

INCURSION

Damas y Caballeros, bienvenidos a INCURSION. Lo que se presenta en este documento es un reglamento Beta. Las reglas básicas, cartas y Misiones de este documento se han probado extensivamente con grupos de test en Europa y Norteamérica, pero en Grindhouse creemos en las Betas públicas. Creemos profundamente que un juego no puede ser perfecto hasta verse sujeto a la crítica de las masas. Por lo tanto, todo lo que Grindhouse hace es liberado al público como Beta previa a su publicación con la esperanza de que vosotros, los aficionados, hagáis funcionar el sistema con nosotros y contribuyáis con vuestras propias ideas. Por favor, tened en cuenta que este juego es lo que es, y que es poco probable que se realicen grandes cambios demoledores, pero si encuentras un agujero durante tus pruebas del juego, queremos oír de él. La gente que encuentre fallos durante sus pruebas puede recibir crédito cuando entremos en publicación.

Esta es la Beta de un juego mezcla de juego de tablero y de miniaturas. Por lo tanto, a fin de participar en las pruebas Beta tendrás que hacer un poco de trabajo como se describe más abajo. Más aún, tened en cuenta que lo que aquí se presenta es puramente utilitario. En otras palabras, no se ha realizado esfuerzo alguno en el apartado gráfico o la presentación de este documento. Se trata de datos puros como corresponde a un sistema de reglas que todavía está sujeto a cambios.

En este documento se incluyen:

1. Las reglas básicas incluyendo un listado de contadores que posiblemente necesites. Para jugar a esta versión Beta tendrás que crear tus propios contadores o sustituirlos por marcadores de tu propia colección.
2. Las 3 primeras misiones de la campaña
3. Las Cartas de Figura de todas las figuras lanzadas más el Blitzhund. Imprímelas en cartulina. Deberás recortarlas tras imprimir.
4. El mazo de Cartas de Combate. Imprímelas en cartulina. Deberás recortarlas tras la impresión.
5. Losetas de juego. Se incluyen 6 losetas que, juntas, formarán un lado del tablero del lanzamiento inicial. Los Dossieres de Misión describen cómo colocar estas losetas. Imprímelas y móntalas sobre cartón pluma u otro cartón grueso. Ten en cuenta que se trata de versiones preliminares, y que el más exquisito diseño gráfico ya ha comenzado para el tablero final.

EL JUEGO

INCURSION está ambientado en el mundo de Secrets of the Third Reich y es la combinación definitiva de juego de tablero y de miniaturas. Las tropas blindadas de los "Lucky Seventh" USA y los leales comandos del MI-13 del Reino Unido, se precipitan por túneles subterráneos y combaten contra las monstruosas fuerzas del SWD alemán en una furiosa carrera contra el tiempo. El Dispositivo del Día Final ya está en su cuenta atrás y ni el Eje ni los Aliados pueden permitirse fallar. 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 táctica. El juego es increíblemente 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.

PREPARACION

Dossieres de la Misión

Los Dossieres de Misión que se encuentran al final de este libro describen las condiciones específicas de la partida a jugar, tales como la disposición del tablero, qué fuerzas participarán, y los objetivos de la misión para cada jugador. Después de jugar una misión, sugerimos que cambies de bando con tu oponente y ¡vuelvas a jugarla para tener una perspectiva diferente! Puedes escoger jugar las diferentes misiones como partidas independientes, pero todas ellas juntas, jugadas en orden, constituyen una campaña.

Tablero de Juego (reservado)

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 la representa e 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.

<Diagrama de una carta mostrando lo que representa cada icono>

<PR> Coste 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

<Limite> Cantidad de este tipo de Carta de Figura que puede jugarse en una partida de Incursion.

Armamento – Esta parte describe con qué está armada la figura

Especial – Describe cualquier regla especial o habilidad que pueda tener la figura.

Marcadores (reservado, ver lista de marcadores al final de este documento)

Cartas de Combate

Dentro de la caja hay 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. 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. Este es ahora el nuevo Mazo de Combate.

# de PR usados en la Misión	Cartas en la Mano
3-5	1
6-8	2
9-11	3
12-14	4
15+	5

Dentro del mazo, hay varios tipos de Cartas de Combate:

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 deba ser eliminada por efecto de otra carta. 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 Sturmpzombies 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 estos son instantáneos.

TURNO DE JUEGO

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.

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

Cada jugador descarta cualquier PM que le quedara del turno anterior, y saca tantos contadores 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 el turno correspondiente 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 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. Los refuerzos en turnos sucesivos se despliegan de la misma forma. Ten en cuenta que las figuras no necesitan entrar en el tablero en turno en que están disponibles sino que pueden esperar hasta el turno posterior que elija el jugador.

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.

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
1	Entrar en Modo Fuego de Reacción

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.

# de PR usados en la Misión	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 contadores que se sacan al comienzo de cada turno. Cuando se emplea un PM, se coloca un contador 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 son una pila de puntos que pueden usarse en beneficio de cualquier figura amiga en cualquier momento durante el turno del jugador para ejecutar cualquier acción que dicha figura podría realizar mediante Pas. 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. Al igual que los PA, los PM se gastan acción por acción.

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 en cuyo caso se retiran de la mesa y se colocan en la Pila de Descarte. Cada carta tiene un Valor de Muerte impreso dentro de símbolo de Valor de Muerte. Este valor es el número de PMs necesario para matar esa carta.

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 dos acciones consume una cierta cantidad de puntos de acción.

Puesto que el tablero de juego está formado por casillas cuadradas, los cambios de encaramiento se efectúan en incrementos de 90°. El movimiento puede efectuarse hacia delante, hacia atrás o lateralmente, al coste indicado en la tabla de PAs. Las figuras no pueden moverse en diagonal ni a través de otras figuras.

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 bien de cara a él, o en un ángulo de 90° con él. Los Sturmpzombies y Bomberzombies nunca pueden activar o recoger objetos. 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 exactamente del mismo modo en que se recogen 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 Vista

Para disparar a un objetivo, este debe estar dentro de la Línea de Vista (LDV) de la figura que dispara. Para determinar la LDV, traza una línea recta entre cualquier punto de la casilla del tirador, atravesando el borde de dicha casilla hacia el que el tirador está encarado, hasta cualquier punto de la casilla de la figura objetivo. Si esta línea no interfecta con ningún muro, esquina, puerta cerrada, cualquier parte de una casilla ocupada por otra figura, o no corre por el borde de un muro, entonces la figura que dispara tiene LDV.

(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 1PA y a continuación lanza tantos D6 como indica el número de la columna Tasa de Fuego (TDF) en la siguiente carta, para el arma en cuestión. Estos datos se llaman Datos 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 siguiente tabla representa la TDF del arma en modo Fuego de Reacción.

