su movimiento y entonces realizar la acción de escaneo. Después se colocarán los símbolos Blip en ese tablero.

Una vez colocados los Blips, el jugador continuará su turno moviendo y/o realizando acción con aquellas miniaturas que aún pueda mover.



← ESCANEAR SECTOR

Cuando un tablero es escaneado los jugadores deben colocar los Blips en el tablero escaneado. Con la colocación de Blips predefinida lo harán en función de lo indicado en el mapa del manual de misiones; si en el mapa no figura la distribución de los Blips; se realizará una colocación personalizada.



COLOCACION PERSONALIZADA DE BLIPS

El jugador que haya realizado la acción de escaneo lanza un dado de seis (D6) y a su resultado, le suma cuatro. Posteriormente, el jugador de su izquierda (o en consenso con el resto de jugadores) toma esa cantidad de Blips de la reserva y los coloca en el tablero. Los Blips pueden colocarse en cualquier cuadrado que no esté en línea visual de ninguno de los legionarios ni comandantes. No puede colocarse más de un Blip por cuadrado.

Nota: la dificultad estratégica en la colocación de los Blips queda a criterio de los jugadores, siendo ellos mismos los que determinarán la complejidad de la misión.



Cuando se escanee el último tablero deben colocarse todos los Blips restantes de la reserva, sin necesidad de tirar el dado.

DESCUBRIMIENTO DE BLIPS



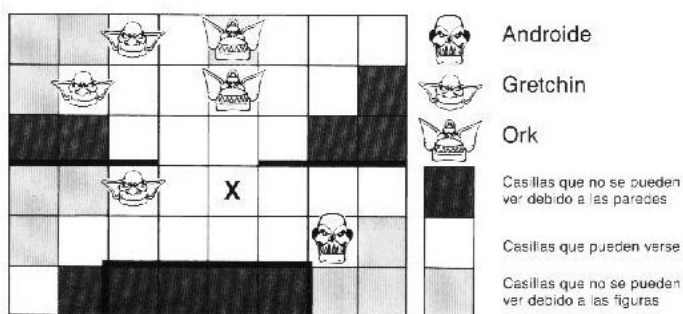
Si un legionario o comandante se mueve a un cuadrado desde el que pueden verse uno o más Blips, debe girarlos para descubrirlos y reemplazarlos, en su sitio, por la figura alienígena correspondiente. Si no hay ninguna figura del tipo de cuadro disponible, no podrá colocarse en el tablero. En cualquier caso, el Blip se coloca bocarriba al lado del tablero.

Cuando se descubre el Blip del Dreadnought, éste debe colocarse en el tablero de tal forma que parte de su base cubra el cuadrado que ocupa el Blip.

LÍNEA VISUAL

La línea visual entre cualesquiera dos figuras puede encontrarse trazando una línea del centro de un cuadrado a otro.

Si la línea pasa a través de un cuadrado ocupado por otra figura, o una puerta cerrada o una pared, la línea visual está interrumpida. La línea visual no puede trazarse entre dos figuras que están en cuadrados adyacentes diagonalmente. Las figuras interrumpen la línea visual para efectos de disparo, pero no para los efectos de ver los Blips, que deben ser descubiertos.



Si hay un desacuerdo razonable sobre si es visible o no un cuadrado, utiliza una regla situando un extremo en el centro de uno de los cuadrados y el otro extremo en el otro. Si no se interrumpe por ninguna figura, pared, puerta o cualquier otro obstáculo, se considera visible.

← APERTURA DE PUERTAS

Los jugadores sólo pueden entrar y salir de habitaciones a través de puertas abiertas. Existen diferentes tipos de puertas:

- 1) Normales: estas puertas pueden abrirse colocando un alien o legionario en cualquiera de los dos cuadros delante de las mismas, y anunciando que esta puerta queda abierta. Entonces debe quitarse la pieza de la puerta del tablero. Los jugadores no tienen que abrir una puerta si no lo desean.

Abrir estas puertas no cuenta ni como movimiento ni como acción. Una figura que haya abierto una de estas puertas, puede continuar su movimiento. Estas puertas no pueden cerrarse al menos que haya una carta que lo permita.

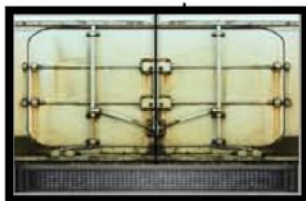
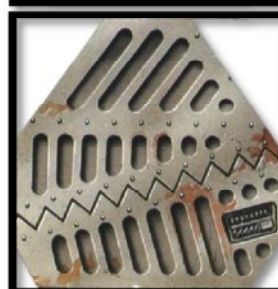
- 2) Sensores: estas puertas se abren colocando una alien o legionario en cualquiera de los dos cuadrados delante de las mismas. La apertura es automática y permanecerá abierta mientras una figura permanezca en dichos cuadrados. La puerta se cierra de forma automática si no hay ninguna miniatura en esos cuadrados.

Se distinguen por el reborde dorado.

- 3) De seguridad/manual: estas puertas se abren colocando un alien o legionario en cualquiera de los dos cuadrados delante de las mismas, y realizando una acción de abrir/cerrar puerta. Por tanto, abrir o cerrar una puerta de este tipo conlleva gastar la acción del turno. Un jugador no podrá moverse, abrir la puerta y continuar su movimiento. Una vez abierta la puerta permanece abierta hasta que es de nuevo cerrada con el uso de una acción.

Las figuras alienígenas pueden abrir estas puertas sin realizar acción.

- 4) Compuerta: existen compuertas de simple o doble casilla y ambas tienen un valor de blindaje de cuatro. Estas puertas permanecen cerradas permanentemente. Para abrirlas, los legionarios deben destruirlas superando el valor del blindaje valiéndose de su armamento y equipo.



Observa que cada una de las cuatro paredes tiene dos puertas, éstas siempre están abiertas y no pueden cerrarse.



DISPAROS



Sólo puedes disparar a los blancos visibles. Éstos son visibles si puedes trazar una línea visual a ellos. No hay alcance máximo para ninguna de las armas usadas en Cruzada Estelar. Los dados que tiras dependen del arma que utilices.

Nota: esta información aparece en cada una de las cartas de referencia de los jugadores. Como recordatorio durante el juego.

