

GRINDHOUSE GAMES PRESENTS:



KSM '00

INCURSION



GRINDHOUSE
games



Una Producción de Grindhouse Games

Por
Jim Bailey

Director de Diseño Gráfico
Tears of Envy

Diseñador Jefe de Miniaturas
Seth Nash

Ilustradores
Keith Lowe, David Ausloos, Andy Cooper

Diseñadores de Juego
Johnathan Bailey, Agis Neugebauer, Tom Weiss, Andy Dunks, Nigel Atkinson

Beta Testers
Alistair Osborne, Paul Grace, James Bayle, Mike Cannon, Alexander Kawczynski, Juan Mieza, Rick Hoy, Zac Belado, Tad Watson, Aaron Gilchrist, Chris Demont, Paul Snyder, Nick Bayle, Sam Catterall, Rick Lloyd, David Meller, Pär Ringström, Gregory Privat, y Paco the Wonder Llama

Diseñadores de Miniaturas
Seth Nash, Andy Cooper, Gael Goumon, Dan Pacey

Material Adicional
Andy Cooper, Mike Cannon, Benjamin Nesbitt, Rick Hoy

Pintor de Miniaturas
Alden Miranda

Diseñador Web
Timothy Britt

Traductores al Español y Francés
Juan Mieza, Gregory Privat, Antonio Díaz

Desarrollo de Negocio y Producción
Wendy Cooper, Andy Cooper, y Zac Belado

Agradecimiento especial a nuestros queridos amigos de West Wind Productions por ayudar a hacer esto posible

© Copyright 2009, Grindhouse Games. IncurSION® es una marca registrada de Grindhouse Games. Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida con propósitos comerciales sin el expreso consentimiento por escrito de Grindhouse Games.

TABLA DE CONTENIDOS

EL JUEGO

COMPONENTES DEL JUEGO

El Reglamento	3
Tablero	3
Fichas	3
Figuras	3
Cartas de Figuras	3
Cartas de Combate	3
Abreviaturas	4

JUGANDO UNA PARTIDA

Fase de Mantenimiento

Completar Puntos de Mando	5
Completar Mano	5
Puja de Turno	5
Despliegue	5

Fase de Acción

Puntos de Acción	5
Puntos de Mando	6
Movimiento	6
Puertas	6
Activar o Recoger Objetos	7
Línea de Visión	7
Disparando	7
Alcance	7
Fuego de Reacción	7
Granadas	8
Lanzagranadas	8
Ametralladora Pesada	8
Lanzallamas	8
Escopeta	8
Combate Cuerpo a Cuerpo	8
Repetición de Tiradas	8

ESCOGIENDO TUS FUERZAS

Campañas	9
Batallas Independientes	9

ÓRDENES DE BATALLA

Los Lucky Seventh USA

Soldado APE	10
Slugger Murphy	10
Incinerador APE	10
AMP APE	11
Sargento APE	11

German SWD

Gretel von X	11
Ilsa von X	12
Hans el Cazador	12
Blitzhund	13
Sturmzombies	13
Minenzombies	13

DOSSIERES DE MISIÓN

Reconocimiento	15
Incursión	16
Capturar la Baliza	17
¡Espasmódico!	18
Tras las Líneas Enemigas	20
AC/DC	21
El Día del Juicio	22

No le digas a mamá que soy un piloto APE, ella cree que toco el piano en una casa de citas.

CABO VINCE MORETTI



A GRINDHOUSE GAMES PRODUCTION 2009

ARTWORK BY KEITH LOWE • ART DIRECTION & GAME DESIGN BY JIM BAILEY • GRAPHIC DESIGN AND LAYOUT BY TEARS OF ENVY
MINIATURES SCULPTED BY GAEL GOUMON, SETH NASH & DAN PACEY • MINIATURES PAINTED BY ALDEN MIRANDA
GAME DEVELOPED BY JOHN BAILEY, AGIS NEUGEBAUER & TOM WEISS

WWW.INCURSIONGAME.COM



GRINDHOUSE
games

LA HISTORIA HASTA AHORA






ES EL AÑO DE NUESTRO SEÑOR DE 1949 y el mundo está en llamas. La raza humana grita de agonía mientras la Segunda Guerra Mundial ruga sin límites a lo largo y ancho del planeta. Las naciones mueren y millones perecen mientras la civilización cae de rodillas en una orgía global de salvajismo y rabia. La tecnología de guerra se desarrolla a un ritmo suicida mientras todos los bandos del conflicto buscan el arma que les garantizará la victoria final. Cosas oscuras acechan bajo el Tercer Reich: criaturas retorcidas de malévolas intenciones creadas por cerebros dementes. Es un tiempo de monstruos y locura y de titanes blindados que escupen muerte desde sus terroríficas armas. Aunque el caos reina y la maldad florece en esta era desesperada, es también un tiempo de héroes. Únete a nosotros en Grindhouse Games en nuestro viaje por el interior de un infierno en la Tierra y combate por la misma supervivencia de la humanidad.


EN 1946, tras las asombrosas victorias alemanas en ambos frentes atribuidas en gran medida al Vergeltungswaffe 4, un compuesto que mata dolorosamente y resucita a los cadáveres como peligrosos objetos animados, Franco se unió al Eje. Fuerzas españolas, respaldadas por comandos Brandenburger y Fallschirmjäger con Armadura de Descenso, asaltaron el peñón de Gibraltar, en poder de los británicos. Alemania reclamó el antiguo fuerte con su red de cavernas, y lo amplió de forma agresiva en un vasto complejo subterráneo de investigación, mando y control, perforando las profundidades de La Roca. En 1949, las fuerzas aliadas organizaron una masiva ofensiva para recuperarla. La campaña es dura y sangrienta pero, finalmente, un éxito. El personal alemán y español escapó en U-Boote desde cámaras

subterráneas. Las fuerzas británicas y americanas entraron en el complejo sólo para verse expulsadas por los horrores que acechan dentro del vasto y retorcido laberinto bajo Gibraltar. Muchos comandantes opinan que el único remedio es sellar las cuevas desde la superficie, de modo que se comienza el trabajo. Por desgracia, es imposible determinar la ubicación de todos los túneles submarinos. Minas navales zombies dañan o destruyen numerosos navíos menores y hunden el portaaviones Lexington, asaltando desde estas cavernas submarinas. El MI-13 se topa con comunicados que detallan los planes del SWD alemán para un diabólico dispositivo llamado Dispositivo del Juicio Final, localizado bajo Gibraltar. Dada la efectividad de los ataques previos del SWD, la credibilidad de estos informes no puede pasarse por alto y así se toma la decisión de limpiar las cavernas. Comandos del MI-13 y elementos de los Lucky Seventh USA invaden la fortaleza en una carrera desesperada para desactivar el Dispositivo del Juicio Final antes de que pueda ser activado.

INCURSION está ambientado en el mundo de Secrets of the Third Reich y es la combinación definitiva de juego de tablero y de miniaturas. Este juego de dos jugadores representa una campaña con una historia precisa que termina en un clímax épico y desesperado. La mecánica de juego es sencilla de entender permitiendo a los jugadores centrarse de inmediato en sus opciones tácticas. El juego es rápido y tenso y los jugadores seleccionan sus fuerzas mediante un sistema de Puntos de Requisa basado en cartas. El juego se juega sobre un tablero con un mazo especial de cartas y miniaturas de metal de 30mm altamente detalladas.

A GRINDHOUSE GAMES PRODUCTION 2009
ARTWORK BY KEITH LOWE • ART DIRECTION & GAME DESIGN BY JIM BAILEY • GRAPHIC DESIGN AND LAYOUT BY TEARS OF ENVY
MINIATURES SCULPTED BY GAEL GOUMON, SETH NASH & DAN PACEY • MINIATURES PAINTED BY ALDEN MIRANDA
GAME DEVELOPED BY JOHN BAILEY, AGIS NEUGEBAUER & TOM WEISS

WWW.INCURSIONGAME.COM 



COMPONENTES DE JUEGO

EL REGLAMENTO

Este documento está organizado en tres capítulos diferentes que contienen toda la información que necesitas para comenzar:

El Juego contiene las reglas para jugar una partida de Incursión

Escogiendo tus Fuerzas presenta trasfondo y reglas especiales para las cartas de personaje y reglas para seleccionar tus fuerzas.

Dossieres de Misión describe las condiciones específicas de la partida que va a jugarse tales como la preparación del tablero de juego, las fuerzas que participarán y los objetivos de la misión para cada jugador.

EL TABLERO DE JUEGO

Se trata de la superficie de juego. Consulta el Dossier de la Misión para determinar qué parte del tablero se utilizará en cada partida concreta. Ten en cuenta que el mobiliario, rejillas de ventilación, escotillas, maquinaria y otros elementos decorativos se ignoran a efectos de juego.

FICHAS

El juego incluye una serie de fichas para facilitar las partidas de Incursión. También se incluye un conjunto de fichas que representan Sturmpzombies, ¡por si te quedas sin figuras suficientes!

FIGURAS

A lo largo de este reglamento verás referencias a Figuras. Se trata de las piezas de juego. Grindhouse Games produce una línea completa de miniaturas para emplear con este juego. Consulta "Escogiendo tus Fuerzas" para elegir con qué miniaturas deseas jugar y diseñar tu reserva de fuerzas definitiva para el juego.

CARTAS DE FIGURAS

Cada figura cuenta con una Carta de Figura que incluye su perfil de atributos, armamento disponible y reglas especiales. La mayor excepción a esto son los Sturmpzombies, que cuentan con una Carta de Figura para representar a todos los Sturmpzombies sobre el tablero en el transcurso de una partida. Dispón las cartas que representan a tus figuras en línea frente a ti para que sirvan de referencia y para apilar las Cartas de Combate sobre ellas.

CARTAS DE COMBATE

El juego emplea un mazo de Cartas de Combate que representan acontecimientos aleatorios o planificados, mejoras y efectos similares que los jugadores pueden emplear para afectar al resultado de la Misión. Cualquier carta puede ser jugada en cualquier momento durante la Fase de Acción del jugador que la posee a menos que la carta indique lo contrario. En cualquier turno, cuando el segundo jugador haya terminado, deberá anunciar que su turno ha terminado. No podrán jugarse más cartas hasta el siguiente Turno de Juego (ver Matar Cartas, debajo). Puede jugarse cualquier número de cartas en un Turno de Juego, limitado tan solo por el tamaño de la Mano del jugador. Baraja el mazo, ponlo boca abajo, y retira el número de cartas que indique el nivel de PR de la misión, como se describe en la siguiente tabla, durante la secuencia de Reponer Mano de la Fase de Mantenimiento. Esta será tu Mano de cartas para el turno. Las cartas deben mantenerse en secreto sin mostrarlas a tu rival hasta que se pongan en juego. Coloca las cartas descartadas boca arriba en una Pila de Descarte. Cuando el Mazo de Cartas de Combate se acabe, baraja de inmediato la Pila de Descarte y ponla boca abajo. Éste es ahora el nuevo Mazo de Combate.

El coraje es estar muerto de miedo y aun así seguir adelante
"SLUGGER" MURPHY

NIVEL DE PR DE MISIÓN POR JUGADOR	CARTAS DE COMBATE EN LA MANO DE CADA JUGADOR
3-5	1
6-8	2
9-11	3
12-14	4
15+	5

Dentro del mazo, hay dos tipos de Cartas de Combate: Cartas de Efecto y Cartas de Evento.