Arma	TDF	Fuego de Reacción
SUB o Rifle de Asalto	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.

La Fortaleza de una figura nunca puede ser modificada de modo alguno para que sea mayor que 6 o menor que 1 para ningún tipo de ataque.

Ejemplo de disparo: un APE gasta 1PA para disparar su AML, que tiene una TDF 3, a una línea 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 enfrente. 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 1PD. 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 atravesase la línea recta cuenta para el total de la distancia máxima permitida.

Fuego de Reacción

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. El entrar en modo Fuego de Reacción hace que la activación de esa figura termine inmediatamente. 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 TDF. 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. Alternativamente, la figura puede invertir inmediatamente 2 PM para recargar, evitando perder el Fuego de Reacción y pudiendo seguir disparando.

Si una figura en modo Fuego de Reacción recibe un Dado de Daño en cuerpo a cuerpo o ejecuta una acción que no sea disparar, pierde el modo Fuego de Reacción. El Fuego de Reacción se pierde también al inicio la siguiente activación de la figura.

Granadas

Cualquier figura equipada con granadas puede realizar un ataque de granadas. 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 desocupada. La explosión de la Granada afecta a 9 casillas de tablero, empezando por 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.

[diagrama]

Lanzagranadas

Un lanzagranadas sigue las reglas para Granadas descritas arriba con la excepción de que no tiene Alcance máximo y que sólo requiere de 1PA para ser disparado.

Ametralladora Pesada

Una AMP puede disparar dos veces por cada PA invertido, con una TDF 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 relativamente por la figura que dispara. El tirador puede elegir hasta 8 casillas para ser afectadas por el impacto del lanzallamas. Lo lleva a cabo colocando marcadores 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 los 7 marcadores restantes. Cada marcador debe colocarse adyacente a un marcador previo, pero no puede colocarse en diagonal con, o más cerca del tirador que el marcador anterior. Las casillas que quedan marcadas no pueden

estar situadas a más de una casilla más allá de la LDV del tirador. Los contadores de "Incendiado" permanecen sobre el tablero y son retirados justo antes de que se active la primera figura del bando que disparó el lanzallamas.

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, sufre una tirada de DD por cada PA que posea según indica el valor de PA de la figura en su Carta de Figura. Dichos PA pueden usarse normalmente para otras actividades, como disparar, pero los DD debidos al daño del fuego se deben lanzar en cualquier caso. Los marcadores de Incendiado no bloquean la LDV.

[diagrama]

Escopeta

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 en las tiradas de DD.

Combate Cuerpo a Cuerpo

Atacar a una figura enemiga en Cuerpo a Cuerpo (CaC) cuesta 1 PA, como se indica en la tabla de PA. Cualquier figura puede atacar CaC y todos los ataques CaC siguen estas reglas sin importar con qué estén armadas 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.

[diagrama]

Repetición de tiradas

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

Abreviaturas

SUB- Subfusil. Representa subfusiles, pistolas automáticas y rifles de asalto.
AML- Ametralladora Ligera
AMP- Ametralladora Pesada
PA- Punto de Acción
PM- Punto de Mando
LDV- Línea de Vista
TDF- Tasa de Fuego
PD- Punto de Daño
PR- Punto de Requisa
CaC- Cuerpo a Cuerpo
F- Fortaleza
DD- Datos de Daño
PV- Punto de Victoria

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. Los jugadores Aliados sólo pueden escoger Cartas de Figura Aliadas, los jugadores del SWD Alemán sólo pueden escoger Cartas de Figura del SWD, y así sucesivamente. El número de Cartas de Figura de cualquier tipo que pueden usarse en cualquier partida de Incursión se especifica por el icono (icono) sobre la carta de la figura. U significa que pueden escogerse figuras de este tipo sin limitación.

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

Campañas

Cualquier serie de Misiones que estén enlazadas entre sí constituye una Campaña. La campaña completa consiste en todas las misiones jugadas en orden. En el transcurso de una Campaña las figuras pueden adquirir habilidades extra. Una figura por bando que haya sobrevivido a una Misión dada y vuelva a ser adquirida para la próxima Misión, puede decidir mantener una única Carta de Efecto que haya sido jugada sobre ella en el transcurso de la Misión. En Misiones sucesivas, coloca esta carta 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, hasta que la figura muera, o hasta que la figura no sea adquirida para una Misión. Las figuras pueden adquirir múltiples cartas de esta forma. Esta regla no aplica a la Carta de Sturmpzombie.

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.

ORDENES DE BATALLA

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 Fallschirmjager 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.

LOS ALIADOS

LOS LUCKY SEVENTH USA

La recientemente reorganizada 7ª División Blindada alberga la más prometedora arma experimental de América: El Exo-sistema Personal Blindado (A.P.E., *Armoured Personal Exosystem*). 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 de 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 bunkers con una proporción de bajas relativamente pequeña. Los Lucky Seventh reciben los trabajos más duros, de ahí su apodo irónico ("Los Suertudos de la 7ª"). Cuando se tomó la decisión de limpiar los túneles bajo Gibraltar, los APE sacaron la pajita más corta. El 1er pelotón de la compañía B, del 17º Regimiento APE bajo el Capitán "Slugger" Murphy, dirige la Incursión.

Pasando Lista

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 APE, movidos por diesel, 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.

PR 3 PD 2
PA 3 Límite U
F 6

Armamento AML, Granadas

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 destinado a convertirse en una neblina roja humeante.

PR 4 PD 2
PA 3 Límite 2
F 6

Armamento AMP, Granadas

Incinerador APE

Nada mejor que un lanzallamas para convertir a una horda de zombies locos 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 bunkers cuerpo a cuerpo. En los retorcidos laberintos bajo Gibraltar, los lanzallamas son una necesidad absoluta. ¡Gasolina pegajosa para la victoria!

PR 4 PD 2
PA 3 Límite 2
F 6

Armamento Lanzallamas, Granadas

Sargento APE

¡Sargento al mando! 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.

PR 4 PD 2
PA 4 Límite 1
F 6

Armamento AML, Lanzagranadas

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*

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 el brazo de un hombre de cuajo. 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.

PR 5 PD 4
PA 4 Limite 1
F 6

Armamento

Bambi (Pistola), Golpeador, Granadas

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 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, su Activación 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.

SWD ALEMAN

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 alemán 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 convertir a los zombies de un instrumento basto 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 juicio final, 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.

Pasando Lista

Sturmpzombies

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 uno de los esfuerzos más demenciales 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 Sturmpzombies y son ellos los que infectan los oscuros agujeros de Gibraltar.