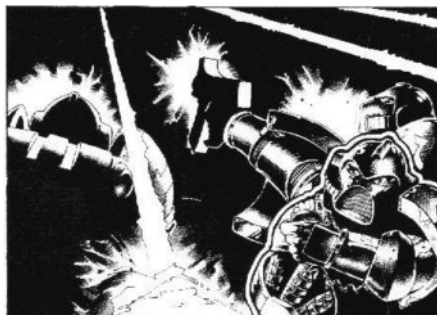
DADOS DE COMBATE

Hay dos tipos de dados de combate: dados blancos  para armas ligeras y dados rojos  para armas pesadas. Los dados de combate se usan para disparar y para resolver los combates cuerpo a cuerpo.

HACIENDO BLANCO

Al disparar, tira los dados de combate adecuados. Si el total de los dados es mayor que el valor de protección del objetivo, éste pierde un punto de vida por cada punto obtenido al tirar los dados que sobrepase dicho valor de protección.

Todos los alienígenas salvo el Dreadnought tienen solamente un punto de vida, y por lo tanto, quedan eliminados al ser alcanzados. Los legionarios también tienen sólo un punto de vida. Los comandantes comienzan el juego con seis puntos de vida. Cuando una figura queda eliminada se retira del tablero y se anotan los puntos.



TIRANDO LOS DADOS DE NUEVO

Algunas cartas permiten tirar por segunda vez algún dado para intentar mejorar el tanteo. No es obligatorio tirar de nuevo, pero si lo haces, debes quedarte con el resultado obtenido.

ARMAS PESADAS

Hay tres armas pesadas en el juego y cada una tiene una forma de disparar especial. Los dados se tiran como de costumbre. Sin embargo, todas las armas pesadas afectan un área y por tanto podrás acertar a más de un objetivo.

Cañón de asalto

Cuando utilices el cañón de asalto, el número total tirado puede ser dividido entre cualesquiera objetivos visibles. Quitar una figura puede hacer visibles otras antes ocultas. Entonces estas también se podrán quitar siempre que hayas sacado suficiente puntuación.

Ejemplo 1. Fíjate en el diagrama para determinar la línea visual. El jugador tira dos dados de armas pesadas y totaliza cuatro puntos. Por tanto, puede dividir estos puntos entre los alienígenas visibles en una de las cuatro formas posibles:

- a) Un punto contra cada uno de los gretchin. El último punto se desperdicia ya que no puede sobrepasar el valor de la armadura del orco o del androide.
- b) Dos puntos contra el orco más cercano, y los dos puntos restantes, uno a cada uno, de dos de los tres gretchins.
- c) Dos puntos contra el orco más cercano, y luego dos puntos contra el segundo orco ya que ahora quedaría visible.
- d) Tres puntos contra el androide y un punto contra uno de los tres gretchins.



Fusil de Plasma

El fusil de plasma dispara a todas las figuras que se encuentren en una línea recta de cuadrados, que pueden ser horizontal, vertical o diagonal. El número total tirado se compara con el valor de protección de cada figura en la línea de fuego. Cualquier Legionario atrapado en la línea de fuego también sufre el ataque.

La línea de fuego queda bloqueada en cuanto la interrumpe una pared o una puerta cerrada.

Ejemplo 2. En el ejemplo lateral, el fusil de plasma puede disparar en cualquiera de las tres direcciones. El jugador ha sacado cuatro puntos en los dados. Así pues, todos los alienígenas en la línea de fuego que ha escogido serán golpeados con cuatro puntos de potencia.

4						
4						
4	4					
X	4	4	4	4	4	4

El alienígena en el cuadrado B también será golpeado con 4 puntos, sin importar que el alienígena del cuadrado A sea eliminado o no.

Sólo puede disparar a un cuadrado diagonalmente antes de ser interrumpido con la pared.



El lanzamisiles dispara sobre un cuadrado, y no a una figura, aunque un cuadrado pueda contener una figura. Cualquier figura que este en el cuadrado objetivo será atacado con la potencia del número total de ambos dados. Es más, cualquier figura que este en un cuadrado adyacente será afectada por la potencia del disparo correspondiente al tanteo del dado que más puntos saco.

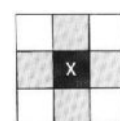
El disparo no afectara a las figuras que estén en cuadrados adyacentes, pero protegidos por una pared o por una puerta cerrada.

Ejemplo 3. En el ejemplo lateral, el cuadrado sombreado con el tono más oscuro es el cuadrado objetivo. Los dos dados de armas pesadas han dado un tanteo de dos y tres. Por lo tanto, el cuadrado objetivo recibe una descarga de cinco, y todos los cuadrados adyacentes reciben una de tres. Los cuadrados del otro lado de la pared no quedan afectados.

			3	
3	5	3		
3	3	3		

COMBATE CUERPO A CUERPO

En vez de disparar, una figura puede escoger atacar en combate cuerpo a cuerpo. Una figura puede trabar combate cuerpo a cuerpo antes o después de moverse pero es necesario que ambas figuras, la atacante y la defensora, estuvieran en la línea visual antes de empezar el turno. Para atacar a una figura en combate cuerpo a cuerpo, debe estar en uno de los cuatro cuadrados ortogonales: delante, atrás o a los lados. No podrá atacar diagonalmente.



Cualquier figura colocada en ortogonalmente a otra enemiga no podrá disparar, solo entablar combate cuerpo a cuerpo. Si decide disparar deberá para ello separarse a un cuadrado no ortogonal dándole ocasión al enemigo de realizar una tirada de disparo contra él.

Para realizar un combate cuerpo a cuerpo cada jugador (para el alienígena será el jugador de la izquierda al jugador legionario atacante/defensor) tira los dados de combate indicados como destreza en el combate cuerpo a cuerpo. Esta información se encuentra en la carta de referencia del jugador Legionario, o en el panel de control de alienígenas. El número de dados que tira un comandante depende de las armas que haya escogido al principio del juego.

Los jugadores comparan cuantos tantos han sacado. Quien haya sacado más, gana. El que pierde, pierde un punto de vida por cada punto que su oponente haya sacado por encima de su propio total. Por tanto, si un jugador saco uno y su oponente cuatro, perderá tres puntos de vida.

Si ambos jugadores sacan el mismo número, es un empate, y ninguno pierde ningún punto de vida.

Cualquier figura eliminada debe ser quitada del tablero.



← BUSCAR EQUIPO

Los jugadores pueden registrar cajas que haya por el Casco del Espacio en busca de equipos. También puede haber misiones que requieran realizar una acción de búsqueda en una determinada habitación para completarla. Para poder buscar en una caja o habitación: la habitación o pasillo donde se encuentre la caja debe estar libre de alienígenas, y luego el jugador debe colocar un legionario o comandante en un espacio ortogonal a la caja a registrar; entonces el jugador puede realizar una acción de búsqueda.