Cartas de Efecto

Una Carta de Efecto se coloca sobre la Carta de Figura de la figura a la que afecte. Permanece allí a lo largo de la misión a

menos que sea eliminada por efecto de otra carta o por el uso de Puntos de Mando (ver PM, debajo). Las Cartas de Efecto pueden jugarse sobre figuras amigas o enemigas. Puede colocarse cualquier número de Efectos sobre una única Carta de Figura y los efectos descritos son acumulativos. Por ejemplo, una figura que tenga 2 cartas de "Munición Extra" y 1 de "Bajo de Munición" sobre su Carta de Figura tirará sólo 1 DD extra. Sobre la carta de Sturmzombie sólo pueden colocarse Cartas de Efecto que tengan el icono de SWD impreso en ellas.

Cartas de Evento

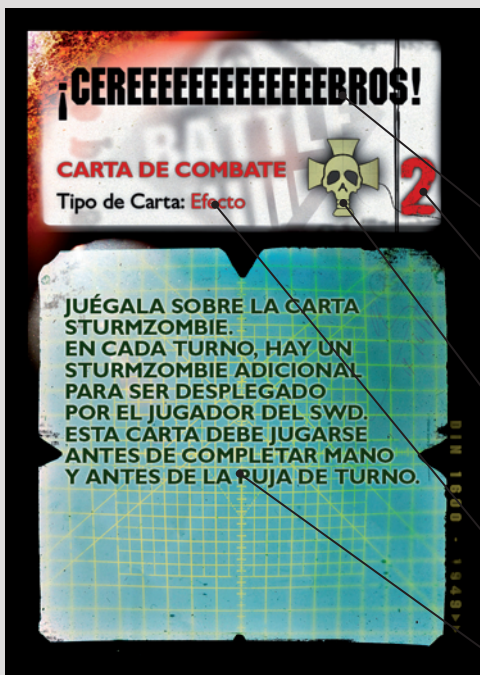
Las Cartas de Evento se juegan tal y como se describe en la propia carta. Algunas Cartas de Evento son instantáneas, en cuyo caso se descartan una vez usadas; otras duran un Turno de Juego completo, tras el cual se descartan; y otras permanecen en juego durante el resto de la misión. Si la carta no especifica una duración de tiempo para sus efectos, se considera que éstos son instantáneos.

- PR-** Coste en Puntos de Requisa para reclutar a la figura
- PA-** Puntos de Acción disponibles para la figura en cada turno
- FORTALEZA-** Capacidad de la figura de enfrentarse a ataques enemigos y resistir daños
- PD-** Número de Puntos de Daños de que dispone la figura
- LÍMITE-** Cantidad de este tipo de Carta de Figura que puede jugarse en una partida de Incurción
- ARMAMENTO-** Describe con qué está armada la figura
- ESPECIAL-** Describe cualquier regla especial o habilidad de la figura



CARTA DE FIGURA

CARTA DE COMBATE



REGISTRO DE FIGURA- Si se emplean varias figuras de un mismo tipo, este número se emplea para llevar la cuenta de qué figura o ficha se corresponde con qué carta

NOMBRE DE LA CARTA

VALOR DE MUERTE- Número de PM necesarios para matar esta carta

ICONO DE STURMZOMBIE- Tan sólo las cartas que lleven este icono pueden jugarse sobre la Carta de Figura de Sturmzombie

TIPO DE CARTA- Puede ser Efecto o Evento

EFFECTOS DE LA CARTA

ABREVIATURAS

- SUB- Subfusil
- AML- Ametralladora Ligera
- AMP- Ametralladora Pesada
- PA- Punto de Acción
- PM- Punto de Mando
- LDV- Línea de Visión
- CDF- Cadencia de Fuego
- PD- Punto de Daño
- PR- Punto de Requisa
- CaC- Cuerpo a Cuerpo
- F- Fortaleza
- DD- Dados de Daño
- PV- Punto de Victoria
- FR- Fuego de Reacción

JUGANDO UNA PARTIDA

Una partida de Incursión se divide en Turnos de Juego, el número de los cuales puede variar de misión a misión. Cada Turno de Juego se divide en dos fases: la Fase de Mantenimiento, seguida de la Fase de Acción. Escoge una misión para jugar en la sección de Dossiers de Misión de este reglamento y luego sigue la secuencia aquí descrita.

FASE DE MANTENIMIENTO

Las siguientes acciones se llevan a cabo en la Fase de Mantenimiento en el orden que se describe a continuación:

COMPLETAR PUNTOS DE MANDO

Consulta las reglas para PM más adelante. Cada jugador descarta cualquier PM que le quedara del turno anterior, y saca tantas fichas de PM como especifique el nivel de PR de la Misión que se está jugando.

COMPLETAR MANO

Cada jugador saca del Mazo tantas cartas como haga falta para completar su Mano hasta llegar al número de cartas especificado por el nivel de PR de la Misión que se está jugando. Antes de ello, cada jugador puede descartarse de cualquier carta en su Mano. En el primer Turno, los jugadores lógicamente no disponen de cartas para comenzar, por lo que su única acción posible es sacar cartas hasta obtener su Mano completa.

PUJA DE TURNO

Empezando en el primer turno de juego, ambos jugadores “pujan” para ver quién jugará primero en dicho turno, usando para ello Puntos de Mando. Ambos jugadores anotan en secreto el número de PM que invierten en la puja y revelan sus apuestas de forma simultánea. El jugador que haya realizado la puja mayor juega primero. Si ambas pujas son iguales, el jugador Aliado va primero. Los contadores de PM empleados para la puja de turno se descartan. Determina cuántos PM hay disponibles para cada bando en la Misión consultando la sección sobre PM más abajo. Un jugador puede pujar desde 0 PM hasta todos los que tenga disponibles.

Inteligencia Aliada.—Una vez por partida, el jugador Aliado puede ser el primero automáticamente. Esto debe anunciarse antes de la puja de turno y en ese turno concreto la Puja no tiene lugar.

DESPLIEGUE Y UBICACIÓN DE REFUERZOS

Al desplegar, ambos bandos colocan simultáneamente todas sus figuras cerca de los puntos de entrada disponibles, según se describe en el Dossier de Misión que se está jugando. Puede colocarse cualquier número de figuras cerca de cualquier punto de entrada. Todas las figuras pueden entrar en el tablero durante su activación, suponiendo que hay casillas libres para hacerlo, invirtiendo el número requerido de PA para entrar en la primera casilla. Si no hay espacio para entrar en el tablero después de que todas las figuras amigas se hayan activado, la figura en cuestión debe esperar al próximo turno para entrar. Si hay múltiples figuras ubicadas fuera de un punto de entrada, el jugador que las controla puede elegir el orden en que las figuras se activan y mueven hacia el tablero. Si la casilla hacia la que una figura debe entrar está ocupada por una figura enemiga, entonces la primera y subsiguientes acciones que

la figura realiza en lugar de mover deben ser ataques de disparo o CaC hasta que la figura enemiga muera y la casilla quede vacía. Los refuerzos en turnos sucesivos se despliegan de la misma forma. Ten en cuenta que las figuras no necesitan entrar en el tablero en el turno en que están disponibles sino que pueden esperar hasta turnos posteriores si el jugador lo desea.

FASE DE ACCIÓN

Esta fase del turno es, como sugiere su nombre, donde tiene lugar toda la acción. El movimiento, disparo, combate cuerpo a cuerpo y las acciones especiales, ocurren todas en esta fase.

Las acciones se llevan a cabo en la Fase de Acción figura a figura. El jugador que tiene el turno “activa” una figura y completa todas sus acciones para ese turno de juego con dicha figura: movimiento, disparo, combate cuerpo a cuerpo y acciones especiales. Las acciones pueden llevarse a cabo en cualquier orden. Una vez terminado, se coloca un marcador de Activado cerca de la figura y se activa la siguiente figura del jugador y así hasta que todas sus figuras se hayan Activado, en cuyo momento el turno pasa al jugador rival. Una figura sólo puede activarse una vez por turno de juego, incluso aunque no se hayan consumido todos los PA para dicha figura. Por tanto un jugador no puede, por ejemplo, activar y mover la figura A, luego activar la figura B, y luego volver a activar la figura A más tarde para disparar a menos que para ello emplee Puntos de Mando. Una figura no necesita usar todos sus PA en el turno, pero todas las figuras deben Activarse.

PUNTOS DE ACCIÓN

El número de acciones que puede llevar a cabo una figura en un turno dado está limitado por el número de Puntos de Acción (PA) que dicha figura tiene. Cada acción ejecutada por la figura, bien sea moverse, disparar un arma, asestar un golpe a un enemigo, o recoger un objeto tienen un determinado coste en PA. Una vez que una figura haya consumido todos sus PA



disponibles, no puede llevar a cabo más acciones durante esa Activación, excepto si emplea para ello Puntos de Mando. Los PA se consumen acción por acción. En otras palabras, un jugador puede usar un PA para mover o disparar, y luego emplear otro PA para mover o disparar de nuevo. Consulta la siguiente tabla para determinar el coste en PA de las distintas acciones posibles.

COSTE PA	ACCIÓN
1	Mover 1 casilla hacia adelante
2	Mover 1 casilla lateralmente o hacia atrás
1	Cambiar orientación hasta 180°
1	Disparar armas (a menos que se indique otra cosa debajo)
2	Disparar lanzallamas
2	Lanzar granada
1	Ataque cuerpo a cuerpo
1	Abrir o cerrar puerta
1	Recoger o activar objeto

PUNTOS DE MANDO

Cada bando dispone de un cierto número de Puntos de Mando (PM) para gastar en cada turno, según se especifica en la siguiente tabla.

NIVEL DE PR DE LA MISIÓN POR JUGADOR	PM POR JUGADOR
3-5	3
6-8	4
9-11	5
12-14	6
15-17	7
18-20	8
21+	9

Los PM se representan mediante fichas que se sacan al comienzo de cada turno. Cuando se emplea un PM, se descarta una ficha de PM en una pila de descarte. Un PM puede usarse de diferentes formas.

Los PM se emplean para la Puja de Turno como se describe en la Fase de Mantenimiento.

Los PM que no se usan para la Puja de Turno pueden convertirse en PA para cualquier figura amiga durante la Activación de dicha figura. Los PM pueden usarse junto con los PA restantes para llevar a cabo una acción que requiera más PA de los que le queden a una figura en un determinado momento.

Ejemplo: Un Incinerador emplea 2 de sus 3 PA para moverse hacia una posición de disparo. Sin embargo, como ahora sólo le queda 1 PA, no podría en condiciones normales disparar su lanzallamas. El jugador puede en este caso gastar 1 PM para otorgar 1 PA adicional al Incinerador, dándole así los 2 PA necesarios para disparar su arma.

Los PM pueden usarse para matar cartas. Cuando el enemigo juegue una Carta de Combate, pueden usarse PM para negar sus efectos y mandar dicha carta a la Pila de Descarte. Las cartas que ya estén en juego pueden matarse también en cualquier momento de la misma forma. Cada carta tiene un Valor de Muerte impreso en rojo en ella. Este valor es el número de PMs necesario para matar esa carta. Una vez que el segundo jugador en un Turno de Juego dado haya anunciado que “ha terminado”, el primer jugador tiene una última oportunidad para gastar los PM que le queden en Matar Cartas ya que el segundo jugador no podrá colocar nuevas cartas hasta su próximo Turno de Juego.