PR 3* PD 1
PA 5 Límite U
F 4

Armamento Ninguno- Sólo ataques CaC

* **Horda**- por cada 3PR gastados en Sturmpzombies, dispones de dos 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 RP se inviertan en Sturmpzombies.

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..

Bomberzombies

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 Bomberzombies con grandes cargas de mortíferos explosivos y agentes biológicos para lograr un objetivo similar. En Gibraltar, los Bomberzombies estan 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..

PR 1 PD 1
PA 5 Límite 4
F 4

Armamento Gran bomba

Ka-BOOM!- Ataque CaC especial. Usa 1 PA normalmente y el Bomberzombie 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 Bomberzombie es eliminado.

Volátil- Cuando el Bomberzombie muere a causa de disparos, tira 1D6:

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 una carta Destello de Gloria (aunque no se juega ninguna carta)

Gretel von X

Gretel von X y su hermana gemela 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.

PR 5 PD 4
PA 5 Límite 1
F 5

Armamento Granadas, SUB, Látigo

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 Bomberzombies. No pueden usarse para ninguna otra cosa y no pueden acumularse de turno a turno.

Látigo- Gretel puede usar su látigo para realizar ataques CaC sobre figuras que estén a hasta dos casillas de distancia en lugar de sólo en casillas adyacentes. Todas las demás reglas de CaC siguen aplicando. Cuando efectúa un ataque de Látigo que no cause PD, el jugador Alemán tira 1D6. Con un 4+, la figura enemiga es Derribada. La figura no puede atacar en CaC ni Disparar en su próxima activación a menos que pague 2 PA para ponerse en pie otra vez. Este efecto sólo dura hasta la siguiente activación de la figura derribada.

Ilsa von X

La Oberst Ilsa von X y su hermana gemela Gretel 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. Ilsa 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.

PR 5 PD 4
PA 5 Limite 1
F 5

Armamento Granadas, SUB

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"

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 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 es la última de hecho.

PR 2 PD 2
PA 6 Límite 2
F 4

Armamento Ninguno

Bestia Furiosa- un Blitzhund tira 3DD por cada PA invertido en CaC, pero debido a su frenesí malsano no puede recoger objetos.

Agil- un Blitzhund puede efectuar cambios de encaramiento sin coste en PA.

Salto- Un Blitzhund 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

Marcadores

8x "Fuego de Reacción" (1/2")
16x "Incendiado" (1/2")
18x "Punto de Mando" (1/2")
20x "Activado" (1/2")
10x "Bloqueado" (1/2")
10x "Punto de Daño" (1/2")
1x "Derribado" (1/2")
1x Contador de Objetivo de Baliza de Impulsos (1-1/4")
1x "Derrumbamiento" (1-1/4")
4x PM especial Gretel (1/2")
1x Desarmado (1/2")
Marcadores numerados del 1-8 (1/2")
3x Puntos de Entrada/Salida US (1-1/4")

Incursion
Version 1.6.3 - 17 Feb, 2009

6x Puntos de Entrada/Salida Alemán (1-1/4")
5x Paneles de Control del Generador (1/2")
1x "Túnel Oculto" (1-1/4")
10x Puertas y bases de puertas

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

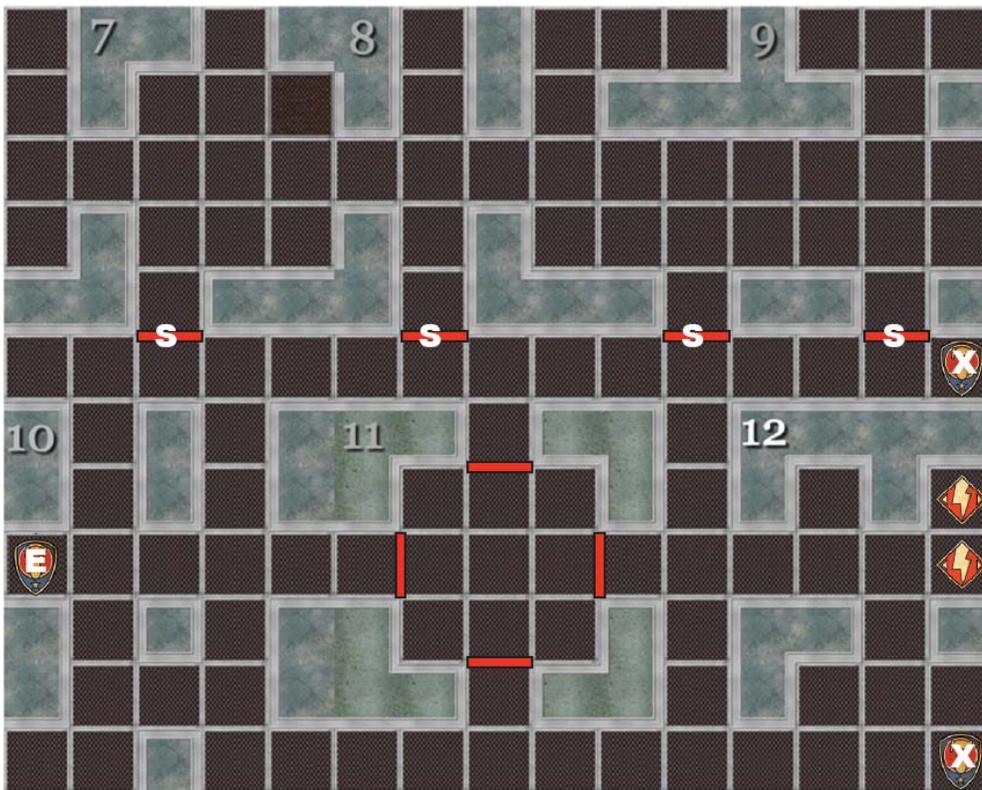
La partida termina cuando la última figura Aliada ha abandonado el tablero por uno de los puntos de salida Aliados, o ha muerto.

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 situadas sobre el corredor superior marcadas con “S” están selladas y no pueden abrirse.

Como cada bando dispone solo de un punto de entrada no es necesario tirar dados para el Despliegue o la ubicación de Refuerzos.