El jugador toma el Blip situado debajo de la caja durante la preparación de la partida y comprueba si se trata de un "señuelo" o de "equipos". Si es un Señuelo no sucede nada, al menos que el escenario de la misión indique lo contrario. Si es un Blip de "equipos" toma la carta inferior del mazo de equipos formado al comienzo de la partida y lo añade con el resto de cartas en su posesión.

Las cajas son obstáculos y una figura no puede atravesarlas ni acabar su movimiento encima de ellas. Sin embargo, las cajas, pueden transportarse del mismo modo que los bidones.

← ACCIONAR DISPOSITIVO

Durante el transcurso de una misión puede haber ocasiones en las que haya que accionar ciertos dispositivos. Una misión podría tener como objetivo llegar a la sala de máquinas y "accionar" el motor, por ejemplo. Existen dos dispositivos típicos que podrías encontrarte en una misión: el ascensor y la cámara de teletransporte.

ASCENSOR

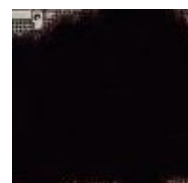
El ascensor puede encontrarse en misiones donde el Casco del Espacio tenga dos plantas. En el montaje del mapa se colocaran las losetas de ascensor arriba/abajo en el lugar que corresponda en cada planta. Las losetas de ascensor tienen por una cara la posición del ascensor: "arriba" o "abajo" y por la otra el "hueco" del ascensor -negra-. Es decir, Si el ascensor está en la planta superior en la preparación, se pondrá la loseta de ascensor "arriba" por su cara normal en el lugar que le corresponda de dicha planta mientras que en la parte inferior se pondrá la loseta de ascensor "abajo" por su cara negra.



Un ascensor tiene tanta capacidad como cuadrados (9), no tiene límite de carga. Cuando un jugador utiliza un legionario o comandante para accionar el ascensor, se da la vuelta a la loseta de ascensor (el sentido no importa, lo marca la puerta del ascensor) y se mueven todas las figuras de dentro del ascensor actual a dicha loseta manteniendo el orden en función de la puerta; por último se da la vuelta a la loseta de ascensor a su lado negro.



Las puertas del ascensor no tienen que ser abiertas, atravesarlas no consume ni movimiento ni acción. No se pueden ocupar las casillas del hueco del ascensor, en ese caso las puertas hacen de bloqueo hasta que el ascensor se encuentra en la planta.



Se puede llamar al ascensor si este no se encuentra en la planta, para ello sitúa un legionario o comandante en las dos casillas frente a la puerta y realiza la acción de "accionar" el ascensor.

El ascensor se realiza su desplazamiento durante el turno alienígena.

CÁMARA DE TELETRANSPORTE

Su funcionamiento es muy similar al ascensor. Las cámaras de teletransporte pueden conectar entre dos plantas o dos zonas de la misma planta. Puede haber más de dos cámaras siendo el jugador quien elige la cámara de destino una vez accionado el teletransporte. A diferencia del ascensor donde el desplazamiento se realiza en el turno alien, en las cámaras se realiza al instante por lo que un jugador que haya, por ejemplo, utilizado la carta de Orden "moveos" podrá mover a la cámara, accionar y teletransportarse y una vez en destino volver a mover.

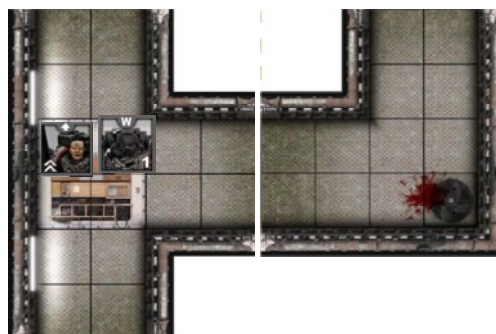


Las cámaras no disponen de puerta, las losetas de cámara están compuestas por dos casillas que la forman la máquina de teletransporte y son bloqueantes (como una pared) y dos con la plataforma de transporte donde deben colocarse las figuras para ser teletransportadas (pueden teletransportarse dos figuras a la vez).

Ejemplo:



Un comandante permanece en el teletransporte del turno anterior



Un legionario mueve a la plataforma y acciona el teletransporte



El legionario ha agotado su movimiento y acción.



El comandante dispara a un androide y se cubre tras un bidón

CUBRIENDOSE

Una figura podrá cubrirse tras un bidón para mejorar su posición defensiva. El bidón no bloquea la línea de visual y una figura tras él aun puede disparar y ser disparado. Las cajas no sirven para cubrirse ni bloquear la línea visual pero al igual que con los bidones no pueden ocuparse su casilla.

Cuando una figura se encuentra tras un bidón su protección aumenta a cuatro sea cual fuere su protección natural. Es decir, un legionario para ser alcanzado tras un bidón debe obtenerse en los dados un mínimo de cuatro. Esto también quiere decir, que para eliminar un Gretchin oculto tras un bidón los legionarios deberán también obtener un cuatro en la tirada.




Regla Especial Explosión: Si al disparar a una figura oculta tras un bidón, en la tirada de dados se obtiene la máxima puntuación posible con los mismos, el bidón explota y hace a TODO su alrededor un daño igual a la tirada obtenida.

Nota: Los legionarios pueden mover bidones pero no así los alienígenas.


Siguiendo con el ejemplo superior:

El Androide necesita obtener al menos un cuatro en su tirada de disparo para poder herir al Comandante. Si obtuviera un cinco, causaría dos daños. Si obtuviera un seis (cada dado un dos, máxima puntuación), el bidón explotaría causando a todo a su alrededor un daño de seis. El bidón se sustituiría por una loseta de foso.

FOSOS

Las losetas de fosos () suelen aparecer tras una trampa que lo indique, una explosión o por defecto en el mapa de la misión. Los fosos obstaculizan el movimiento de las figuras no pudiendo estas acabar su movimiento en una de estas losetas y necesitando de dos movimientos para atravesarlas.

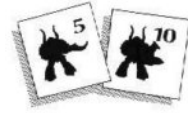
CUADROS ELECTRICOS

Las losetas de cuadros eléctricos (con una cara abierta  y otra cerrada) pueden usarse durante una partida de varias formas. El más común puede ser para ser manipulados en objetivos de las misiones. También pueden usarse como elementos para manipular puertas, guardar objetos, conductos de ventilación...