Los PM NO pueden usarse para contrarrestar otros PM.

MOVIMIENTO

La dirección en que una miniatura está encarada es un detalle importante en Incursión. Se considera que una figura sólo puede estar encarada hacia uno de los cuatro lados de la casilla que ocupa. Así, por ejemplo, una figura no puede colocarse apuntando hacia una esquina de una casilla y considerar que está enfrentada hacia dos lados. El encaramiento de una figura se define como la dirección hacia la que apunta su torso.

El movimiento de una figura individual consta de cuatro funciones: 1) moverse de casilla en casilla y 2) cambiar de encaramiento dentro de la casilla actualmente ocupada, o 3) abrir o cerrar una puerta, o 4) recoger o activar un objeto. Cada una de estas acciones consume una cierta cantidad de puntos de acción. El movimiento puede ser hacia delante, atrás o lateralmente al coste indicado en la tabla de PAs. Las figuras no pueden moverse en diagonal ni a través de otras figuras a menos que una habilidad especial de la figura especifique lo contrario, como en el caso de la habilidad *Salto*.

PUERTAS

Las puertas se representan sobre el tablero de juego mediante piezas separadas que se mantienen de pie en vertical. Una Puerta solo puede abrirse por figuras que se encuentren en la casilla situada directamente frente a ella, y encaradas bien hacia la puerta, bien en un ángulo de 90° con ella. En cada misión, a menos que se indique lo contrario, todas las Puertas comienzan la partida cerradas.

ACTIVAR O RECOGER OBJETOS

Algunas Misiones requieren que las figuras interactúen de algún modo con objetos. El Dossier de la Misión describirá cómo se realiza esto pero, como regla, un objeto sólo puede ser activado o recogido por figuras que se encuentren directamente enfrente del objeto (y no esquina con esquina) y bien de cara a él, o en un ángulo de 90° con él. Los Sturmpzombies y Minenzombies nunca pueden activar o recoger objetos a menos que se indique otra cosa en el Dossier de la Misión. Una figura que esté llevando un objeto que haya recogido puede soltarlo en cualquier momento sin coste en PA. Una figura sólo puede recoger un objeto si este no ha sido soltado por otra figura amiga en el turno actual. Si la figura es eliminada, el marcador de objeto se deja en el punto donde murió la figura y este puede ser recogido por otras figuras. Las figuras pueden coger objetos de otras figuras amigas que no se hayan Activado aún de la misma forma que se recogerían del suelo. El encaramiento de la figura que transporta el objeto no es importante para esto, tan sólo el encaramiento de la figura que lo va a recoger.

LÍNEA DE VISIÓN

Para disparar a un objetivo, este debe estar dentro de la Línea de Visión (LDV) de la figura que dispara. Todas las figuras tienen una LDV efectiva de 180°. Todas las casillas del tablero para las que pueda trazarse una línea desde el centro de la casilla en que se encuentra el tirador hasta su propio centro, sin intersectar una puerta cerrada, un obstáculo o una casilla ocupada por otra figura, se considera que están en LDV. Traza una línea recta entre los centros de las casillas en cuestión usando las esquinas de las casillas como guía para determinar los blancos legales.

Una figura situada en la casilla rojo oscuro tiene LDV a todas las casillas representadas en rojo claro en el siguiente diagrama.



DISPARANDO

Para disparar a un objetivo, este debe estar dentro de la LDV del tirador. Una vez que se ha determinado si hay LDV, el jugador usa IPA y a continuación lanza tantos D6 como indica el número de la columna Cadencia de Fuego (CDF) en la siguiente tabla, para el arma en cuestión. Estos dados se llaman Dados de Daño (DD). Los resultados de todos los DD lanzados por el uso de un único PA aplican a una única figura enemiga. La segunda columna en la tabla representa la CDF del arma en modo Fuego de Reacción.

ARMA	CDF	FUEGO DE REACCIÓN
SUB	2	1
AML	3	2
AMP	3 (x2)	2
Escopeta o Pistola	1	1
Lanzallamas	1 (especial)	-
Lanzagranadas	1	-

Por cada DD lanzado por el atacante, compara el resultado con la Fortaleza (F) de la figura objetivo. Si la tirada iguala o supera la F del objetivo, la figura sufre un Punto de Daño (PD). Algunas figuras cuentan con más de un PD. Cada PD que sufra una figura con más

de un PD debe ser marcado con un marcador de PD. Cuando ya no queden PDs, la figura es una baja y se retira del tablero. Ten en cuenta que a menos que esta regla sea modificada por alguna habilidad especial, un único DD nunca puede causar más de 1 PD.

Algunas Cartas de Combate y armas pueden modificar la Fortaleza de una figura. La Fortaleza nunca puede ser modificada de modo alguno para que sea mayor que 6 o menor que 1.

Ejemplo de disparo: Un APE gasta IPA para disparar su AML, que tiene una CDF 3, contra una fila de zombies que se acercan por el corredor frente a él. El APE lanza 3 DD para intentar matar al zombie delantero en la línea de conga. Tiene LDV al zombie ya que lo tiene directamente en frente. Tira los dados y saca un "1", un "2" y un "4". El "1" y el "2" no tienen efecto, pero el "4" es igual que la Fortaleza del zombie, así que este sufre 1 PD. Como los zombies sólo tienen un 1 PD, es retirado como baja. Si hubiese obtenido un "5" en vez de un "2", habría causado 2 PD al zombie. El segundo resultado se descartaría, ya que los zombies sólo tienen 1 PD

ALCANCE

Algunas armas o ataques especiales tienen una distancia efectiva máxima. Esto se expresa como "Alcance de X" en la descripción del ataque. El ataque puede realizarse hasta una distancia de "x" casillas del tirador. Cuando se realice el ataque, determina la LDV para disparar. Cada casilla que atraviese la línea recta en cualquier parte, ya sea ortogonal o diagonalmente, cuenta para el total de la distancia máxima permitida.

FUEGO DE REACCIÓN

Al final del Turno de un jugador, las figuras con armas a distancia que no puedan trazar LDV hacia una figura enemiga pueden entrar en modo Fuego de Reacción, aguardando a realizar fuego de oportunidad en una dirección dada. Las figuras armadas con armas que afecten a más de una casilla nunca pueden entrar en este modo. Ninguna granada de ningún tipo puede usarse nunca en Fuego de Reacción.

Mientras una figura está en modo Fuego de Reacción, puede realizar fuego de oportunidad contra objetivos que se muevan o disparen en la LDV de la figura. Por cada acción de movimiento o disparo ejecutada por cualquier figura enemiga: p.e. moverse de una casilla a otra, cambiar de encaramiento, disparar un arma, etc., dentro de la LDV de la figura que dispara, esta puede disparar su arma como se describe en las reglas de Disparo, pero empleando la columna de Fuego de Reacción en la tabla de armas para determinar la CDF. Esto puede dar como resultado un montón de disparos gratis para la figura en modo Fuego de Reacción. Si una figura enemiga ejecuta una acción que la lleva fuera de la LDV de la figura que dispara, esta no puede realizar Fuego de Reacción.

¡Sin Munición! Si una figura obtiene un doble al tirar sus DD, esa figura sale del modo Fuego de Reacción. Se asume que está ocupada recargando. Obviamente, las figuras que disparan 1 DD en FR nunca pueden quedarse Sin Munición ya que ¡es imposible sacar dobles con un solo dado!

Si una figura en modo Fuego de Reacción es objetivo de un ataque CaC o ejecuta una acción que no sea disparar, pierde el modo Fuego de Reacción. El Fuego de Reacción termina automáticamente al inicio de la siguiente activación de la figura.

GRANADAS

Cualquier figura equipada con granadas puede realizar un ataque de granadas empleando los PA apropiados. Una granada tiene un alcance de 6 y se lanza sobre una casilla objetivo que normalmente debería estar dentro de la LDV de la figura. Sin embargo, puede lanzarse por encima de figuras que estén en medio y la casilla objetivo puede estar vacía. La explosión de la Granada afecta a 9 casillas de tablero, empezando por la casilla en la que cae la granada, y extendiéndose de modo uniforme para “rellenar” las casillas adyacentes y diagonales. Efectúa una tirada de DD por cada miniatura (amiga o enemiga) que se encuentre dentro de estas 9 casillas y añade 1 al resultado. Las figuras en casillas que estén detrás de puertas cerradas no están sujetas a estas tiradas de DD.

LANZAGRANADAS

Un lanzagranadas sigue las reglas para Granadas descritas arriba con la excepción de que no tiene Alcance máximo y que sólo requiere de IPA para ser disparado.

AMETRALLADORA PESADA

Una AMP puede disparar dos veces por cada PA invertido, con una CDF de 3 por cada disparo. Realiza el primer disparo y elimina las posibles bajas; a continuación, haz el segundo disparo. Este segundo disparo no puede realizarse en Fuego de Reacción.

LANZALLAMAS

Un lanzallamas dispara un chorro de gasolina pegajosa que puede ser controlado a duras penas por la figura que dispara. El tirador puede elegir hasta 8 casillas para ser afectadas por el impacto del lanzallamas. Lleva esto a cabo colocando fichas de “Incendiado” sobre las casillas afectadas. La primera casilla en ser afectada es siempre la casilla situada directamente frente a la figura que dispara. Tras ello, el jugador procede a colocar las 7 fichas restantes. Cada ficha debe colocarse adyacente a una ficha previa y debe estar sobre una casilla que esté en LDV con el tirador. Las fichas de “Incendiado” permanecen sobre el tablero y son retiradas justo antes de que se active la primera figura del bando que disparó el lanzallamas. Las fichas de disparos de lanzallamas posteriores no pueden colocarse sobre casillas que ya estén incendiadas.

Cualquier figura que se mueva a una casilla que esté Incendiada está sujeta a una tirada de DD. Cada casilla Incendiada subsiguiente a la que se mueva se vuelve más y más peligrosa a medida que el calor aumenta. Lanza 2 DD por la segunda casilla Incendiada en la que se entre, 3 DD por la tercera, y así sucesivamente. Si una figura comienza su activación sobre una casilla que esté Incendiada pero decide no moverse, o si se mueve a una casilla Incendiada y le quedan PA que no son invertidos en Movimiento, sufre una tirada de DD por cada PA que posea según indica el valor de PA de la figura en su Carta de Figura. Ten en cuenta que dichos PA pueden usarse aún para otras acciones, como disparar, pero los DD debidos al daño del fuego se deben lanzar en cualquier caso. Las fichas de Incendiado no bloquean la LDV.

ESCOPIETA

Una escopeta puede disparar munición perforante contra blancos blindados, o una descarga de postas contra objetivos más blandos. En ambos casos, el resultado es el mismo. Las figuras sujetas a un ataque de escopeta sufren un -1 en su valor de F contra las tiradas de DD.

COMBATE CUERPO A CUERPO

Atacar a una figura enemiga en CaC cuesta 1 PA, como se indica en la tabla de PA. Cualquier figura puede atacar en CaC y todos los ataques CaC siguen estas reglas sin importar con qué estén armadas las figuras a menos que se especifique otra cosa. Para atacar a un enemigo en CaC, la figura objetivo debe estar en una de las 3 casillas situadas directamente enfrente de su encaramiento actual. Por cada ataque CaC, lanza un DD y coloca contadores de PD o elimina figuras como bajas, tal y como se describe en Disparando, más arriba. Ten en cuenta que iniciar un combate CaC no “traba” a ninguna figura y cada una de ellas puede actuar con libertad en su activación actual o próxima. Las figuras pueden disparar con libertad incluso aunque estén situadas en casillas adyacentes a figuras enemigas. Solo puede atacarse a una figura enemiga por cada PA invertido en CaC. Fíjate que en algunos casos puede ser más eficaz disparar contra una figura enemiga adyacente en vez de atacarla en CaC.