	Punto de Entrada Aliado		Punto de Salida Aliado		Punto de Entrada Alemán
--	-------------------------	--	------------------------	---	-------------------------



INCURSION

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

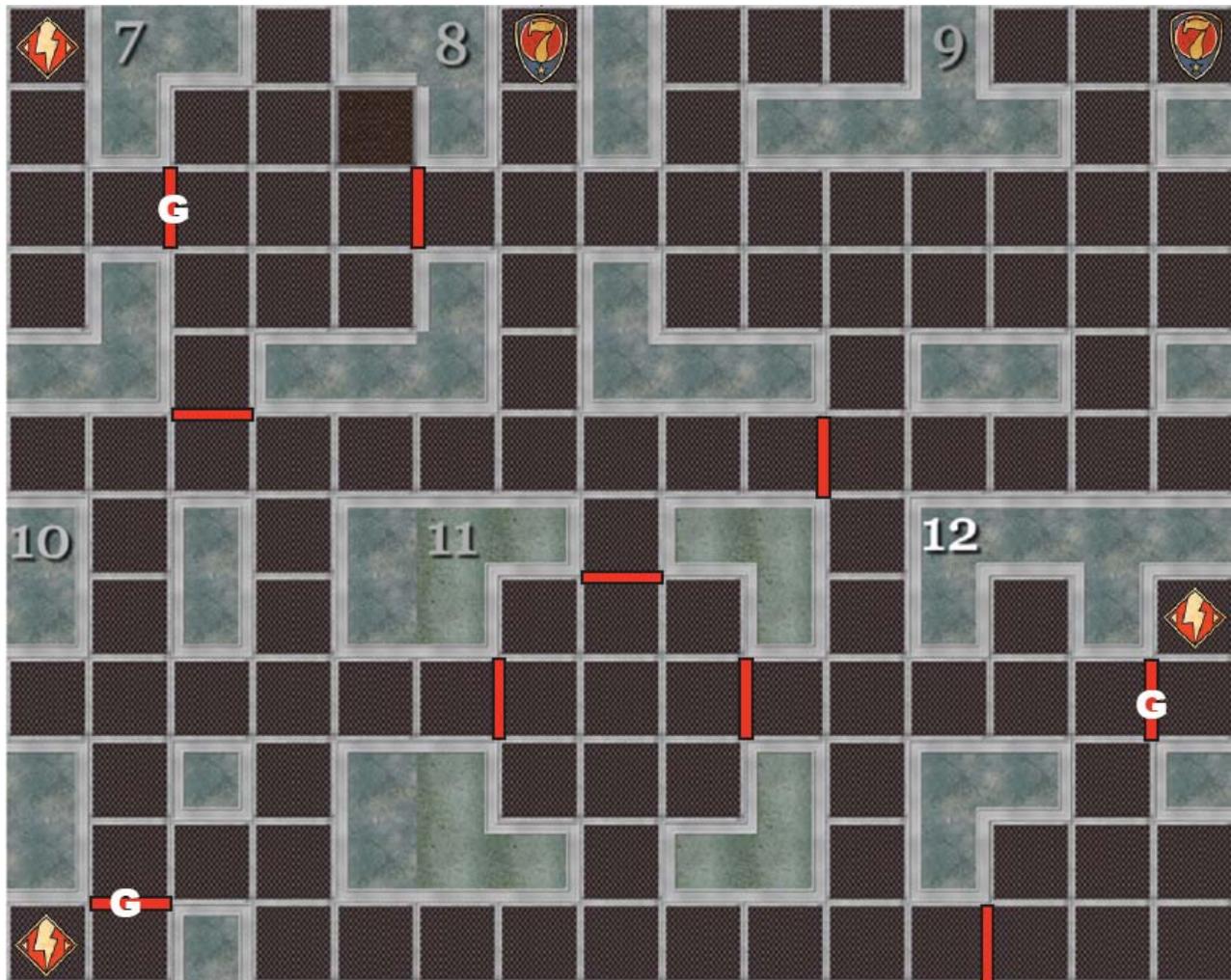
Los Alemanes seleccionan hasta 12 PR de tropas

Condiciones Especiales de la Misión

La partida termina cuando todas las Puertas marcadas con (G) son selladas, o cuando todas las figuras Aliadas han muerto.

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

	Punto de Entrada Aliado		Punto de Entrada Alemán
---	-------------------------	---	-------------------------



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

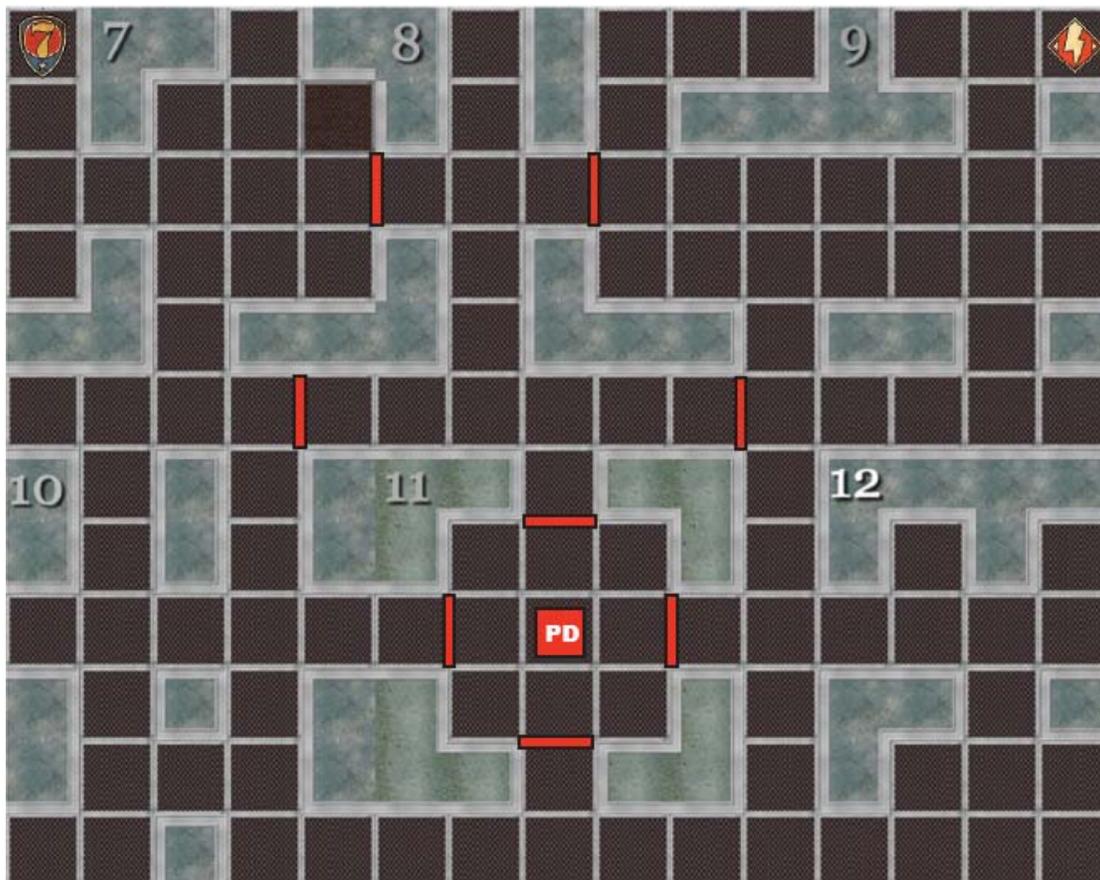
Cada bando escoge hasta 10 PR de tropas

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 como BI en el diagrama de abajo.