RECOGIENDO BLIPS

Cuando un Legionario elimina a un alienígena debe fijarse si hay un Blip cara arriba o un símbolo de refuerzo correspondiente a ese alienígena eliminado. Si hay un símbolo disponible, el jugador Legionario debe tomarlo.

Si no hay un símbolo disponible el jugador Legionario no se anota ningún punto por el alienígena eliminado. El símbolo recogido no tiene que ser el símbolo específico descubierto por el alienígena eliminado. Mientras haya un símbolo disponible, el jugador Legionario podrá reclamarlo por haber eliminado la figura correspondiente.



EL TURNO ALIENÍGENA

Durante el turno del Alien se deben mover y/o atacar con todas las figuras de alienígenas sobre el tablero, incluyendo los Blips. Antes de mover ninguno de los alienígenas, deberá tomar una Carta de Sucesos Alienígenas. Esta carta se puede en juego inmediatamente. Después de haber movido y disparado todos los alienígenas que puedan hacerlo, se usan los símbolos de refuerzos si se puede. Entonces termina el turno Alien.



Nota Importante: La dificultad de una misión dependerá del criterio de los jugadores en algunas situaciones a la hora de realizar el turno Alien.

CARTAS DE SUCESOS ALIENÍGENAS

Al comienzo de la partida se prepara el mazo de Sucesos de la siguiente manera.



- Se retiran las cartas positivas (6): Plan de Combate, Nuevas Instrucciones, Control Remoto, Ataque Psíquico, Fallo de Androides, Scanner de la Nave Madre.
- Se retiran la cartas (3): Recolocar, Teleportador Alienígena, Fuerza de Choque Alienígena (opcional).
- Se retira la carta "Comunicaciones con la Nave Madre" y se introduce en el centro de la baraja. La carta sirve para marcar el momento en el que los jugadores reciben la información sobre el objetivo secundario, pero la carta NO cuenta como el Suceso Alien del turno por lo que tras su lectura se robará otra carta de Suceso Alien.

Si se dispone de las cartas especiales de Pecio Espacial, pueden añadirse las siguientes en sustitución de las retiradas (si las cartas están enfundadas no habrá problema para esta modificación): 8 Cartas de Trampa (excepto llamaradas), 1 Carta de Ataque Genestealer y/o 1 Carta de Obstáculos Pasillo Cortado (si se quito Fuerza de Choque).

Para determinar qué jugador legionario es afectado por la carta de suceso se sigue el siguiente criterio: siempre se optara por la opción que afecte a más legionarios, si solo afecta a una figura se mira si hay alguna figura que cumpla la condición. Si hay varios se sigue el Orden de Preferencia de Blanco de Sucesos (OPBS).

Orden de Preferencia de Blanco de Sucesos (OPBS):

- Comandante --> si hay varios: + vidas --> sino dado de facción
- Arma Pesada --> si hay varios: + legionarios --> sino dado facción
- Bolters --> si hay varios: + legionarios --> sino dado facción

Otros aspectos a tener en cuenta de las cartas de suceso:

- Cuando una carta afecte a una figura de un tipo de alienígena, ahora afecta a todas las figuras.
- Si no está determinado el tipo de alienígena se determina mediante el dado alienígena.



Ejemplo:

Se saca la carta "Elite Alienígena". Hay que escoger un tipo de alienígena y ese actuara dos veces. Siguiendo los puntos anteriores, la elección del tipo se hará mediante el dado; sale "Orco" y como se dice en el primer punto la carta no afecta a una sola figura sino a todas; por lo que en conclusión: "Todos los Orcos podrán ser utilizados dos veces".

Caso Especial: "Mal Funcionamiento de Equipos" siempre afectara en primer lugar al Kit Medico si aún está en juego.

REFUERZOS ALIENÍGENAS

El Alien comienza el juego con un número de símbolos de refuerzos. El número exacto dependerá de la misión que se juega (blips normales en misiones con colocación predefinida y blips de colores en misiones con colocación personalizada). Antes de empezar la partida se determinan las entradas de refuerzos por parte del Alien (usando cualquier medio) y que viene indicado en el mapa de la misión. Al comienzo de su turno, tras robar la carta de Suceso Alien, los jugadores toman un blip de la bolsa de refuerzos por cada casilla marcada con una R en el mapa de misión en los sectores ya escaneados (no más de dos por sector). El símbolo de refuerzo se coloca cara arriba a un lado, junto con el resto de blips descubiertos. Las figuras alienígenas que representan se colocan en el tablero en los cuadrados marcados para la intervención de los refuerzos, indicados con la R en el mapa de la misión.



Si la figura apropiada no está disponible, toma otro blip de la bolsa y retorna el/los blip/s que no se han podido intercambiar a la bolsa. Estas figuras ya están disponibles para este turno Alien.

MOVER ALIENÍGENAS

El panel de control alienígena muestra el máximo número de cuadrados que se puede mover una figura. Pueden abrir puertas independientemente del tipo pero éstas permanecerán cerradas tras su paso.

ATACANDO CON LOS ALIENÍGENAS

Cada figura alienígena, salvo el Dreadnought, puede atacar una vez cada turno. Pueden atacar antes o después de haber movido. Los alienígenas pueden atacar disparando o en combate cuerpo a cuerpo.



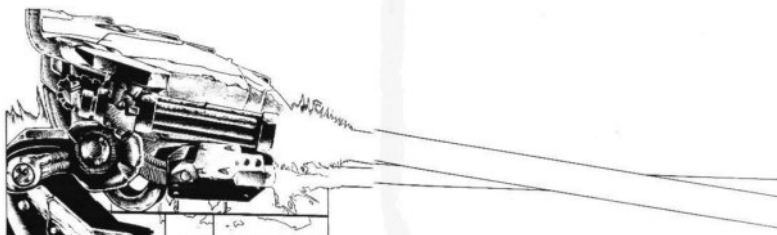
Los alienígenas atacan de la misma forma que los legionarios. El panel de control alienígena muestra cuántos dados de combate deben ser tirados cuando ataca una figura alienígena. Los dados de combate serán lanzados por el jugador Legionario atacado.

Algunos de los alienígenas tienen armas pesadas. Uno de los Legionarios del Caos tiene un arma pesada, y el Dreadnought puede ir armado con dos. Estas armas pesadas disparan de la misma manera que los que llevan los Legionarios.