REPETICIÓN DE TIRADAS

Ningún dado individual puede volver a tirarse más de una vez bajo ninguna circunstancia.



A falta de órdenes, busca algo y mátalos

“SLUGGER” MURPHY

ESCOGIENDO TUS FUERZAS



CADA Dossier de Misión especifica el número de Puntos de Requisa (PR) disponibles para cada jugador. Un jugador puede gastar hasta el número de PR permitidos (inclusive) para escoger sus fuerzas, pero no más. Los PR no empleados se pierden. En partidas de dos jugadores, los jugadores de los Lucky Seventh sólo pueden escoger Cartas de Figura de los Lucky Seventh y los jugadores del SWD Alemán sólo pueden escoger Cartas de Figura del SWD. El número máximo de figuras de un tipo determinado que puede emplearse en una partida de Incursión se especifica por el icono (icono) sobre la carta de la figura. "S" significa que pueden escogerse figuras de este tipo sin límite alguno.

Sin importar la Misión que se esté jugando, el jugador del SWD debe siempre invertir al menos 3PR en Sturmpzombies a menos que la misión especifique lo contrario.

Puedes elegir jugar cualquier misión como una partida independiente, pero todas ellas juntas, jugadas en orden, constituyen una campaña.

CAMPAÑAS

Cualquier serie de Misiones que estén enlazadas entre sí constituye una Campaña. La campaña básica de Incursión consiste en todas las misiones del Reglamento jugadas en orden.

Cartas de Experiencia: En el transcurso de una Campaña las figuras pueden adquirir habilidades extra a medida que ganan experiencia combatiendo al enemigo. Una figura por bando que haya sobrevivido a una Misión dada puede decidir quedarse con una única Carta de Efecto que haya sido jugada sobre ella en el transcurso de la Misión y que aún esté sobre su Carta de Figura. En Misiones sucesivas, coloca esta "Carta de Experiencia" debajo de la Carta de Figura en cuestión en lugar de colocarla encima para representar el hecho de que la carta permanece con esta figura para el resto de la Campaña. La Carta de Experiencia desaparece sólo cuando la figura muere, o en el caso de que la figura no sea adquirida para una Misión. Las figuras pueden

adquirir múltiples cartas de esta forma. Los Sturmpzombies y Minenzombies no pueden adquirir Cartas de Experiencia. Ten en cuenta que las Cartas de Experiencia pueden "matarse" en el transcurso de una partida justo como cualquier otra Carta de Efecto, en cuyo caso se pierden para el resto de la campaña.

¡Animamos a los jugadores a usar su imaginación y diseñar sus propias misiones y campañas!

BATALLAS INDEPENDIENTES

Una vez que hayas jugado la campaña un par de veces, puedes querer probar todas las misiones con diferentes niveles de PR. Siéntete libre para decidir con tu adversario un nivel de PR para una Misión que sea diferente del indicado en el Dossier de la Misión. Después de jugar una Misión, sugerimos que cambies de bando con tu adversario y la juegues de nuevo con una perspectiva diferente. Puedes jugar cualquier misión como una partida independiente.

ÓRDENES DE BATALLA

LOS LUCKY SEVENTH USA

La recientemente reorganizada 7.^a División Blindada alberga la más prometedora arma experimental de América: El Exo-sistema Personal Blindado (A.P.E., *Armoured Personal Exo-system*). Se rumorea que estos trajes se han desarrollado en base a secretos obtenidos de los "visitantes" de Roswell, en combinación con honrada ingeniería de Detroit. Estos A.P.E., movidos a diesel y difíciles de manejar, están diseñados para absorber un fuerte castigo y seguir adelante. Son la unión definitiva entre infantería y carro blindado y están pilotados por lo mejor de América. Son perfectos para combatir en recintos cerrados. El volumen de fuego que pueden descargar, unido a su virtual invulnerabilidad a las armas ligeras, les permite limpiar áreas urbanas y búnkeres



con una proporción de bajas relativamente pequeña. Los Lucky Seventh reciben los trabajos más duros, de ahí su apodo irónico (“Los Suertudos de la 7.ª”). Cuando se tomó la decisión de limpiar los túneles bajo Gibraltar, los APE sacaron la pajita más corta. El 1.º pelotón de la compañía B, del 17.º Regimiento APE bajo el Capitán “Slugger” Murphy, dirige la Incursión.

SOLDADO APE

Los soldados de los Lucky Seventh son la espina dorsal de la Incursión Aliada en los oscuros pozos de Gibraltar. El armamento básico de un Soldado APE es una Browning cal.30 M1948 con cargador de tambor. Los trajes diesel APE proporcionan al soldado APE la habilidad de disparar su arma con una mano, dejando su mano izquierda libre para manejar un atractivo conjunto de cortasetos neumáticos capaces de cortar zombies en cachitos, o bien un masivo puño neumático para aplastar cráneos de zombie.

Sin Reglas Especiales.



SLUGGER MURPHY

El Capitán Murphy nunca sale al combate sin sus dos mejores amigos: Bambi y Golpeador. Bambi es un revolver del calibre 50 que construyó su mecánico Bucky. Sólo puede dispararse con ayuda de los servos de los trajes blindados APE. En caso contrario, el retroceso arrancaría de cuajo el brazo de un hombre. Bucky bautizó a la pistola en honor a una de sus ex-mujeres, ya que esta “se desmadraba” a la mínima y repartía coces de lo lindo. Golpeador es el fiel bate de Slugger, con el que logró un montón de *home-runs* allá en casa, y con el que ha roto diez veces ese número de cráneos de zombie desde entonces.

Bambi- +2 a las tiradas de DD por cada PA usado para disparar o al disparar en Fuego de Reacción. Excepto cuando dispara en Fuego de Reacción, cada vez que Bambi causa un PD, Slugger puede volver a dispararla sin coste adicional. Si este disparo causa un nuevo PD, puede volver a disparar y así sucesivamente. Cada disparo después del primero tiene un -1 acumulativo a la tirada de DD. Por lo tanto, el disparo 1 es +2 a DD, el disparo 2 es +1 a DD, el 3 es +0 a DD y así sucesivamente. Si obtiene un 1 natural en cualquiera de estas tiradas, la Activación de Slugger termina inmediatamente.

Golpeador- Murphy puede volver a tirar cualquier DD una vez por cada PA invertido en CaC contra figuras que no sean Sturmpzombies. Alternativamente, por cada PA que use en CaC, un sturmpzombie que sea un objetivo legal de CaC es eliminado automáticamente sin necesidad de tirada de DD.

Si hay Voluntad, hay un Camino- Una vez por turno, Slugger puede matar cualquier Carta de Efecto jugada contra él invirtiendo 1 PA.



AMP APE

Las escuadras APE incorporan normalmente una ametralladora pesada (AMP) de calibre 50 y cañones múltiples en el traje de uno de los miembros del equipo. El tambor de munición montado en la espalda para la terrorífica arma de los AMP APE es tan grande que sus colegas deben transportar el resto de su equipamiento. Pesados puntales permiten que la carga y retroceso del arma se transfieran a la superestructura del chasis, de modo que el arma puede manejarse con una sola mano. Cualquier cosa cogida en medio de la línea de fuego del AMP APE está destinada a convertirse en una neblina roja humeante.

Sin Reglas Especiales.

INCINERADOR APE

Nada mejor que un lanzallamas para convertir a una horda de zombies sedientos de sangre en una pila de polvorilla en brasas. Las escuadras APE a menudo incluyen a uno de estos chicos malos en sus misiones de limpieza de búnkeres cuerpo a cuerpo. En los retorcidos laberintos bajo Gibraltar, los lanzallamas son una necesidad absoluta. ¡Gasolina pegajosa para la victoria!

Sin Reglas Especiales.



SARGENTO APE

Los soldados confían en la tranquilizadora presencia del Sargento para dirigirlos a través de los puntos más duros. Los sargentos APE llevan una variante de la Browning M1948 con un lanzagranadas incorporado y un arma Cuerpo a Cuerpo de su elección. Este sargento en particular acude al combate con su fiel hacha: especialmente buena para dejar al aire los feos muñones del cuello de los zombies.

Sargento Al Mando- El jugador Aliado gana 1 PM adicional por turno en la Fase de Mantenimiento mientras el Sargento esté vivo.

Palanca Táctica- Al final de su activación, el Sargento puede asignar cualquier PA no usado a otra figura o figuras Aliadas que no se hayan activado aún. Anota estos PA con un dado o similar. Esto representa órdenes gritadas o información transmitida por radio.



Cuando se tira de la anilla, Doña Granada ya no es nuestra amiga
SARGENTO BOBBY SALAZAR

SWD ALEMÁN

El departamento alemán de Desarrollo de Armas Especiales (o SWD, *SonderWaffensDivision*) es una organización sombría compuesta por las mentes más brillantes y retorcidas del Tercer Reich. El departamento desarrolló el compuesto V-4 que dio la vuelta a la guerra en favor de Alemania así como la plétora de nuevas armas que asolan hoy a los aliados. El científico jefe del desarrollo V-4 es el Doctor Hugo von X. Hombre intensamente secretista y celoso, su nombre real es desconocido incluso para sus colegas más próximos. Von X comenzó a trabajar en el Projekt Ubermann poco después de que los méritos de los zombies como armas de guerra fuesen reconocidos. Es von X quien supervisó el desarrollo de la tecnología de Impulsos para hacer pasar a los zombies de un instrumento basto y peligroso a un arma enfocada. El Projekt Ubermann comenzó en 1947. A primeros de 1948, los sorprendentes resultados de su trabajo bajo Gibraltar eran evidentes. Von X desarrolló un nuevo compuesto que elevaba el potencial de combate tanto de las víctimas del gas-V como de seres humanos sanos. El diabólico genio que es Hugo von X no se durmió en los laureles sino que comenzó a trabajar en otra cepa del retrovirus V-4 y un sistema de difusión sin precedentes. Se le ha bautizado como Vergeltungswaffe 5, el Dispositivo del Día del Juicio, y ganará la guerra para el Eje. Las retorcidas creaciones que componen el ejército privado de Hugo von X deben resistir contra las fuerzas Aliadas el tiempo suficiente para que este logre activar su Obra Maestra.



GRETEL VON X

Gretel von X y su hermana gemela, la Oberst Ilsa von X son las hijas de Hugo. En la creencia de que había descubierto la fuente de la juventud, von X inyectó a sus dos hijas con un suero experimental derivado de una muestra robada que los Cosmistas desarrollaron para crear al Superhombre Siberiano. Gretel fue la afortunada. Conservó su intelecto y belleza y se volvió inhumanamente fuerte, rápida y dura. Gretel es la oficial de operaciones del complejo de Gibraltar y mano derecha de Hugo.

Controlador Zombie- Mientras esté viva, Gretel añade 4 PM especiales a la pila de PM, pero que sólo pueden ser usados para realizar acciones por Sturmpzombies o Minenzombies. No pueden usarse para ninguna otra cosa y no pueden acumularse de turno a turno.