Dado que cada bando solo cuenta con un punto de entrada no es necesario tirar dados para el Despliegue o la Ubicación de Refuerzos.

	Punto de Entrada Aliado		Punto de Entrada Alemán
---	-------------------------	---	-------------------------



Munición Extra

Tipo de Carta: Efecto

Tira +1 DD por cada PA invertido en disparar por esta figura. No aplica a armas que afecten a más de una casilla.

2

Munición Extra

Tipo de Carta: Efecto

Tira +1 DD por cada PA invertido en disparar por esta figura. No aplica a armas que afecten a más de una casilla.

2

Munición Extra

Tipo de Carta: Efecto

Tira +1 DD por cada PA invertido en disparar por esta figura. No aplica a armas que afecten a más de una casilla.

2

Munición antiblindaje

Tipo de Carta: Efecto

Tira +1 DD por cada PA invertido en disparar por esta figura. No aplica a armas que afecten a más de una casilla.

2

Munición antiblindaje

Tipo de Carta: Efecto

Tira +1 DD por cada PA invertido en disparar por esta figura. No aplica a armas que afecten a más de una casilla.

2

Munición antiblindaje

Tipo de Carta: Efecto

Tira +1 DD por cada PA invertido en disparar por esta figura. No aplica a armas que afecten a más de una casilla.

2

Buscando una Medalla

Tipo de Carta: Efecto

La figura recibe +1 PA por turno

2

Buscando una Medalla

Tipo de Carta: Efecto

La figura recibe +1 PA por turno

2

Buscando una Medalla

Tipo de Carta: Efecto

La figura recibe +1 PA por turno

2

Bajo de munición

Tipo de Carta: Efecto

Tira -1 DD por cada PA invertido en disparar por esta figura. No aplica a armas que afecten a más de una casilla. La figura afectada puede siempre tirar al menos 1 DD con independencia de la TDF del arma.

2

Bajo de munición

Tipo de Carta: Efecto

Tira -1 DD por cada PA invertido en disparar por esta figura. No aplica a armas que afecten a más de una casilla. La figura afectada puede siempre tirar al menos 1 DD con independencia de la TDF del arma.

2

Bajo de munición

Tipo de Carta: Efecto

Tira -1 DD por cada PA invertido en disparar por esta figura. No aplica a armas que afecten a más de una casilla. La figura afectada puede siempre tirar al menos 1 DD con independencia de la TDF del arma.

2

Dispositivo Comadr eja Loca

Tipo de Carta: Evento

D6 Sturmzombies escogidos por el jugador Aliado no pueden activarse en el próximo turno Alemán.

3

Coraje Líquido

Tipo de Carta: Efecto

Esta figura ha estado dándole a la botella. Todas las figuras enemigas tienen un +1 a su F contra los disparos de esta figura para representar su falta de precisión por estar ebria. Las figuras enemigas tienen -1 F a sus ataques CaC contra esta figura para representar su furia alimentada por el alcohol.

2

Neut r alizador V

Tipo de Carta: Efecto



Juégalo sobre la Carta de Sturmzombie. Todos los zombies tienen -1 F contra todos los ataques dirigidos contra ellos. Puede jugarse también sobre cartas de Bomberzombie.

4

Estimulador V

Tipo de Carta: Efecto



Juégalo sobre la Carta Sturmpzombie. Todos los Sturmpzombies tienen +1 F contra todos los ataques dirigidos contra ellos. Puede jugarse también sobre cartas de Bomberzombie.

4

Engranajes Chirriantes

Tipo de Carta: Efecto



Juégalo sobre la Carta Sturmpzombie. Todos los Sturmpzombies tienen -1 AP. Puede jugarse también sobre cartas de Bomberzombie.

4

Impulsor Mejorado

Tipo de Carta: Efecto



Juégalo sobre la Carta Sturmpzombie. Todos los Sturmpzombies tienen +1 AP. Puede jugarse también sobre cartas de Bomberzombie.

4

A toda pastilla

Tipo de Carta: Efecto

La figura puede mover +1 casilla por cada PA invertido en mover hacia adelante. No aplica a ningún otro tipo de movimiento.

4

Herida o avería leve

Tipo de Carta: Efecto

La figura tiene -1 PA por turno

2

Herida o avería leve

Tipo de Carta: Efecto

La figura tiene -1 PA por turno

2

Herida o avería leve

Tipo de Carta: Efecto

La figura tiene -1 PA por turno

2

Herida o avería grave

Tipo de Carta: Efecto

La figura tiene -2 PA por turno

4

Mirada de combate

Tipo de Carta: Efecto

No pueden usarse PM sobre esta figura, pero gana +2 PA por turno

3

Mirada de combate

Tipo de Carta: Efecto

No pueden usarse PM sobre esta figura, pero gana +2 PA por turno

3

Radio interferida

Tipo de Carta: Efecto

No pueden usarse PM sobre esta figura.

3

Radio interferida

Tipo de Carta: Efecto

No pueden usarse PM sobre esta figura.

3

Señor , ¡sí SEÑOR!

Tipo de Carta: Efecto

Por cada PM invertido en esta figura, puede llevar a cabo el equivalente en 2 PM de acciones

3

Señor , ¡sí SEÑOR!

Tipo de Carta: Efecto

Por cada PM invertido en esta figura, puede llevar a cabo el equivalente en 2 PM de acciones

3

Salchicha de cerebros

Tipo de Carta: Efecto



Juégala sobre la Carta Sturmpzombie. En cada turno, hay un Sturmpzombie adicional para ser desplegado por el jugador del SWD. Esta carta debe jugarse antes de Completar Mano y antes de la Puja de Turno.

2

Salchicha de cerebros

Tipo de Carta: Efecto



Juégala sobre la Carta Sturmpzombie. En cada turno, hay un Sturmpzombie adicional para ser desplegado por el jugador del SWD. Esta carta debe jugarse antes de Completar Mano y antes de la Puja de Turno.

2

Salchicha de cerebros

Tipo de Carta: Efecto



Juégala sobre la Carta Sturmpzombie. En cada turno, hay un Sturmpzombie adicional para ser desplegado por el jugador del SWD. Esta carta debe jugarse antes de Completar Mano y antes de la Puja de Turno.

2

Furia de Combate

Tipo de Carta: Efecto

Tira +1 DD por cada PA invertido en CaC por esta figura

3

Furia de Combate

Tipo de Carta: Efecto

Tira +1 DD por cada PA invertido en CaC por esta figura

3

Golpe demolidor

Tipo de Carta: Efecto

Suma +1 a todos los DD lanzados en ataques CaC por esta figura, por cada PA invertido en CaC.