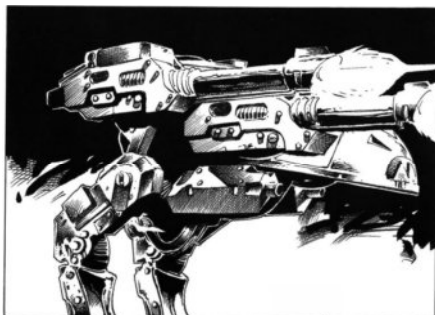
Los alienígenas no pueden disparar sus armas y atacar en combate cuerpo a cuerpo a la vez.

EL DREADNOUGHT

Es una máquina de guerra temible, desarrollada por los seguidores del Caos. Es un adversario temido y respetado.



MOVIENDO EL DREADNOUGHT



El Dreadnought ocupa cuatro cuadrados en vez de uno. Cuando se mueve puede atravesar cuadrados ocupados por otras figuras de las fuerzas alien, pero no puede terminar su movimiento si cualquiera de las cuatro casillas que ocupa ya está ocupada por cualquier otra figura. Sí puede ocupar y atravesar sin problemas losetas de foso. También puede atravesar bidones y éstos son retirados del tablero. Si atraviesa losetas de caja, su contenido queda a la vista de los jugadores. Cuando se mueve el Dreadnought, siempre cuenta el número de cuadrados desde la orilla delantera de su base.

El Dreadnought siempre puede girar sobre sí mismo. Al igual que con las otras figuras, girar y cambiar de dirección no constituye movimiento ni merma del movimiento permitido.

El Dreadnought no puede moverse en diagonal.

Por su tamaño, el Dreadnought no puede pasar por una puerta sin agacharse. Mientras el Dreadnought está agachado no puede disparar ninguna de sus armas; es por esta razón que ha sido programado para no quedarse debajo de ninguna puerta. Si no tiene los suficientes movimientos para pasar la puerta, se quedará enfrente de ella y la atravesará en el siguiente turno Alien.

LAS ARMAS DEL DREADNOUGHT

El Dreadnought comienza el juego llevando bolters y dos armas pesadas. Antes de colocarlo sobre el tablero, los jugadores deben escoger qué armas llevará y colocárselas a la figura (se recomienda: Lanzamisiles y Fusil de Plasma).

Cuando dispara el Dreadnought, puede disparar sus tres armas una cada vez. Puede disparar más de un arma a un objetivo, o puede disparar cada arma a distintos objetivos.



El Dreadnought puede disparar todas sus armas mientras se pueda trazar una línea visual desde el objetivo hasta, por lo menos, uno de los cuatro cuadrados que ocupa su base.

No puede disparar aquellas armas que haya perdido. Cuando esté sin armas pesadas, sólo podrá disparar su Bolter.

LOS PUNTOS DE VIDA DEL DREADNOUGHT

El Dreadnought tiene tres puntos de vida. Cuando pierde el primer punto, se retira una de sus armas pesadas (Fusil de Plasma). La segunda arma pesada (Lanzamisiles) debe quitarse cuando pierda otro punto de vida. Continúa tirando su número completo de dados de combate en la lucha cuerpo a cuerpo, aun cuando esté dañado. Cuando pierda su tercer punto de vida, se retira del tablero.

EJEMPLO DREADNOUGHT

El Dreadnought comienza sobre los cuatro cuadrados sombreados. Se mueve a los cuadrados marcados con 1, luego a los marcados con 2. El Dreadnought entonces gira y se mueve a los cuadrados marcados con 3, y finalmente, a los marcados con el número 4. Así pues, el Dreadnought termina su movimiento ocupando los cuatro cuadrados sombreados más claros.

	4	3	2	2	
	4	3	1	1	
		X			
		X			

Desde esta posición el Dreadnought puede trazar una línea visual para todas sus armas a cualquiera de los cuadrados del ejemplo, salvo aquellos marcados con una X.



ELIMINANDO A LEGIONARIOS

Si durante el turno Alien se elimina a un legionario o a un comandante, se debe quitar la figura del tablero y colocarla delante del panel de control alienígena.



Los jugadores pierden 5 puntos por cada legionario armado con Bolter eliminado, 10 puntos por cada legionario con arma pesada eliminado y 15 puntos si se elimina a un comandante. Los jugadores deben continuar jugando con normalidad incluso si su comandante es eliminado.

Cuando un jugador pierde su última figura, el resto de jugadores le asignan de forma equitativa alguna de sus figuras (exceptuando al/los jugador/es que sólo tengan una) y éstas son reemplazadas por figuras de su color. El jugador sigue jugando de la forma habitual y conservando las cartas de equipo que aún mantuviera.

Ejemplo:

Jugador azul conserva: Comandante y 2 Legionarios con Armas Pesadas.

Jugador rojo conserva: Comandante y 3 Legionarios (2 con armas pesadas y 1 Bolter).

Jugador gris conserva: Comandante.

Jugador amarillo pierde su última figura.

El jugador azul entrega al amarillo un legionario con Cañón de Asalto y el rojo le entrega el Legionario con Bolter.

El jugador amarillo sustituye esas figuras por las de su color y sigue jugando con normalidad.

Gris no recibe ninguna figura hasta perder su último legionario, pero al tener una sola figura, no tendría tampoco que cederle ninguna al jugador amarillo.

Si en algún momento algún jugador se queda sin figuras y ninguno de los jugadores restantes pueden entregarle una figura por conservar sólo una, pierden la partida.

COMPORTAMIENTO DE LOS ALIENÍGENAS

Cada alienígena tiene una reacción o método de ataque distinto en función de sus habilidades. La reacción de cada alienígena viene resumida en la tabla "Comportamiento Alienígena". Para aplicar la tabla se tienen que tener en cuenta los siguientes aspectos:

- 1) Estado del alienígena. Si es un Blip o una figura.
- 2) El tipo de figura. Gretchin, Orco, Androide, Caos...
- 3) Posición Inicial. Si está en Línea Visual (LOS) o no.
- 4) Rango de Movimiento. Si con su movimiento puede colocarse en LOS contra algún Legionario, lo hará. Si ya está en LOS, indicará hacia dónde moverá tras el ataque.
- 5) Orden de Preferencia del Blanco. Entre varios objetivos posibles, por cuál opta.

Orden de Preferencia del Blanco con Disparo (OPBD): Arma Pesada, Bolter, Comandante.

Orden de Preferencia del Blanco en Combate Cuerpo a Cuerpo (OPBC): Comandante (si usa arma pesada), Arma Pesada, Bolter, Comandante (si usa hacha o espada).