ILSA VON X

La Oberst Ilsa von X es la otra hija de Hugo. Ilsa no fue tan afortunada como su hermana cuando recibió el suero. Se volvió más rápida y fuerte pero su piel quedó marcada por los compuestos químicos y su cara se convirtió en una máscara de horror. Ilsa dirige la defensa de Gibraltar.

Dos Armas- Gretel porta dos SUBs. Para representarlo, tira 2 DD normalmente por PA invertido en disparar, pero vuelve a tirar cualquier resultado que no cause PD. Un DD nunca puede volver a tirarse más de una vez.

Salto- Puede moverse a través de espacios ocupados por otras figuras si dispone de los PA para hacerlo. Nunca puede terminar su activación encima de otra figura. No pueden usarse PM para iniciar o completar este movimiento.

Comandante- Cada turno en que Ilsa esté viva, durante la fase de "Completar Mano", el jugador Alemán añade una Carta de Combate adicional a su Mano.

Máscara- Ilsa ignora la Carta de Combate "Rackley Odiaba su Máscara".



HANS EL CAZADOR

Hans von X es el mayor de los niños von X. Los experimentos tempranos de Hugo con él salieron terriblemente mal y un monstruo fue creado. Hans se halla en paz vagando por el fondo de los canales de Gibraltar, perdido en la contemplación de las solitarias profundidades. Es melancólico y dulce como un niño, pero propenso a ataques de rabia sangrienta e insensibilidad. Se encuentra en la vanguardia de los Minenzombies mientras estos efectúan sus ataques contra los navíos aliados, y porta una colección de cráneos de hombres-rana a los que ha arponeado en las puertas submarinas de Gibraltar. En los túneles, caza APes.

Rifle de Arpón- El Rifle de Arpón requiere 1 PA para ser disparado y tiene CDF 1. Si la figura objetivo no sufre un PD, tira un dado. Con un resultado de 4+ la figura es arponeada y arrastrada hasta colocarse en la casilla frente a Hans. Si la figura sufre un PD del disparo inicial pero no muere, es arrastrada del mismo modo. Si el blanco muere por el disparo o muere después en CaC, Hans debe invertir 1 PA para liberar el arpón y poder dispararlo de nuevo. Hans no puede entrar en modo Fuego de Reacción.

Maza- Hans suma +2 a todos los DD en los ataques CaC que ejecute.

Dragaminas Zombie- Si Hans está incluido en una fuerza Alemana, el límite de Bomberzombies que pueden adquirirse desaparece.



BLITZHUND

De entre las filas de élite de los Jagerhunds, los mejores especímenes son seleccionados para otro de los dementes experimentos de Hugo. Son inyectados con un derivado del V-4 y se convierten en máquinas de matar sin igual. Los Blitzhunds deben permanecer encadenados y con bozales, y se les dan grandes cantidades de carne cruda y sangrienta cuando no están en acción. Cuando se les libera en combate, son capaces de oler al enemigo como sabuesos entrenados. ¡En los claustrofóbicos corredores de Gibraltar, un Blitzhund blindado es la última cosa que el enemigo desea ver, y normalmente de hecho es la última!

Bestia Furiosa- Un Blitzhund tira 3DD por cada PA invertido en CaC.

Ágil- Un Blitzhund puede efectuar cambios de encaramiento sin coste en PA.

Salto- Puede moverse a través de espacios ocupados por otras figuras si dispone de los PA para hacerlo. Nunca puede terminar su activación encima de otra figura. No pueden usarse PM para iniciar o completar este movimiento.

Sobrenatural- Los efectos de armas contra enemigos sobrenaturales afectan a esta figura.

STURMZOMBIES

Es locura lo que engendró a estas criaturas, y locura lo que las impulsa. El retrovirus V-4 mata con un espantoso dolor y luego anima los cadáveres de las desgraciadas almas que caen bajo él. Los cerebros de los infectados retienen sus instintos más primarios: alimentarse y matar. El Projekt Ubermann fue el esfuerzo demencial de von X de mejorar el V-4 en su búsqueda de la inmortalidad. Transforma a los zombies inyectados en rabiosas máquinas de combate que pueden desgarrar el blindaje de los tanques. Estas exquisitas armas de asalto son los Sturmzombies y son ellos los que infectan los oscuros agujeros de Gibraltar.

* **Horda-** Por cada 3PR gastados en Sturmzombies, ¡dispones de tres zombies para entrar en el tablero cada turno hasta que la partida acabe! Esta Carta se emplea para representar a cada zombie individual sobre el tablero, sin importar cuántos PR se inviertan en Sturmzombies.

Fuerza por el Número- Cada zombie a partir del primero que efectúe un ataque CaC contra la misma figura enemiga durante el Turno Alemán gana +1 DD por ataque CaC. Esto es acumulativo, de modo que el segundo zombie tira 2DD por ataque, el tercero 3DD y así sucesivamente.

MINENZOMBIES

Al contrario que el Imperio Japonés, el Tercer Reich rechaza la noción de ataques suicidas. Pero aunque no desea enviar a los hijos vivos del Reich a morir de esta forma, el Alto Mando Alemán no ve con malos ojos el equipar a Minenzombies con grandes cargas de mortíferos explosivos y agentes biológicos para lograr un objetivo similar. En Gibraltar, los Minenzombies están equipados con minas navales y detonadores de contacto. Son desplegados para destruir a la flota Aliada anclada en el puerto. En los confinados túneles del complejo, se convierten en armas de destrucción masiva.

¡Ka-BOOM!- Ataque CaC especial. Usa 1 PA normalmente y el Minenzombie se lanza contra el enemigo para detonar la enorme mina naval que lleva encima. Determina el efecto de la explosión como si fuese un ataque de granada con el centro de la explosión ubicada en la figura objetivo. Suma +3 a la tirada de DD para todas las figuras atrapadas por la explosión. El Minenzombie es eliminado tras el ataque.

Volátil- Cuando el Minenzombie muere a causa de disparos, tira 1D6. Con un resultado de:

- 1-2 La figura explota en la casilla en que "muere", y se siguen las reglas arriba descritas.
- 3 La figura es retirada como baja.
- 4-6 La figura está sujeta de inmediato a los efectos de la Carta de Combate **Destello de Gloria**.



DOSSIERS DE MISION



CUANDO estés preparando una partida de Incursión, consulta el diagrama del tablero que se incluye en cada descripción de misión. Verás que hay diversos símbolos en cada diagrama. Estos diagramas representan los lugares en que debes colocar las diversas Fichas y Puertas. A continuación tienes una leyenda de los símbolos que encontrarás en los diagramas:



PUNTO DE ENTRADA O SALIDA ALEMÁN



PUNTO DE ENTRADA O SALIDA USA
“E”= Entrada, “X” Salida



DÍA DEL JUICIO

DISPOSITIVO DEL DIA DEL JUICIO



BALIZA

BALIZA DE IMPULSOS



PUERTA



PUERTA Especial



SOLDADO AISLADO

PANEL DE CONTROL DEL GENERADOR

SÍMBOLO DE PUNTOS DE VICTORIA

Fíjate que estas fichas de Puntos de Victoria tienen los números 1 a 8 impresos en la otra cara. Deben mezclarse y repartirse aleatoriamente por el tablero. La parte frontal de estas fichas tiene el siguiente aspecto:



Q.L.C.C.

Nadie sabe cómo empezó, pero muchos soldados británicos veteranos llevan ahora ese acrónimo escrito en el cuello de la camisa. Se supone que significa que si mueren en el campo de batalla quieren que se les corte la cabeza para impedir su reanimación como zombies enemigos. Los rumores apuntan a que QLCC, significa “Quitame La Cabeza, Colega”, pero nadie lo sabe con certeza. El mensaje de cuatro letras ha comenzado a extenderse entre los americanos y otras unidades aliadas.

Benjamin Nesbitt, corresponsal.

DOSSIER DE MISIÓN 1

RECONOCIMIENTO

Elementos de reconocimiento Aliados se han desplegado para medir el nivel de resistencia Alemana en el complejo antes de que comience el asalto principal. Deben entrar y salir rápidamente y en silencio y evitar hacer contacto con el enemigo. Los Alemanes, por supuesto, están alertados de su presencia e inundan los túneles con Sturmpzombies para acabar con ellos.

LAS FUERZAS

Cada Bando puede escoger hasta 6PR de tropas. Normalmente, solo se requiere gastar 3 PR en Sturmpzombies pero en esta Misión los 6PR deben ser gastados en Sturmpzombies. Los Aliados deben elegir al menos 2 figuras.

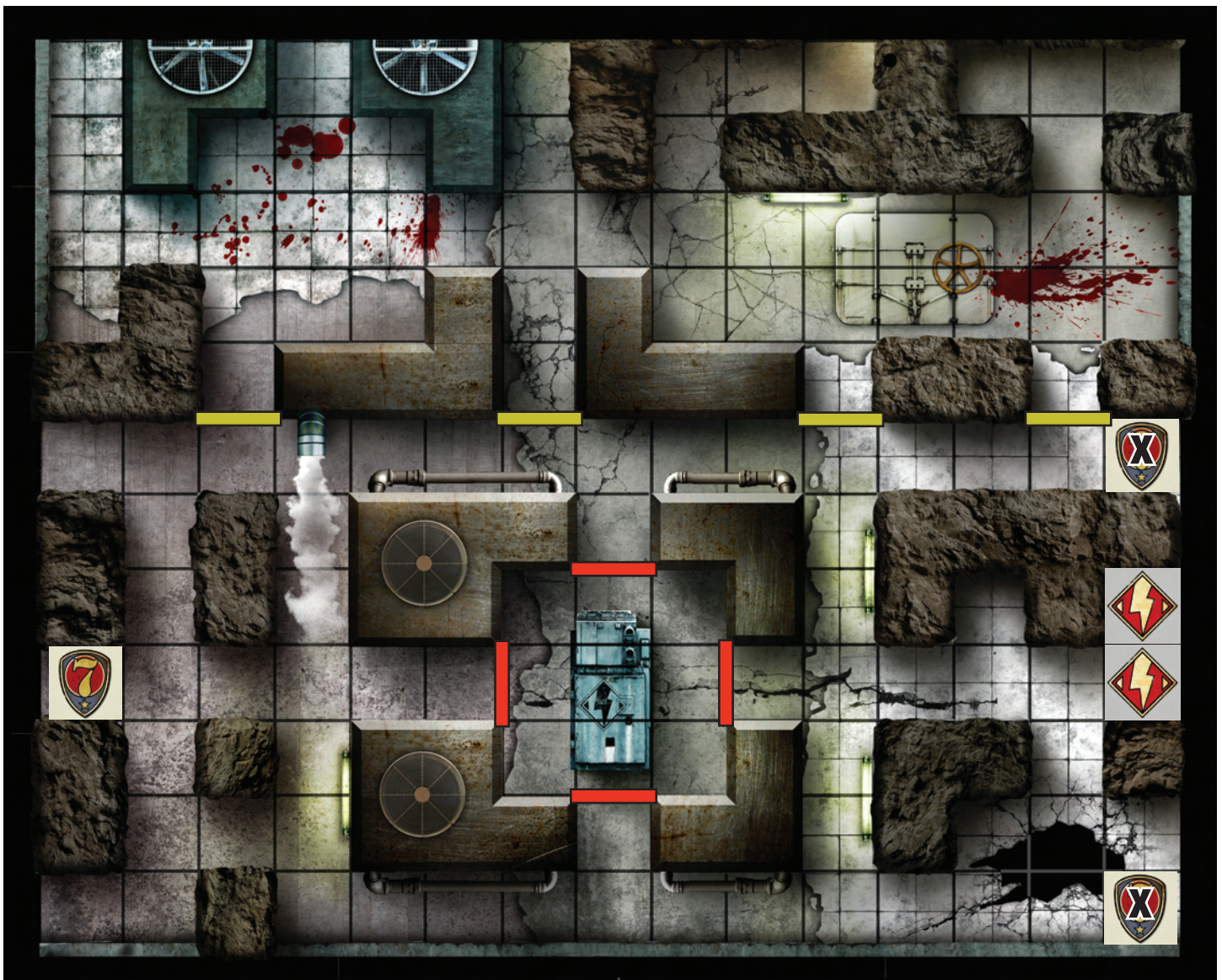
CONDICIONES ESPECIALES DE LA MISIÓN

La partida termina cuando la última figura Aliada ha abandonado el tablero por uno de los puntos de salida Aliados, o ha muerto.