3

Golpe demolidor

Tipo de Carta: Efecto

Suma +1 a todos los DD lanzados en ataques CaC por esta figura, por cada PA invertido en CaC.

3

Lluvia de plomo

Tipo de Carta: Efecto

Esta figura puede volver a tirar cualquier DD para los ataques de disparo que realice.

4

Furia Salvaje

Tipo de Carta: Efecto

Esta figura puede volver a tirar cualquier DD para los ataques CaC que realice.

4

Caída de Potencia

Tipo de Carta: Evento

Juega esta carta después de la Puja de Turno. Las luces parpadean. Durante todo el turno, la LDV está limitada a cuatro casillas en cualquier dirección para cualquier figura de cualquier bando.

4

Tunel inundado

Tipo de Carta: Evento

Juega esta carta después de la Puja de Turno. Durante todo el turno en que se juegue la carta, toda acción de movimiento efectuada por cualquier bando cuesta +1 PA.

4

Informe de Inteligencia

Tipo de Carta: Evento

Juega esta carta después de la Puja de Turno. Los resultados de la puja se ignoran y el jugador que ponga la carta en juego va el primero automáticamente. Los jugadores deben descartar cualquier PM invertido en la puja antes de intentar matar esta carta. Esta carta no puede jugarse en el mismo turno en que se invoque la regla Inteligencia Aliada.

4

snafu

Tipo de Carta: Evento

Una Carta de Combate de cualquier tipo se elimina inmediatamente del juego y se coloca en la Pila de Descartes negando de inmediato sus efectos. Esta carta tiene prioridad sobre los efectos de cualquier otra carta (incluso de otra SNAFU) y puede jugarse en CUALQUIER momento.

3

snafu

Tipo de Carta: Evento

Una Carta de Combate de cualquier tipo se elimina inmediatamente del juego y se coloca en la Pila de Descartes negando de inmediato sus efectos. Esta carta tiene prioridad sobre los efectos de cualquier otra carta (incluso de otra SNAFU) y puede jugarse en CUALQUIER momento.

3

snafu

Tipo de Carta: Evento

Una Carta de Combate de cualquier tipo se elimina inmediatamente del juego y se coloca en la Pila de Descartes negando de inmediato sus efectos. Esta carta tiene prioridad sobre los efectos de cualquier otra carta (incluso de otra SNAFU) y puede jugarse en CUALQUIER momento.

3

snafu

Tipo de Carta: Evento

Una Carta de Combate de cualquier tipo se elimina inmediatamente del juego y se coloca en la Pila de Descartes negando de inmediato sus efectos. Esta carta tiene prioridad sobre los efectos de cualquier otra carta (incluso de otra SNAFU) y puede jugarse en CUALQUIER momento.

3

snafu

Tipo de Carta: Evento

Una Carta de Combate de cualquier tipo se elimina inmediatamente del juego y se coloca en la Pila de Descartes negando de inmediato sus efectos. Esta carta tiene prioridad sobre los efectos de cualquier otra carta (incluso de otra SNAFU) y puede jugarse en CUALQUIER momento.

3

snafu

Tipo de Carta: Evento

Una Carta de Combate de cualquier tipo se elimina inmediatamente del juego y se coloca en la Pila de Descartes negando de inmediato sus efectos. Esta carta tiene prioridad sobre los efectos de cualquier otra carta (incluso de otra SNAFU) y puede jugarse en CUALQUIER momento.

3

Diablo con Suerte

Tipo de Carta: Evento

When any single model including an individual Sturmzombie suffers a DP, if this card is immediately played, that DP is negated. May not be played to remove DP that have been previously suffered.

2

Diablo con Suerte

Tipo de Carta: Evento

When any single model including an individual Sturmzombie suffers a DP, if this card is immediately played, that DP is negated. May not be played to remove DP that have been previously suffered.

2

Diablo con Suerte

Tipo de Carta: Evento

Cuando cualquier figura individual, incluyendo un Sturmzombie individual, sufra 1 PD, si se juega esta carta de inmediato, ese PD es negado. No puede usarse para eliminar PD que hayan sido sufridos con anterioridad)

2

Diablo con Suerte

Tipo de Carta: Evento

Cuando cualquier figura individual, incluyendo un Sturmzombie individual, sufra 1 PD, si se juega esta carta de inmediato, ese PD es negado. No puede usarse para eliminar PD que hayan sido sufridos con anterioridad)

2

Diablo con Suerte

Tipo de Carta: Evento

Cuando cualquier figura individual, incluyendo un Sturmzombie individual, sufra 1 PD, si se juega esta carta de inmediato, ese PD es negado. No puede usarse para eliminar PD que hayan sido sufridos con anterioridad)

2

Diablo con Suerte

Tipo de Carta: Evento

Cuando cualquier figura individual, incluyendo un Sturmzombie individual, sufra 1 PD, si se juega esta carta de inmediato, ese PD es negado. No puede usarse para eliminar PD que hayan sido sufridos con anterioridad)

2

Derrumbamiento

Tipo de Carta: Evento

Una sección de tunel se colapsa. Coloca un contador de "Derrumbamiento" en una casilla de tu elección que no esté ocupada por una figura o un marcador de objetivo. Esta casilla es infranqueable para todas las figuras hasta el final de la partida o hasta que se mate la carta. Además, bloquea la LDV.

2

Trampa para bobos

Tipo de Carta: Evento

Tira un DD contra todas las figuras enemigas en cualquier punto del tablero.

2

Trampa para bobos

Tipo de Carta: Evento

Tira un DD contra todas las figuras enemigas en cualquier punto del tablero.

2

Trampa para bobos

Tipo de Carta: Evento

Tira un DD contra todas las figuras enemigas en cualquier punto del tablero.

2

Tunel oculto

Tipo de Carta: Evento

Cuando se juega esta carta, el jugador Alemán puede colocar el marcador de Tunel Oculto en cualquier casilla que esté adyacente o diagonal a una de sus figuras, y que no esté ocupada por ninguna figura o marcador de objetivo. Hasta el final de la partida, o hasta que esta carta se mate, el Tunel Oculto funciona como un Punto de Entrada Alemán, pero no impide el movimiento ni bloquea la LDV de ningún jugador. Ninguna figura puede abandonar el tablero por este punto.

4

Rackley odiaba su mascar a

Tipo de Carta: Evento

No se la ajustaba bien. Juegala contra cualquier figura no-zombie y lanza 1 DD contra ella. Si la figura muere, es reemplazada por un Sturmzombie bajo control Alemán.

