



TM

THE HUNT BEGINS



Reglas: Jarosław Ewertowski & Grzegorz Oleksy

Arte Conceptual: Darek Zabrocki & Mariusz Siergiejew & Michał Pawlaczyk

Diseño de Miniaturas: Prodos Games Studio

Diseño Gráfico: Antonina Leszczyszyn & Michał Pawlaczyk

Fotografía: Antonina Leszczyszyn

Agradecimientos de Prodos Games a:

Kraig Koranda, Roland Berberich, Rob Alderman, Marshall Jones, Craig Thompson,
Matthew Edgeworth and Mark Rapson

Traducción: David Lecea Guerras

Colaboracion: Carlos del Rio Ayuso

1.1 V

PRODOS
GAMES



AVP: Alien vs. Predator TM & © 2015 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved.

Produced by Prodos Games Limited.

© Prodos Games Ltd. 2015

CONTENIDO

Introducción	4
Contenido	5
Montaje.....	6
Definición de miniatura.....	6
Introducción a las reglas.....	6
Oculto en la oscuridad – <i>Marcadores de Alerta!</i>	6
Conceptos Generales del Juego.....	7
Estadísticas.....	8
Estadísticas de las Armas	9
Cartas.....	9
Tablero de juego	11
Como jugar.....	18
Empezar la partida.....	18
Linea de visión.....	19
Reglas de ocupación de cuadrantes	21
Movimiento.....	22
Cargar con un marcador de objetivo.....	23
Acciones.....	23
Acciones Básicas Generales	23
Acciones Extendidas Generales	24
Combate.....	26
Armadura.....	26
Heridas	27
Combate a distancia	27
Combate cuerpo a cuerpo	28
Acciones especiales de Combate.....	29
Trabandose al ser desplazado	32
Habilidades.....	35
Habilidades Pasivas de los Marines	35
Habilidades Pasivas de los Aliens	35
Habilidades de los Predators	36
Referencia	37
Estadísticas de los Marines	37
Estadísticas y armas de los Aliens.....	39
Estadísticas de los Predator	40
Misiones de Campaña.....	42
Reglas de juego Avanzadas.....	52
Fuerzas de combate.....	52
Experiencia y NIVEL.....	53
Crea tu propio Héroe.....	54
Condiciones de Victoria Personalizados.....	57
Modo Supervivencia.....	59
.....

INTRODUCCIÓN

¿Qué es Alien vs Predator: The Hunt Begins?

Alien vs Predator: The Hunt Begins es un juego de tablero dinámico para uno o más jugadores que te permite tomar el control de una de las tres facciones: Xenomorfos Aliens, Predators o los Marines Coloniales Humanos.

El juego AvP: THB nos muestra el conflicto entre las 3 diferentes facciones que tiene lugar en los restos de la nave abandonada llamada USCSS Theseus.

Desde Xenomorfos Alien acechando en las sombras, esperando un momento de debilidad para saltar a la captura de nuevos huéspedes para la incubación, Marines coloniales bien entrenados equipados con armamento de tecnología punta, hasta la misteriosa raza de brutales cazadores extraterrestres conocidos como Predators.

Cada facción ofrece habilidades únicas que proporcionan variedad al estilo de juego de AvP: THB. Tanto si prefieres tomar el control de un numeroso enjambre de Aliens inundando los pasillos de la nave o dirigir a los valientes Marines Coloniales a luchar los terrores en la oscuridad o embarcarte en una cacería liderando un pequeño pero poderoso escuadrón de Predators, encontraras muchas horas de diversión en AvP: THB.

La sensación de suspense y tensión se ve reflejada en el uso de los marcadores de Alerta!. Estos marcadores esconden la identidad de cada modelo hasta que son avistados por una miniatura del oponente. Cada Facción usa los marcadores de Alerta! de forma distinta después de ser avistados, con lo que se logra un equilibrio único entre cada una dentro del juego.

AvP: THB ofrece varios tipos de juego, para uno o más jugadores. La campaña principal contiene 10 misiones correlativas que narran la historia que acontece a bordo de la USCSS Theseus. Cada misión puede jugarse de manera individual. Existe un modo de juego llamado Misión de Supervivencia, que pone a un grupo de supervivientes contra una horda de enemigos. Este estilo de juego se puede jugar en una única misión o en una mini-campaña de varias misiones en las que tanto los supervivientes como la horda de enemigos pueden ganar experiencia para mejorar de una ronda a otra. También hay escenarios únicos que permiten al jugador probar su fuerza por si mismo o contra amigos para descubrir quien tiene el mejor sentido táctico y puede llevar a su facción a la victoria.