ORDEN DE ACTIVACIÓN

Es muy importante el orden de activación de los alienígenas. Primero entran en acción las figuras y posteriormente los Blips. De entre las figuras, primero actúan las que están Cuerpo a Cuerpo. Tras actuar las de cuerpo a cuerpo, las que están en rango de movimiento, las cuales moverán y dispararán. Por último, las que están en LOS. Primero las que disparan y luego las que buscan el cuerpo a cuerpo.

Siempre que haya varias, por orden de fuerza (más dados).

Finalmente, atacan los Blips con rango de movimiento en un orden a criterio de los jugadores; confiando que éstos muevan los Blips facilitando un posterior movimiento de los posteriores.

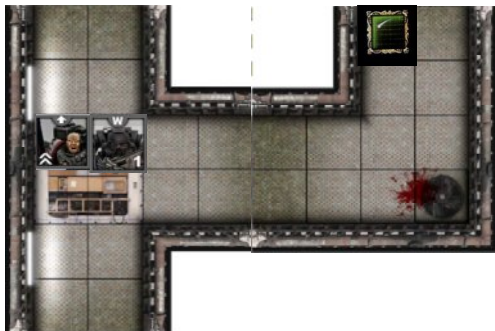


← BLIPS

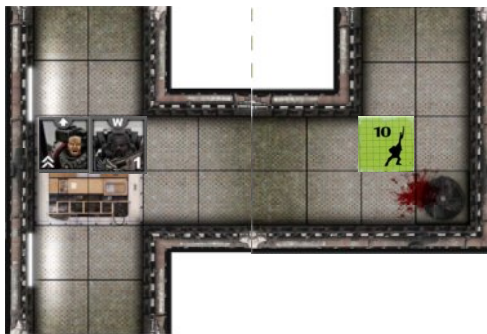
Los Blips tienen una capacidad de movimiento de cinco cuadrados. Un Blip SÓLO se moverá si con su movimiento puede avistar algún legionario (ponerse en LOS). Si se mueve un Blip y éste queda a la vista de un Legionario o Comandante, deberá ser descubierto al momento. En cuanto el Blip es descubierto, se sustituye por su figura correspondiente y realiza el ataque en función de lo indicado en el Panel de Control Alienígena.

Blips "en vigilancia": en algunas misiones puede haber Blips "en vigilancia". Estos Blips permanecerán permanentemente en su posición y sólo entrarán en acción cuando entren en línea visual (LOS) con los legionarios.

Ejemplo:

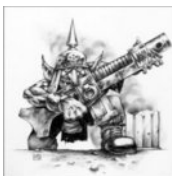


Posición del Blip al comienzo del turno. Los legionarios están en el rango de movimiento del Blip.



El Blip con su movimiento de 5 puede llegar a ponerse en LOS. Al 2º movimiento ya es descubierto y dispara.

← GRETCHIN



Si está en rango de movimiento: se mueve y dispara siguiendo el OPBD.

Si está en LOS: dispara y se retira/cubre lo suficiente como para que los legionarios no lleguen con su movimiento a alcanzarle. Si le alcanzan con su movimiento, al menos se retira del LOS.

Si está Cuerpo a Cuerpo ataca: si éxito, luego se cubre. Si fracasa, mantiene su posición.

← ORCO



Si está en rango de movimiento: se mueve y dispara siguiendo el OPBD.

Si está en LOS: intenta el cuerpo a cuerpo siguiendo el OPBC, si no avanza todo lo posible y dispara siguiendo el OPBD.

Si está Cuerpo a Cuerpo ataca: si éxito, luego avanza contra otro legionario siguiendo el OPBC. Si fracasa, mantiene su posición.

← LEGIONARIOS DEL CAOS



Si está en rango de movimiento: se mueve y dispara siguiendo el OPBD.

Si está en LOS: dispara y se retira/cubre lo suficiente como para que los legionarios no lleguen con su movimiento a alcanzarle. Si le alcanzan con su movimiento, al menos se retira del LOS.

Si está Cuerpo a Cuerpo ataca: si éxito, luego se cubre. Si fracasa, mantiene su posición.

Excepción: Legionario con Arma pesada siempre dispara al mayor grupo de Legionarios.

← ANDROIDES



Si está en rango de movimiento: se mueve y dispara siguiendo el Orden de Preferencia del Blanco.

Si está en LOS pero no en Combate cuerpo a cuerpo: intenta el cuerpo a cuerpo, si no avanza todo lo posible y dispara siguiendo la secuencia de disparo.

Si está en Combate Cuerpo a Cuerpo ataca: si éxito, luego avanza contra otro legionario en orden de preferencia. Si fracasa, mantiene su posición.

← DREADNOUGHT

Si está en rango de movimiento: se mueve y dispara siguiendo el OPBD.



Si está en LOS: dispara y luego avanza todo lo posible contra los legionarios.

Si está Cuerpo a Cuerpo ataca: si éxito, luego avanza todo lo posible contra los legionarios. Si fracasa, mantiene su posición.