No abandonamos a los nuestros- La Victoria en esta misión depende tan solo de la última figura Aliada en el tablero. No importa qué haya ocurrido con todas las demás miniaturas aliadas; si la última figura Aliada consigue salir del tablero, los Aliados ganan. Si la última figura Aliada sobre el tablero muere, los Alemanes ganan.

Las cuatro Puertas verdes situadas sobre el corredor superior están selladas y no pueden abrirse.

Los dos puntos de entrada Aliados en la parte derecha del tablero marcados con "X" son los puntos de salida Aliados.



DOSSIER DE MISIÓN 2

INCURSIÓN

El sondeo del complejo ha dado sus frutos. Ha habido bajas pero se ha recogido suficiente información para dar a los comandantes de campo una imagen lo bastante clara sobre dónde deben enfocarse los esfuerzos iniciales de la Incursión. Equipos de asalto son desplegados por delante de la fuerza principal como exploradores para limpiar zonas y establecer un perímetro. Los Alemanes libran una defensa desesperada para rechazar a los Aliados.

LAS FUERZAS

Los Aliados seleccionan hasta 14 PR de tropas.

Los Alemanes seleccionan hasta 12 PR de tropas.

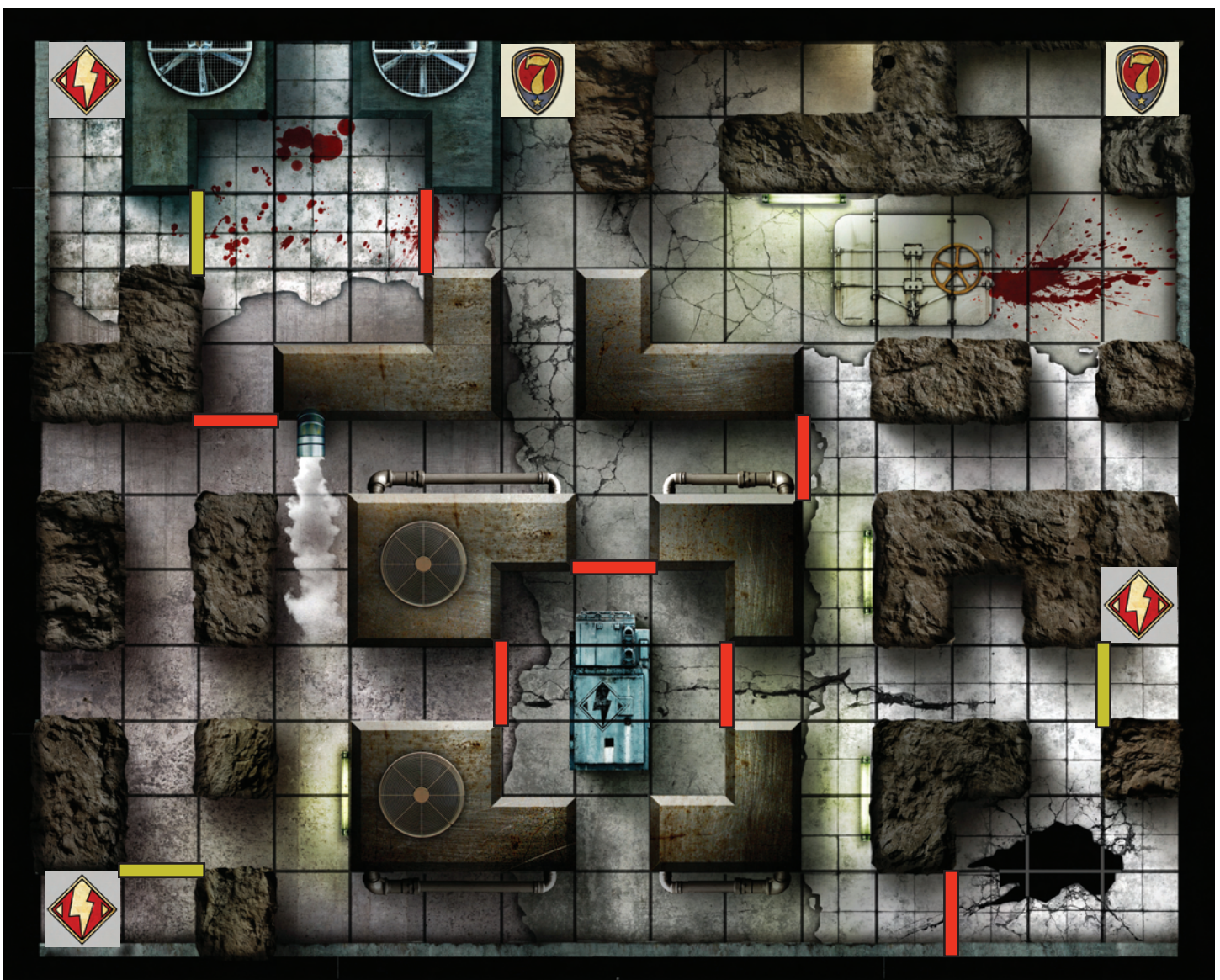
CONDICIONES ESPECIALES DE LA MISIÓN

La partida termina cuando todas las Puertas de color verde son selladas, o cuando todas las figuras Aliadas han muerto.

Las tres Puertas verdes fuera de cada área de entrada alemana empiezan la partida abiertas. Cuando se cierran pueden quedar selladas para el resto de la partida invirtiendo para ello 1 PA adicional.

No sé con qué armas se libraré el resto de esta Guerra, pero la Tercera Guerra Mundial se libraré con palos y piedras

ALBERT EINSTEIN



DOSSIER DE MISIÓN 3

CAPTURAR LA BALIZA

Las fuerzas Aliadas han ganado algo de terreno y han estabilizado posiciones clave en las afueras del complejo. Informes de Inteligencia del MI-13 indican que se está transmitiendo un increíble volumen de señales codificadas desde una posición cercana. Tan sólo puede tratarse de la famosa “Baliza de Impulsos” de largo alcance que está controlando las minas navales zombie que están arrasando la flota de guerra aliada. Este dispositivo debe ser capturado para decodificarlo y practicarle ingeniería inversa. El que esta preciosa tecnología caiga en manos Aliadas es algo impensable para los Alemanes: sería una pérdida incalculable. El SWD reúne sus fuerzas para repeler al reducido

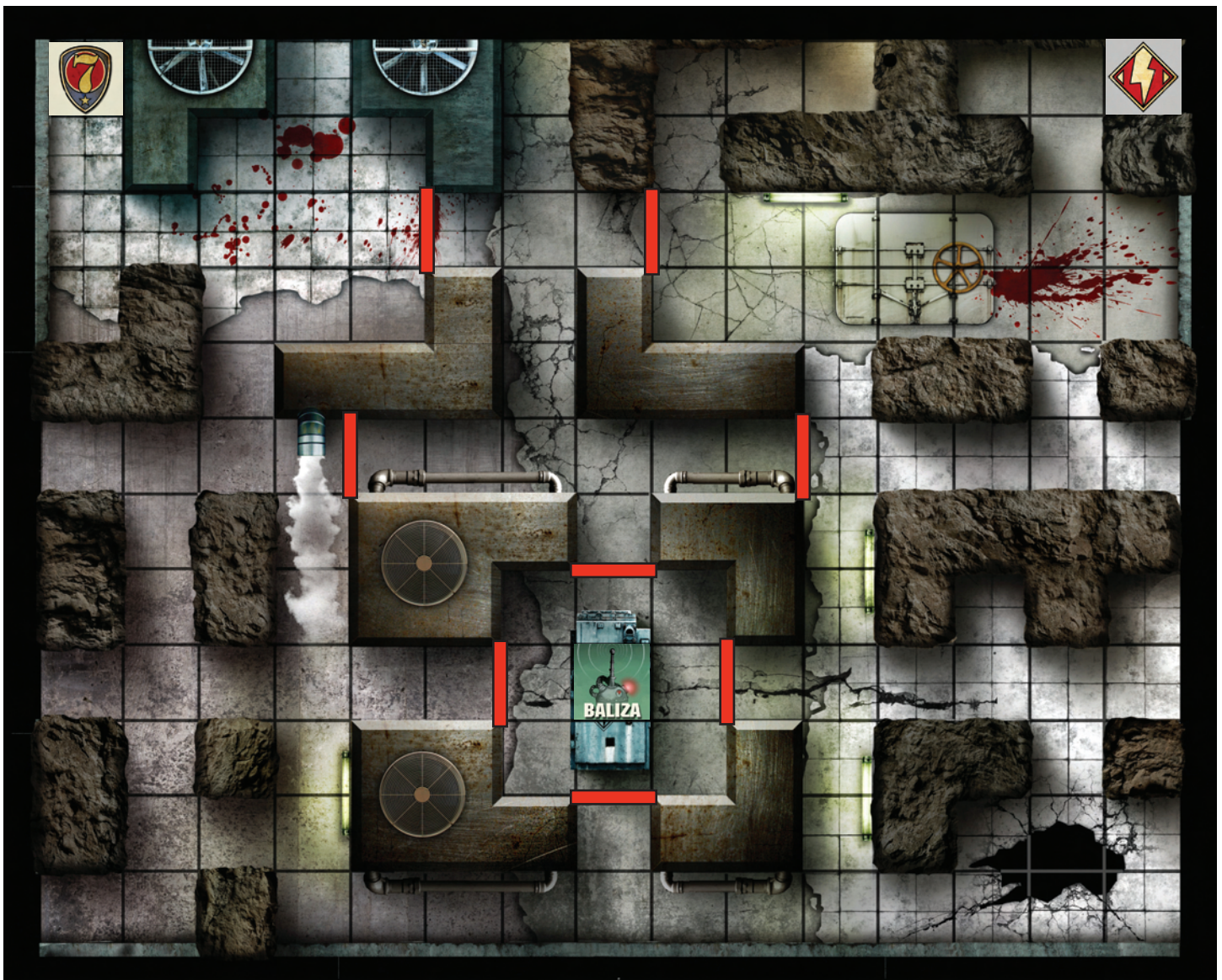
equipo de incursión Aliado y reubicar la Baliza en una posición más defendible dentro de las líneas Alemanas.

LAS FUERZAS

Cada bando escoge hasta 10 PR de tropas.

CONDICIONES ESPECIALES DE LA MISIÓN

La partida termina cuando el marcador de Baliza de Impulsos sale del tablero. El bando que logre sacar el dispositivo fuera del tablero gana la partida. La ubicación de la Baliza de Impulsos está marcada con una ficha de Baliza de Impulsos en el diagrama de abajo.