2

Rackley odiaba su mascar a

Tipo de Carta: Evento

No se la ajustaba bien. Juegala contra cualquier figura no-zombie y lanza 1 DD contra ella. Si la figura muere, es reemplazada por un Sturmzombie bajo control Alemán.

2

Rackley odiaba su mascar a

Tipo de Carta: Evento

No se la ajustaba bien. Juegala contra cualquier figura no-zombie y lanza 1 DD contra ella. Si la figura muere, es reemplazada por un Sturmzombie bajo control Alemán.

2

Destello de Gloria

Tipo de Carta: Evento

Cuando la figura muera, se activa de inmediato y puede usar su valor completo de PA. Tras ello, es retirada del tablero. No se permiten acciones ni tiradas de dados de ningún tipo mientras la figura objetivo de la carta ejecuta su Destello de Gloria.

3

Destello de Gloria

Tipo de Carta: Evento

Cuando la figura muera, se activa de inmediato y puede usar su valor completo de PA. Tras ello, es retirada del tablero. No se permiten acciones ni tiradas de dados de ningún tipo mientras la figura objetivo de la carta ejecuta su Destello de Gloria.

3

Impacto crítico

Tipo de Carta: Evento

En vez de tirar DD para un disparo o ataque CaC, juega esta carta. El objetivo sufre 1 PD automático. No aplica a armas que afecten a más de una casilla.

3

Impacto crítico

Tipo de Carta: Evento

En vez de tirar DD para un disparo o ataque CaC, juega esta carta. El objetivo sufre 1 PD automático. No aplica a armas que afecten a más de una casilla.

3

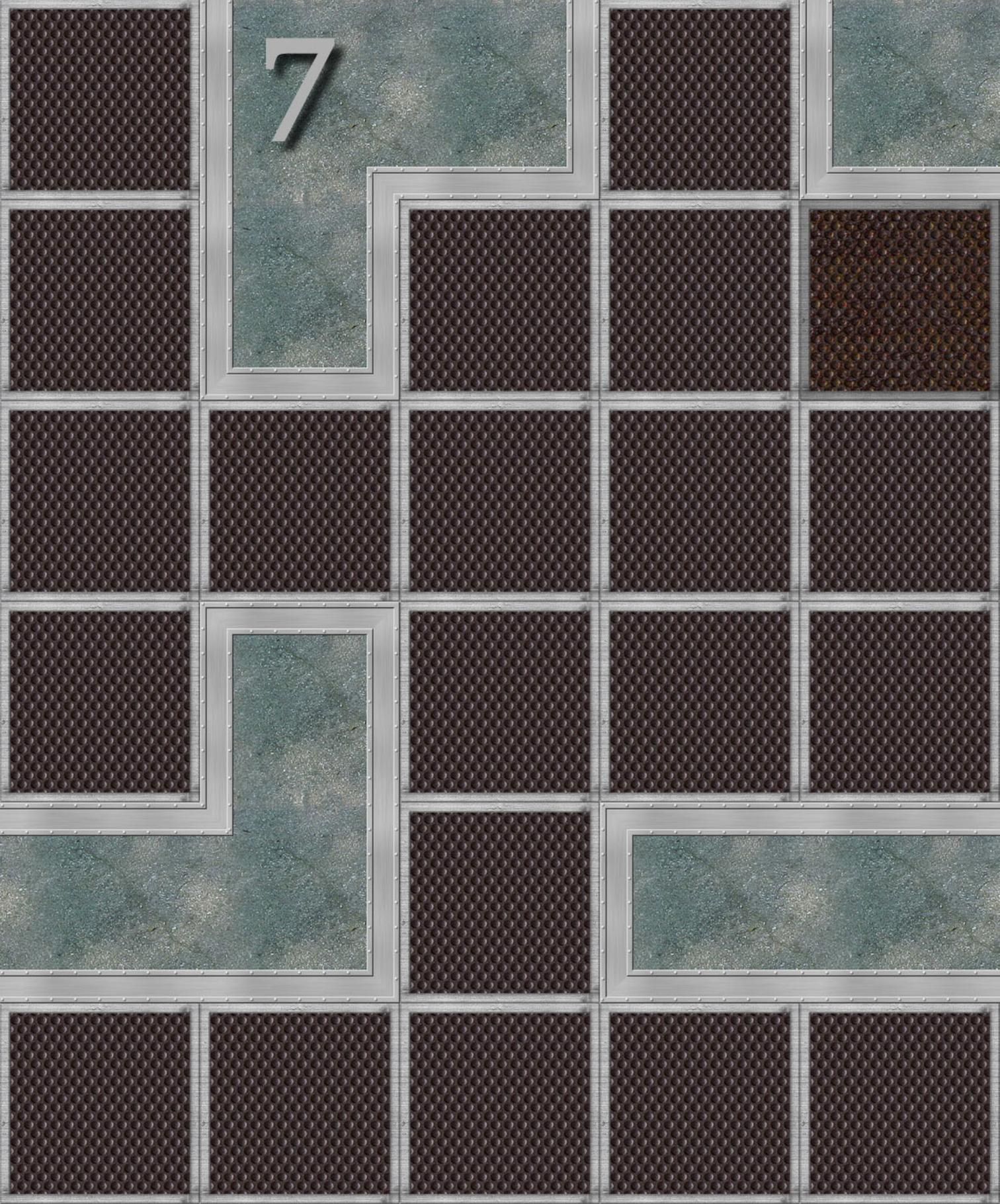
Botiquín

Tipo de Carta: Evento

Juégala sobre cualquier figura que haya sufrido PD pero no haya muerto. Retira todos los contadores de PD de dicha Figura.