← ROBAGENES

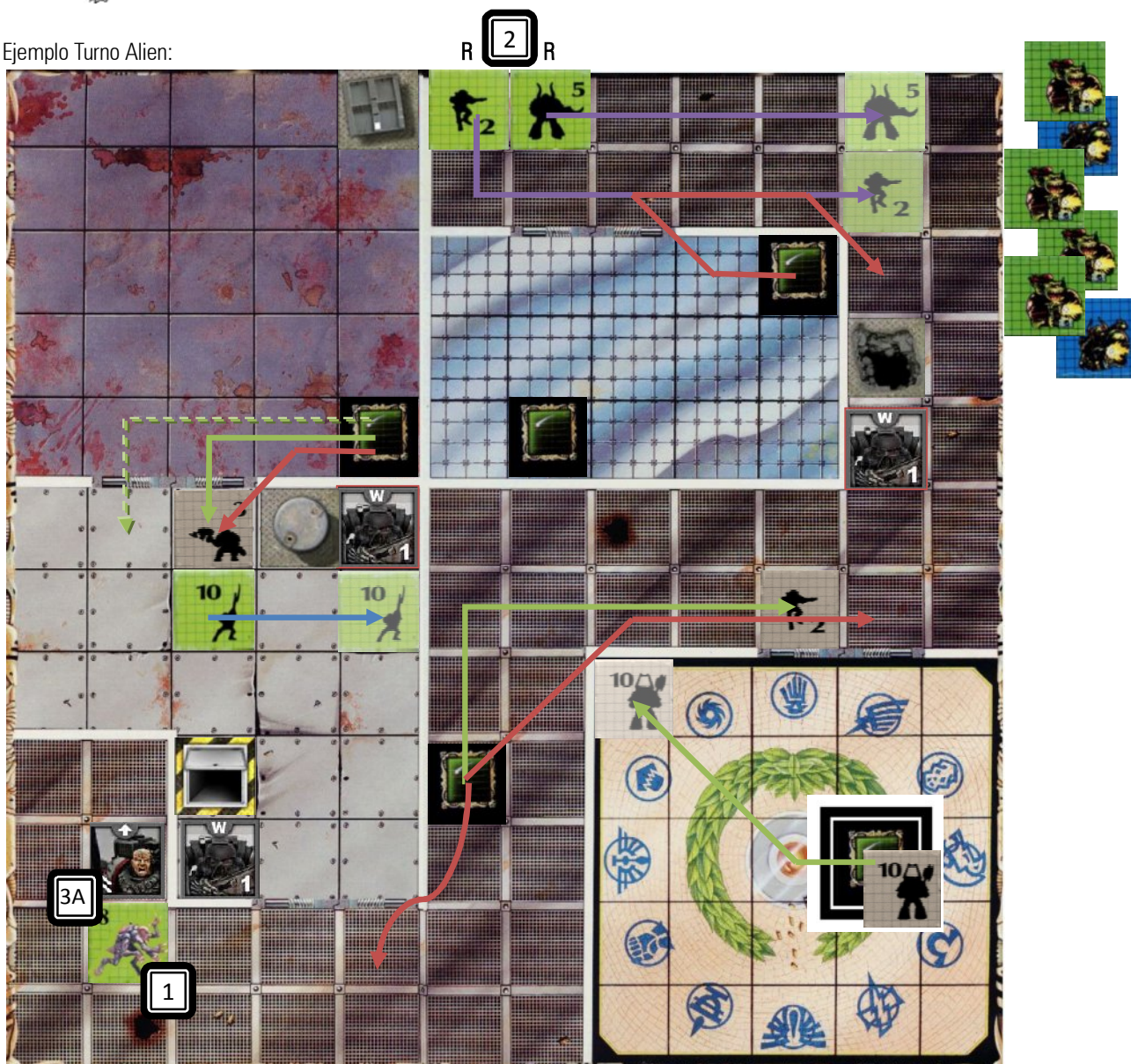


Si está en LOS y/o rango de movimiento: intenta el cuerpo a cuerpo siguiendo el OPBC.

Si está Cuerpo a Cuerpo ataca: si éxito, luego avanza contra otro legionario siguiendo el OPBC. Si fracasa, mantiene su posición.

Si no está en LOS: avanza hacia el legionario más cercano. No se para al entrar en LOS!

Ejemplo Turno Alien:



Tablero durante el turno Alien. Movimientos.

El Blip remarcado en la Sala de Alianzas esta "en vigilancia". Los Blips sombreados corresponden al Blip tras moverse. Los Blips sepías son los desvelados. Los marines remarcados en rojo llevan armas pesadas. Las flechas rojas son movimientos INCORRECTOS.

PASO 1: Robar Carta de Suceso Alien.



Sale una carta de Robagenes. Se coloca al lado de un Legionario o Comandante; según el OPBS será un Comandante. De entre todos los Comandantes en la partida, el Comandante Gris es quien tiene mayor vida por lo que se pondrá a su lado a criterio de los jugadores. Si no hubiera Comandantes, se pondría al lado de un Legionario con Arma Pesada, y si hubiera varios, sobre aquel jugador con más figuras en juego.

El Robagenes no da puntos de victoria pero, si los jugadores prefieren, se le puede asignar un valor de 8 PV.

PASO 2: Llegada de Refuerzos

Por cada sector escaneado con entrada de refuerzos, se sacan de la bolsa de Refuerzos dos Blips. En el caso del ejemplo se han sacado un gretchin y un legionario del caos. Se toman figuras de esos alienígenas y se ponen en las casillas de Refuerzos. Si no quedaran figuras, por ejemplo, del Legionario del Caos por estar todas en juego, se sacaría otro Blip y el del Legionario se retornaría a la bolsa.



PASO 3: Atacan las Figuras

Comienza el ataque y las primeras en mover serán las figuras en juego. En nuestro caso hay 4 figuras presentes en el tablero (Robagenes, Androide, Gretchin y Legionario).

PASO 3A: Ataques Cuerpo a Cuerpo

Las primeras figuras en atacar serán las que se encuentren cuerpo a cuerpo. En nuestro caso sólo está el robagenes. Miramos en la tabla cómo reacciona el Robagenes. Vemos que ataca y si acaba con su presa busca otra siguiendo el OPBC. Robagenes ataca y quita una vida al Comandante Gris quien sobrevive al ataque. Siguiendo el OPBC comprobamos que su presa primordial son los comandantes; como está al lado de uno, no se mueve. Si dentro de su rango de movimiento hubiese otro comandante con más vida, se movería hacia este último. Si el comandante hubiera muerto, habría seguido el OPBC atacando a un arma pesada en caso de no haber otro comandante cerca.



PASO 3B: En Rango de Movimiento (Flechas Moradas)

Luego se moverían aquellas figuras que no están en LOS pero que con su movimiento sí pueden llegar a entrar en LOS y atacar. En nuestro caso, serían los dos refuerzos que acaban de entrar. Primero se mueve el que tiene mayor fuerza de disparo; en este caso, ambos por lo que se asigna el de mayor graduación: el legionario. Se mueve hasta el Blip sombreado que es cuando entra en LOS y debe pararse. Entonces dispara. El foso no bloquea el LOS, sólo obstaculiza el movimiento. Obtiene un 2 y el legionario sobrevive. Por último, se mueve el Gretchin. Tiene dos opciones de movimiento antes de entrar en LOS, abajo del legionario a su lado derecho. Como los jugadores tienen buen criterio, lo colocan abajo cubriendo al Legionario. El Gretchin dispara y obtiene un 0; el legionario sobrevive.

PASO 3C: En LOS (Flechas Azules)

Por último, atacan las figuras que están en LOS con algún legionario (y no cuerpo a cuerpo, éstas ya atacaron en el punto 3A). En nuestro caso, el Androide. Miramos la tabla para comprobar cómo reacciona el Androide estando en LOS. Vemos que busca el cuerpo a cuerpo OPBC, y si no, avanza y dispara. En nuestro caso puede llegar al cuerpo a cuerpo con dos legionarios por lo que siguiendo el OPBC se lanza a

por el arma pesada moviéndose al Blip sombreado. Ataca cuerpo a cuerpo y empatan; el legionario aguanta, pero el Androide sigue a su lado y el arma pesada no podrá disparar salvo atacar cuerpo a cuerpo en el próximo turno (al menos que algún compañero le libere del Androide).