DOSSIER DE MISIÓN 4

ESPASMÓDICO

Cuando las fuerzas aliadas lanzaron su Incurción contra el complejo subterráneo, científicos extranjeros de países ocupados que habían sido forzados a servir en el SWD vieron su oportunidad de escapar. Llenándose los bolsillos con datos técnicos cruciales y prototipos diversos, enviaron un mensaje desesperado al MI-13 informándoles de sus intenciones y se pusieron manos a la obra. Ilsa von X fue alertada del éxodo e inundó la sección del complejo con gas venenoso. Todos murieron... ¿o no? La lucha desesperada en los túneles y un avance aliado para aislar la zona han impedido que las fuerzas alemanas recuperen los datos. Envía a tus fuerzas y registra los cadáveres de los científicos muertos en busca de objetos de valor. Ambos bandos envían fuerzas para registrar los cadáveres y recuperar este preciado material.

El juego termina automáticamente tras el 7.º turno de juego. El jugador cuyas figuras hayan acaparado el mayor número de Puntos de Victoria (PV) como se describe debajo es el vencedor. En caso de igualdad de puntos, la partida termina en empate.

LAS FUERZAS

Cada bando escoge hasta 19 PR de tropas.

CONDICIONES ESPECIALES DE LA MISIÓN

¡Espasmódico! – La mayoría de los objetivos están muertos del todo, pero uno o dos pueden ser un Espasmódico. Cada vez que

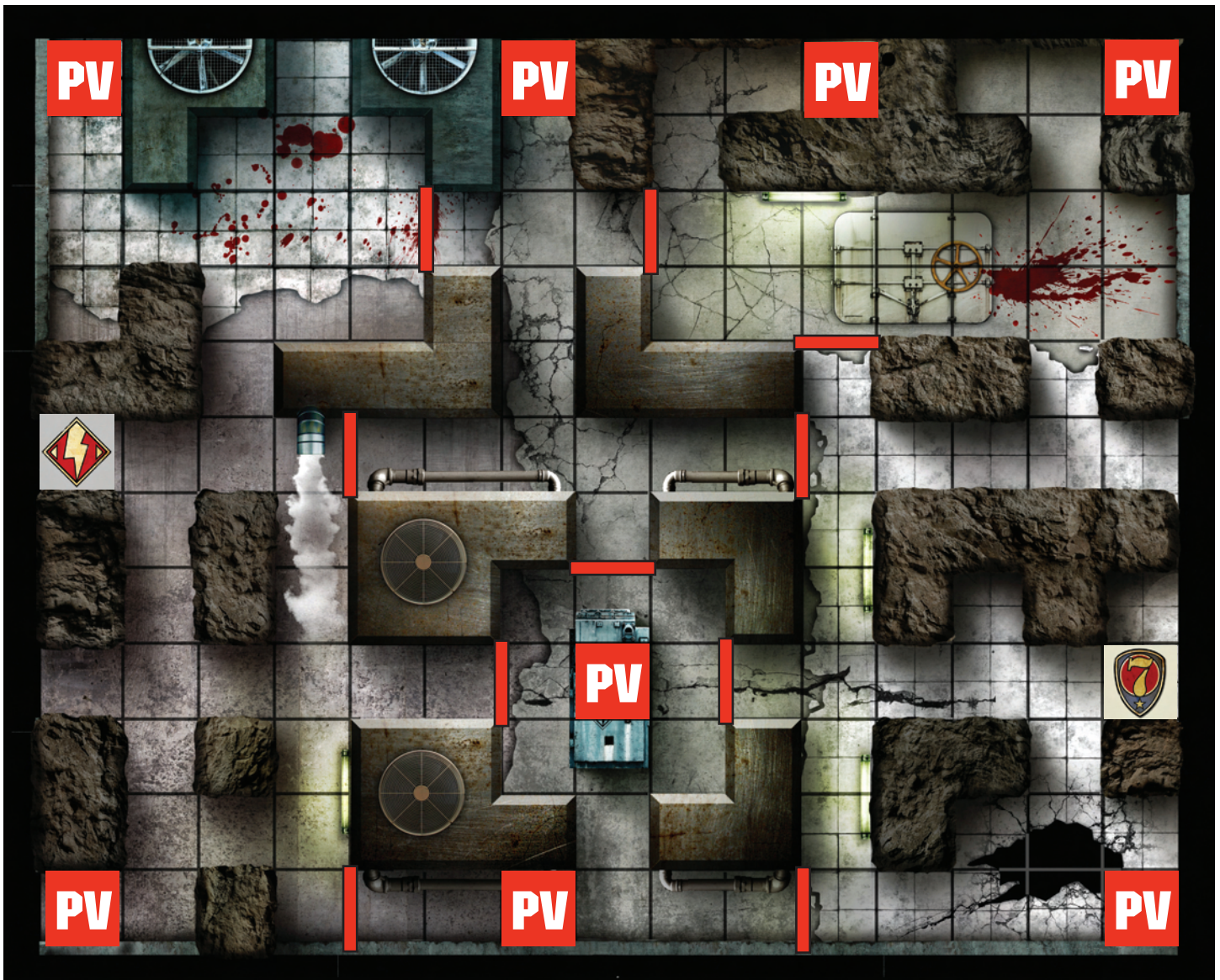


se invierta un PA en recoger una ficha de PV, tira 1D6. Con un resultado de 1, el objetivo es en realidad un zombie hambriento de cerebros que usa el perfil de la carta de Sturmzombie. El zombie interrumpe el turno de la figura que busca y tira de inmediato 3DD contra ella. Tras los tres ataques, la activación de la figura que busca se reanuda donde se quedó. Se asume ahora que el Espasmódico lleva la ficha de PV. El Espasmódico es controlado desde ahora por el jugador rival pero nunca pueden invertirse PM en él.

Fichas de PV- Coge las fichas marcadas del 1 al 8, ponlas boca abajo, mézclalas, y colócalas al azar boca abajo en las posiciones marcadas en el diagrama. Se trata de las fichas de PV que se encontrarán tras registrar a un cadáver. Una figura puede llevar múltiples fichas de PV. En esta Misión, se supone que los Sturmzombies y Minenzombies están equipados con dispositivos de radio control que les permiten ayudar en el esfuerzo de búsqueda y por tanto, al contrario de lo que es habitual, pueden recoger y transportar objetos. Las fichas de PV que se recojan deben mantenerse en secreto para el otro jugador. Una vez que se haya recogido una ficha por vez primera, ya no es necesario realizar nuevas tiradas de ¡Espasmódico! para dicha ficha.

NÚMERO EN LA FICHA	VALOR DE PV
1-5	1
6-7	2
8	3





MORETTI ODIABA LA OSCURIDAD

El cabo Vince Moretti odiaba la oscuridad. Odiaba los espacios cerrados incluso más que a la oscuridad. El no se alistó para esto. Allí arriba, allí es donde era la guerra. En el Norte de Africa, y en la dulce Italia, y Francia, y Noruega donde hacía frío y todo era limpio y abierto. Aquí abajo en este agujero oscuro y apestoso no era la guerra, era un momento lleno de terror tras otro. ¿Pero para qué? Hombres buenos caían a montones. Gastaban miles de balas y apilaban a los zombies krauts como si fuesen leña. No importaba a cuantos derribasen, siempre había más. Pasajes enteros eran ahora intransitables por la enorme masa de carne podrida que se acumulaba bloqueando el paso. ¡Dios, cómo apestaba! Era peor que cuando encontró a la vieja loca de la Tía Bianca pudriéndose en su andrajoso sofá del apartamento del sexto. Llevaba muerta dos semanas, le dijeron luego. No podía creer que los vecinos no se hubiesen dado cuenta. Su pequeño pomeranio, "Fuzzy", le gemía mientras dejaba caer su comida al suelo. Esto era mucho peor. La peste era tan densa que tenía vida propia. Era una especie de compañera de viaje.

Estaba muy abajo, eso lo sabía; por debajo del nivel del mar. El agua se filtraba aquí y allá por el techo de hormigón manchado y todas las superficies tenían una ligera pátina de humedad y moho. Esto no era típico de los alemanes. ¿Tal vez los equipos antihumedad se habían estropeado? Estaba encendiendo un cigarrillo cuando su V-Ger comenzó a tocar un lento staccato en su oído izquierdo que aumentó de frecuencia rápidamente hasta sonar como la estática en una vieja radio allá en casa como la que usaban para sentarse alrededor y animar a los Dodgers. "Maldición", musitó para sí antes de activar el micrófono de su radio; "Sargento, tenemos compañía. Al noroeste, y vienen deprisa".

Perlas de sudor frío se formaron en su cara y se enfureció cuando vio un movimiento furtivo en la oscuridad del corredor frente a él. Quitó el seguro de su calibre .30. CHUD CHUD CHUD CHUD CHUD, cantó su arma. Los temblores volvieron mientras gritaba: "¡¡¡A mí, A MÍ, tenemos ZEDS!!!".

DOSSIER DE MISIÓN 6

AC/DC

Las fuerzas Aliadas han abierto un hueco en las defensas alemanas y se han enzarzado en un asalto total al Centro de Mando para hacerse con el Dispositivo del Día del Juicio. La resistencia alemana es dura y el avance es costoso para los Aliados. Este asalto a las profundidades de Gibraltar prepara la escena para el asalto final. Cada soldado siente como marcha el reloj y la necesidad de vencer es primordial. Una serie de Paneles de Control de Generador (PCG) debe ser desactivada para ser capaz de abrirse paso por los mamparos blindados y sistemas de defensa del Centro de Mando. Los alemanes deben desviar manualmente las fuentes de energía antes de que los Aliados las destruyan.