3

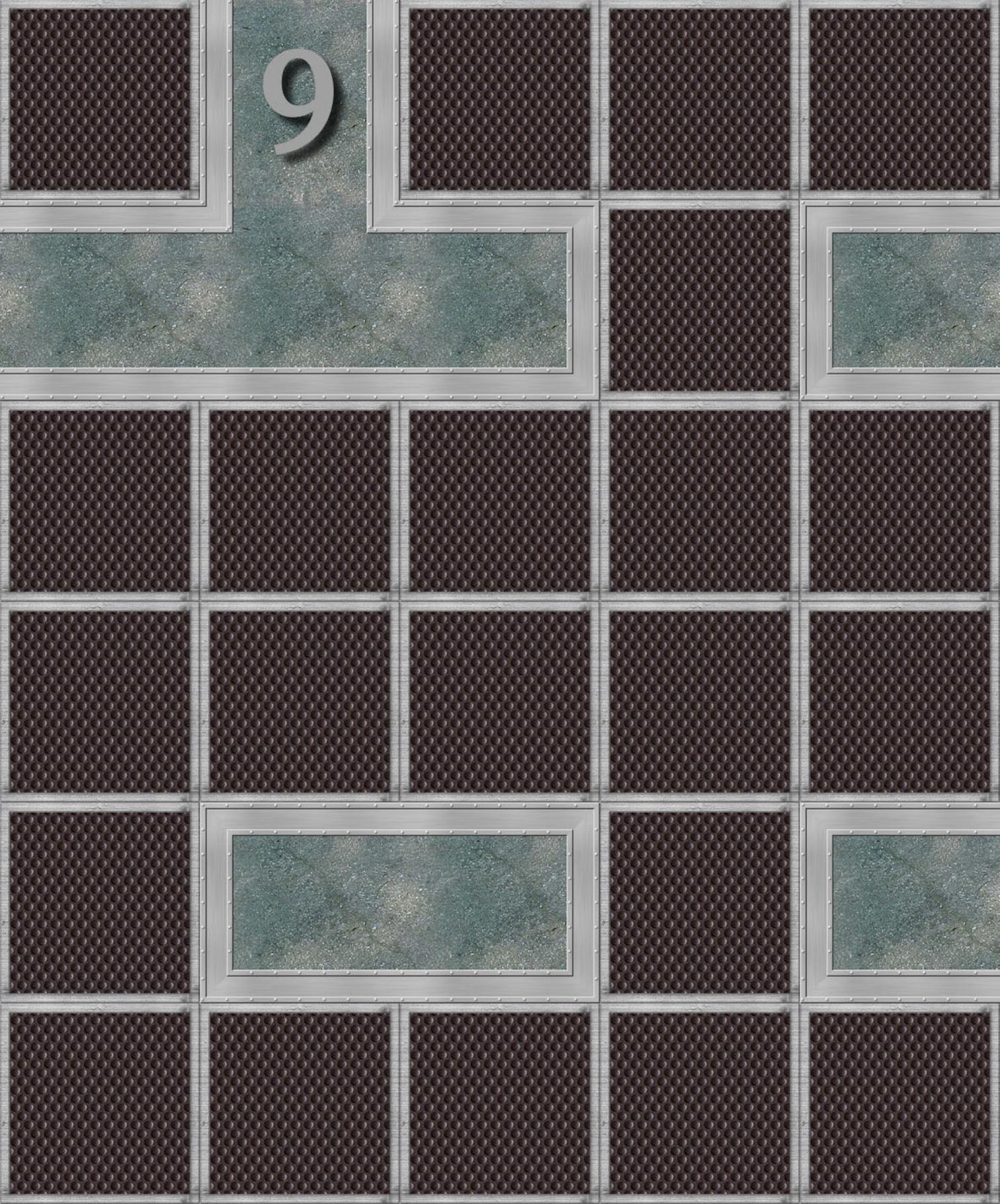
7



8



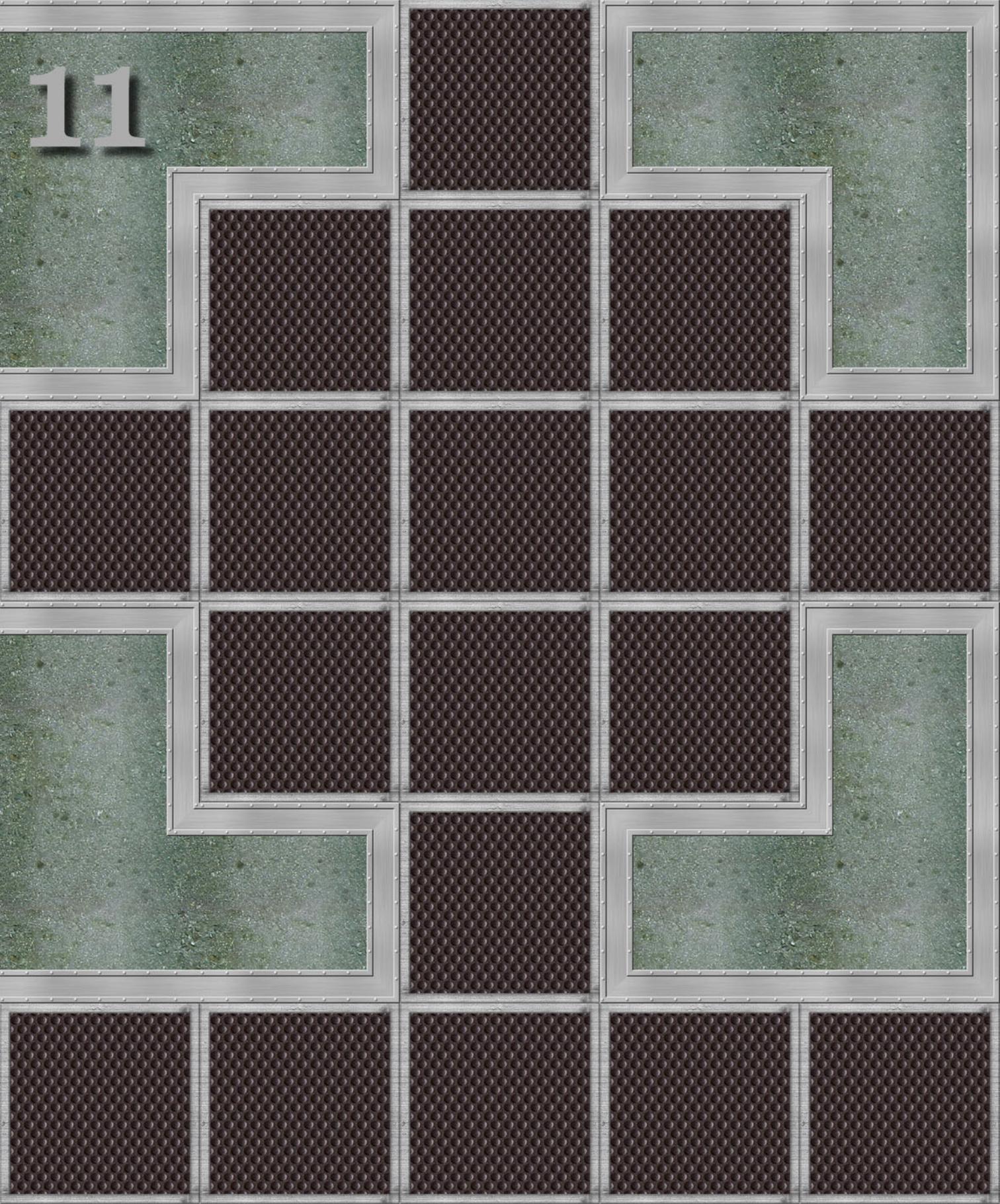
9



10



11



12