PASO 4: Mueven y Atacan los Blips (Flechas Verdes)

El turno alien está acabando, sólo quedan los Blips (5). Sólo moverán aquéllos que con su rango de movimiento (cinco) puedan entrar en LOS con los legionarios y disparar. Los Blips en vigilancia como el de la Sala no se mueven pese a que el Legionario esté a su alcance.

IMPORTANTE: al mover es importante tener en cuenta que no se puede mover en diagonal a través de las puertas NI PAREDES.

Siguiendo con esta importante nota anterior, comprobamos que los dos Blips situados en la sala Azul no pueden llegar al LOS con el legionario ya que, para que con su movimiento de cinco pudieran llegar, tendrían que pasar en diagonal por la puerta y en diagonal por la esquina de la pared. Sólo quedan dos Blips que pueden moverse. El de la habitación superior, mueve (3) y entra en la habitación gris. En cuanto entra está en LOS con el legionario tras el bidón (el bidón no anula línea de visual) pero no entra en LOS con el otro legionario ya que el cuadro eléctrico impide que ambos estén en LOS. Se descubre el Blip y resulta ser un Orco (sepia). El orco dispara al único legionario que tiene en línea visual: al arma pesada. El legionario está cubierto tras el bidón por lo que el orco necesita un cuatro para dañarle, curiosamente un cuatro sería su máxima tirada y entonces el bidón explotaría matando tanto al Legionario como al Androide y a sí mismo.



Afortunadamente para todos saca un 1 y todos sobreviven. Otra opción a criterio de los jugadores (y viendo que al orco le sobraban movimientos) era mover un espacio más antes de abrir la puerta tal y como indica la línea verde punteada. Sólo queda el Blip del pasillo por mover. Con un movimiento de tres entraría en LOS con el legionario del cuadro eléctrico armado con Bolter, pero con un movimiento de cinco entraría en LOS con el legionario del arma pesada del pasillo. ¡Ojo! Puede acabar su movimiento en donde el Blip sepia (correcto) o en el cuadrado superior, pero en ese cuadrado, pese a estar en diagonal con el legionario, no entraría en LOS porque la esquina de la pared lo impediría; debe ladearse para ver al legionario. Obsérvese también que el Blip sepia es el movimiento final tras agotar sus cinco movimientos, no es la casilla siguiente porque no puede atravesar en diagonal la esquina de la pared de la Sala de Alianzas. Tras su movimiento se desvela el Blip: es un Gretchin. El Gretchin dispara y obtiene en la tirada un 1; fracasando... pero aún no ha dicho todo. Los jugadores con buen criterio deciden que el Gretchin abra la puerta habilitando así al Blip en vigilancia el LOS con el legionario. Se desvela el Blip de la Sala de Alianzas resultando ser un Comandante del Caos. El comandante dispara y obtiene un 4 en la tirada poniendo fin a la aventura del legionario. Al estar ya activo deja de estar "en vigilancia" y actúa conforme a la tabla. En este caso, tras disparar se cubre por lo que se mueve a una esquina de la puerta.

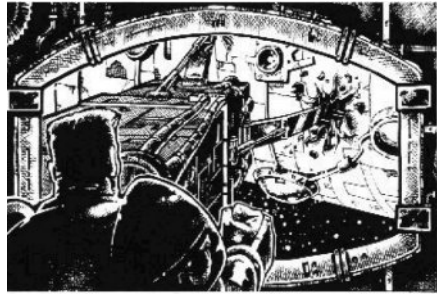
El turno Alien concluye con el resultado de la pérdida de una vida del Comandante Gris y de un Legionario con Arma Pesada.

CUMPLIENDO LA MISIÓN

Si uno de los jugadores Legionarios alcanza el objetivo principal de la misión, toma el símbolo de objetivo principal que tiene un valor de 30 puntos. Si alcanzan el objetivo secundario, toman el símbolo de este objetivo que tiene un valor de 15 puntos.

Una vez se haya cumplido la misión, los Legionarios deben volver a las garras por las que entraron. Cualquier figura de vuelta a una nave de asalto está a salvo de cualquier ataque. Los alienígenas no pueden subir a una plataforma de abordaje. Una figura que haya regresado a su plataforma ya no toma parte en el juego. No puede disparar, ni regresar al tablero.

Si los legionarios no logran cumplir una misión, aún pueden retornar a su plataforma de abordaje para escapar, pero deberán restar a su puntuación 30 puntos del objetivo principal y otros 15 más, si el objetivo secundario fue leído y tampoco cumplido.



FINAL DEL JUEGO

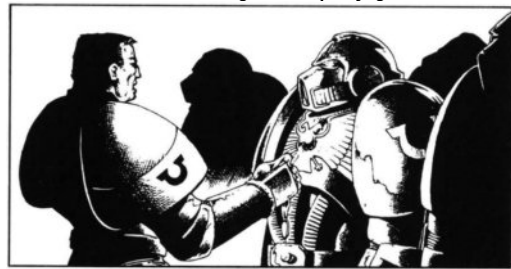
Una vez todos los legionarios y Comandantes han vuelto a sus plataformas de abordaje termina el juego. El juego termina automáticamente si durante el turno Alien se roba la última carta de Sucesos Alien. Entonces, los jugadores dispondrán de un turno más para salvar tantos de sus hombres como puedan. Cualquier legionario que permanezca a bordo después de este último turno se considera una baja.

QUIEN GANA

Si los jugadores han alcanzado el objetivo de la misión y regresado con al menos un legionario por jugador, entonces, los jugadores ganan la partida y suman todos sus puntos.

Puntos de victoria:

- + Los Blips de los alienígenas eliminados
- +/- Objetivos Principal y Secundario
- 15 puntos por comandante eliminado
- 10 puntos por cada legionario con arma pesada eliminado
- 5 puntos por cada legionario con Bolter eliminado



Si los jugadores regresan a las plataformas de abordaje con al menos un legionario por jugador pero sin cumplir la misión encomendada, la misión se considera infructuosa. Se puntúa pero no se considera victoria.

Si durante la partida los jugadores se quedan con menos legionarios que el número de jugadores, la partida acaba inmediatamente con derrota de los Legionarios.