LAS FUERZAS

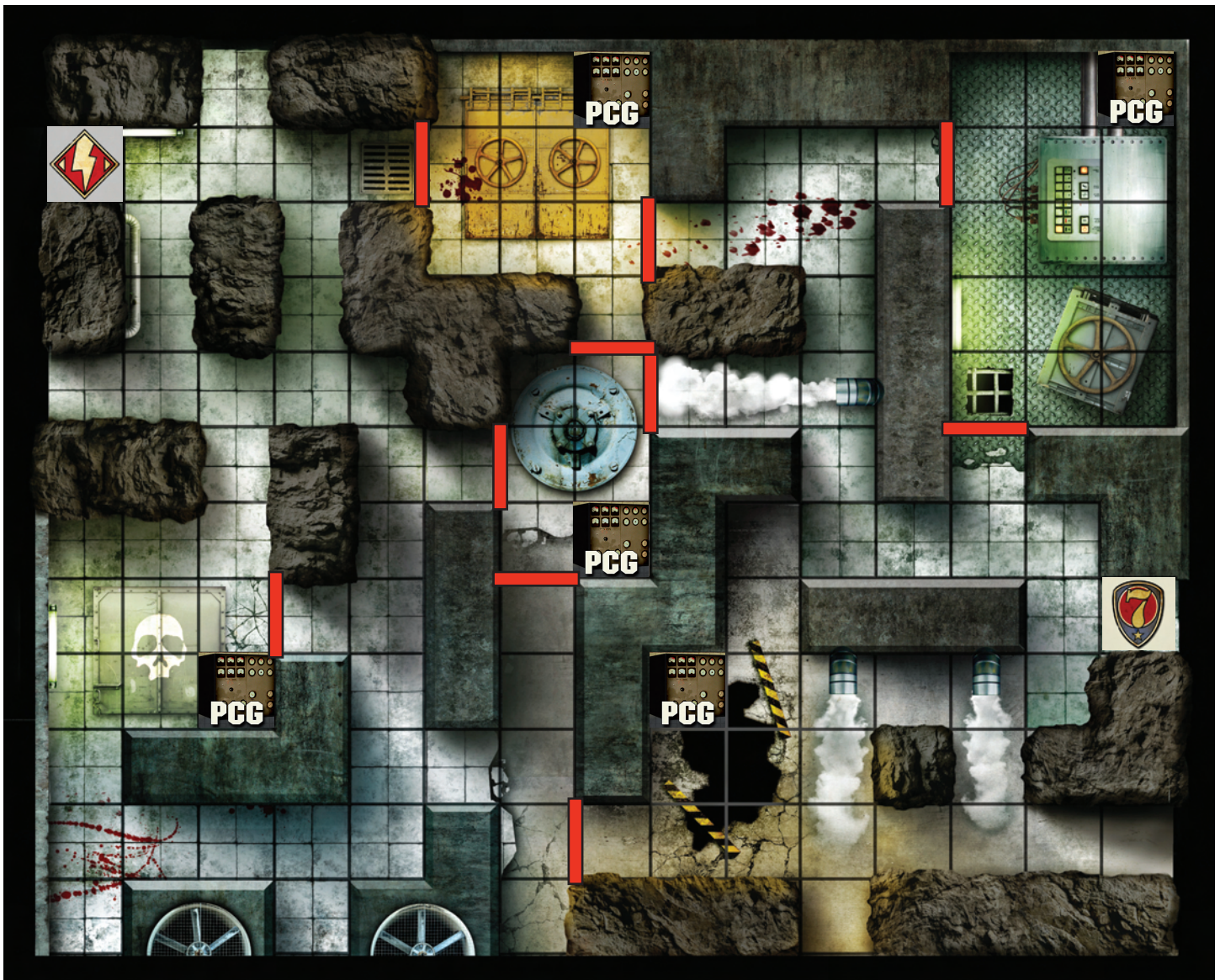
Cada bando escoge hasta 22 PR de tropas.

CONDICIONES ESPECIALES DE LA MISIÓN

Ambos jugadores deben intentar alcanzar los PCG y activarlos. Los jugadores Aliados destruyen los PCG y los Alemanes redirigen la energía, pero el resultado es el mismo. Cuando un PCG haya sido activado, se recoge su ficha por el jugador que lo haya activado y se pone a un lado. El bando que tenga más fichas de PCG al final de la partida, gana.

El coraje es estar muerto de miedo y aun así seguir adelante

SLUGGER MURPHY



DOSSIER DE MISIÓN 7

EL DÍA DEL JUICIO

El fin se acerca. Las fuerzas alemanas se tambalean y están desesperadas. ¿Está terminado el Dispositivo del Día de Juicio? ¿Está activado? La hora del destino ha llegado. Los Aliados se preparan para el asalto final sobre el centro de mando y control alemán para hacerse con el prototipo V-5 antes de que pueda ser desplegado. Los éxitos previos han dejado las defensas alemanas hechas añicos. Los comandantes alemanes envían sus fuerzas a la picadora de carne tan pronto están disponibles en un movimiento desesperado para ganar tiempo para el lanzamiento del Dispositivo del Día del Juicio.

El jugador Aliado debe mover sus fuerzas en el tablero desde los puntos de entrada aliados y dirigirse al Dispositivo del Día del Juicio para desactivarlo invirtiendo 1 PA del mismo modo que se hace para activar un objeto.

El jugador Alemán debe emplear sus fuerzas a medida que estén disponibles para impedir que los Aliados desactiven el Dispositivo durante el tiempo justo para activarlo y lanzarlo.

La partida termina en Victoria Aliada si el Dispositivo del Juicio es desactivado o en victoria Alemana si los alemanes consiguen lanzarlo.

LAS FUERZAS

Cada bando cuenta con hasta 26 PR de tropas.

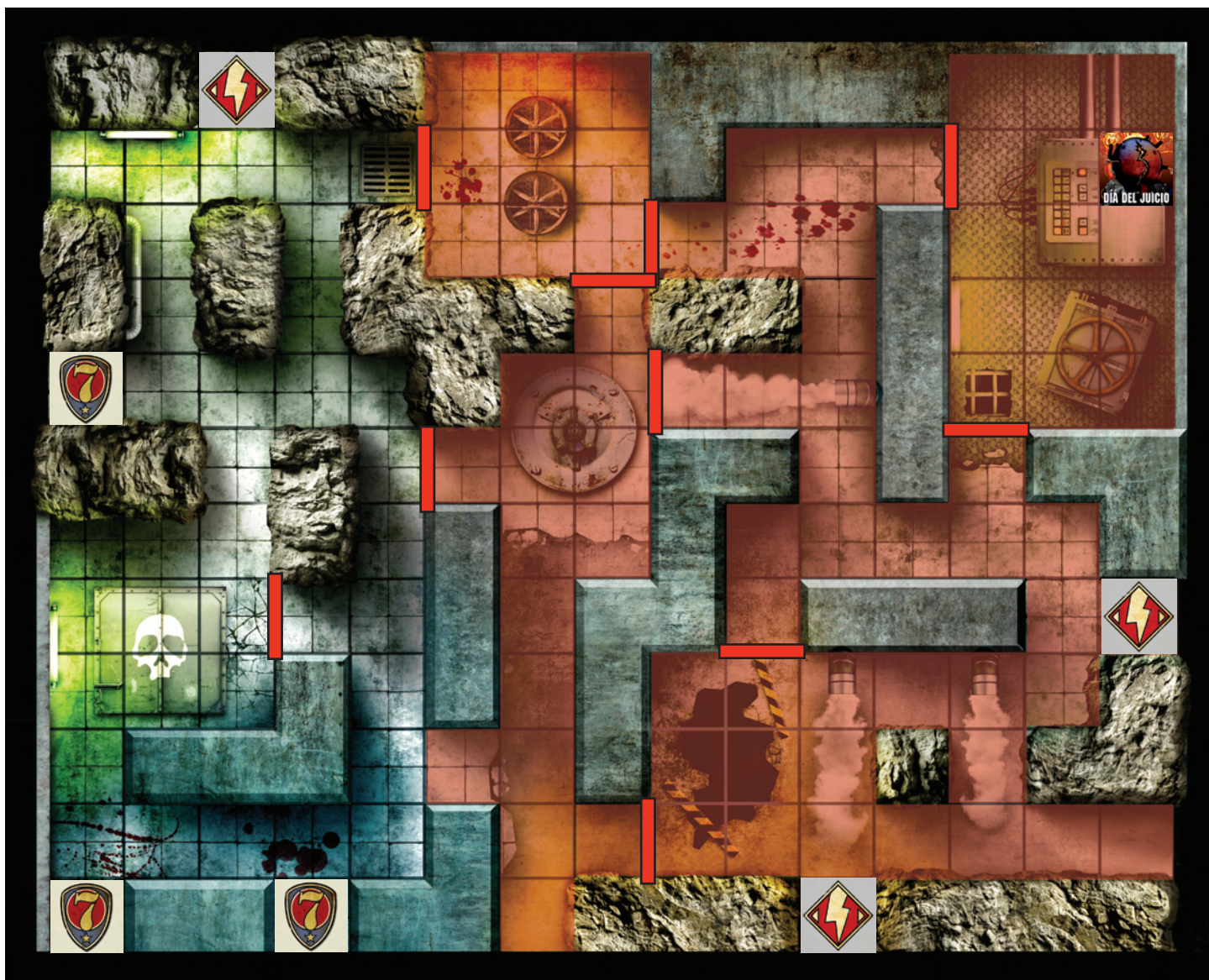
CONDICIONES ESPECIALES DE LA MISIÓN

Defensa Desesperada: De los 26 PR disponibles para el jugador Alemán, sólo pueden desplegarse en el primer turno las figuras adquiridas mediante la carta de Sturmzombie. En cada turno sucesivo, una de las cartas disponibles para el jugador alemán puede entrar en el juego en forma de refuerzos a través de un punto de entrada alemán. Esto se juega además del complemento normal de Sturmzombies que están disponibles en cada turno.

Piquetes Avanzados: En el primer turno de juego y sólo en el primero, los Sturmzombies no entran en el tablero sino que pueden ser desplegados en cualquier casilla disponible detrás de la Línea de Piquete como se describe en el diagrama de la misión. Pueden desplegar en cualquier casilla en rojo. A partir del segundo turno en adelante, los Sturmzombies entran en el tablero como refuerzos normales.

Cuenta Atrás: Al comienzo del Turno 7, antes de la Fase de Mantenimiento, tira 1D6. Si el resultado es un 1, los cohetes del Dispositivo del Día del Juicio se encienden, el Dispositivo despega y los aliados fracasan. Con un resultado de 2-6 se juega otro turno. Al comienzo del Turno 8, el Dispositivo despega con un resultado de 1-2. Al comienzo del Turno 9, con 1-3; y así sucesivamente.





CONTADORES V-GER

Se trata de dispositivos muy parecidos a los Contadores Geiger tanto en diseño como en propósito. Su finalidad es detectar bandas particulares de radiación de bajo nivel emitidas por objetos cubiertos por cantidades significativas de Gas-V. Los zombies y otros organismos que hayan absorbido suficiente Gas-V como para ser reanimados por la substancia cuentan con concentraciones particularmente grandes de Gas-V y liberan radiación en bandas muy estrechas que puede ser detectada incluso a través de volúmenes significativos de roca sólida. Estos dispositivos no están libres de limitaciones, sin embargo. El alcance eficaz de los dispositivos en entornos subterráneos es de sólo unas pocas docenas de metros. Aunque los Contadores V-Ger son similares a los Contadores Geiger, la necesidad de usarlos para localizar amenazas enemigas específicas y no simple radiación de fondo ha llevado a lograr avances significativos. Se han desarrollado equipos multi-detector que permiten una triangulación grosera de fuentes de Gas-V. Estos equipos son algo aparatosos, pero sin ellos los equipos de túnel estarían a merced del enemigo no visible que puede acechar detrás de cada esquina o puerta. Todos los trajes APE tienen un contador V-Ger incorporado. Los pilotos APE veteranos se refieren a los zombies como chillones, llorones o aulladores en función del tamaño del grupo ya que el antiguo interfaz de cabeza del V-Ger representaba a los zombies con el sonido de un coche pasando a toda velocidad. Cuando más cerca estaba el sonido, más cerca estaba el objetivo. La señal se elevaba desde un susurro de fondo a un crescendo de estática. Los primitivos interfaces V-Ger no proporcionaban respuesta direccional y han sido reemplazados recientemente. El nuevo interfaz Mono-tech emite un clic en los auriculares del piloto. Si el objetivo está a la derecha, el clic suena en el oído derecho; si está a la izquierda, suena el oído izquierdo. Si suenan ambos, está delante. Este sistema conserva el viejo método de medir proximidad y masa por medio del volumen y la rapidez de la estática. El manejo del Mono-tech es una de las tareas más complejas que debe dominar un piloto APE. Los equipos de I+D de General Electric están trabajando a jornada completa para seguir mejorando el sistema.

¿Tengo el aspecto de alguien al que le preocupe lo que Dios piense?

HERR DOKTOR HUGO VON X



INCURSIONGAME.COM