El juego AvP: THB atiende a distintos jugadores, ofreciéndoles dos sets de juego: Básico y Avanzado. El set Básico ofrece un estilo de juego rápido, divertido y adictivo. Este set está diseñado para jugar partidas más rápidas, cortas y simples, omitiendo las reglas más complicadas del juego para asegurar que los jugadores más noveles o casuales se sientan envueltos en un juego con el oscuro y terrorífico trasfondo de AvP: THB. El set de reglas avanzadas abre un abanico de posibilidades tácticas a los más ambiciosos comandantes. Estas reglas se diseñaron pensando en los jugadores más experimentados, buscando influenciar cada aspecto del juego, empezando por la organización avanzada de la fuerza de combate, cartas juego adicionales y nuevas reglas especiales. Este set incrementa la complejidad mejorando aun así la experiencia del juego. Aparte de estos dos sets de reglas, el juego ofrece una variedad de misiones, como las misiones de supervivencia en escenarios definidos o aleatorios, o las misiones de la campaña a través de varias batallas en una historia narrada

1.1 CONTENIDO

AvP: THB Incluye:

Miniaturas:

- 10 Zánganos Aliens
- 5 Acechadores Aliens
- 3 Predators
- 5 Marines Coloniales

Dados:

3 Dados D20

Cartas:

- 2 Cartas de estadística de Aliens
- 3 Cartas de estadística de Predators
- 5 Cartas de estadística de Marines
- 20 Cartas de ambiente
- 20 Cartas de Misión (Partidas Avanzadas)
- 60 Cartas de Estrategia (20 por Facción)(Partidas Avanzadas)

Cuadrantes del Tablero:

- 28 Pasillos rectos
- 8 cruces
- 8 cuadrantes T
- 8 cuadrantes L
- 8 sin salida
- 6 conductos de ventilación
- 7 salas (Laboratorio, Cápsulas de Escape, Armería, Puente, Sala de Hibernación, Sala de Motores, Cápsula Predator)

Otros accesorios:

- 149 marcadores de Heridas, Alerta!, Centinela, Ocultación y Objetivos.
- 20 Puertas

1.2 MONTAJE

Antes de empezar a jugar, las miniaturas requieren cierto nivel de montaje. Instrucciones para montarlas se incluyen en la caja de las miniaturas. Es recomendable montar las miniaturas con pegamento de cianocrilato y con las herramientas del hobby adecuadas, además de la ayuda de un adulto (el pegamento y las herramientas no están incluidos).

Las miniaturas incluidas en AvP: THB han sido diseñadas por Prodos Games LTD.

1.3 DEFINICIÓN DE MINIATURA

PEANAS

Las reglas de AvP: THB están redactadas específicamente para jugar con las miniaturas montadas en las peanas que se incluyen con ellas. El tamaño de la peana cumple ciertos propósitos dentro de las reglas del juego.

En el juego se usan peanas de tres tamaños:

- Peanas pequeñas de 30 mm de diámetro
- Peanas medianas de 40 mm de diámetro, usadas para los Cuartel general/Ancianos y Guerreros Alien
- Peanas grandes de 50 mm o más de diámetro, que se usan para las miniaturas más grandes y los vehículos ligeros.

Ciertos monstruos no tienen peana o tienen algún tipo de peana especial (Alien Demoledor). Estas miniaturas siguen las reglas aplicadas a peanas grandes para simplificar el juego.

2. INTRODUCCIÓN A LAS REGLAS

AvP: THB contiene dos sets de reglas diferentes para jugar tus partidas con los cuadrantes y las miniaturas que proporciona el juego.

Las reglas y estadísticas Básicas se aplican a todas las miniaturas de la partida salvo que se indique lo contrario. Estas incluye las reglas de movimiento, disparo y combate cuerpo a cuerpo, siendo todo lo que necesitas para jugar una partida. Las reglas Básicas resultan en partidas rápidas y dinámicas.

El set de reglas Avanzado proporciona la opción de crear tu propia fuerza de combate, otorgando más profundidad táctica a la partida.

2.1 OCULTO EN LA OSCURIDAD – MARCADORES DE ALERTA!

Un aspecto esencial de AvP: THB es que nunca puedes estar seguro de lo que te espera al doblar la esquina, sin embargo, cada facción está equipada con accesorios o habilidades innatas para detectar otras formas de vida. Estos accesorios o habilidades también confieren una idea aproximada de la disposición de la nave y detectan hasta la más ligera vibración ambiental. Aun así, ni siquiera las mejores habilidades o el más sofisticado dispositivo puede detectar con completa precisión el tamaño o la naturaleza de un objeto en movimiento. Para representar esto, en AvP: THB cada miniatura empieza la partida como un marcador de Alerta!

Marcadores de Alerta!:



Marine Colonial



Alien



Predator

Los jugadores colocan y mueven los marcadores de *Alerta!* a través del tablero hasta que deseen cambiar un marcador por la miniatura que represente o inmediatamente después de que una miniatura o un marcador de *Alerta!* enemigo tenga Línea de Visión hasta ese marcador de *Alerta!*.

Cada regla de AvP: THB que se aplique a una miniatura, también se aplica a un marcador de *Alerta!*, a menos que se indique lo contrario.

Los jugadores pueden mirar sus marcadores de *Alerta!* en cualquier momento para recordar la posición de cada una de sus miniaturas aun ocultas. ¡No tienes que memorizar la posición de cada una de tus miniaturas!

2.2 CONCEPTOS GENERALES DEL JUEGO

En esta sección puedes encontrar algunos conceptos generales usados en AvP: THB. Cada concepto/idea/regla tiene una pequeña descripción explicando cómo se aplica o como interactúa con el resto del juego, de manera que puedas entender los conceptos básicos del juego más fácilmente.

D20 – AvP: THB En esta sección puedes encontrar algunos conceptos generales usados en AvP: THB. Cada concepto/idea/regla tiene una pequeña descripción explicando cómo se aplica o como interactúa con el resto del juego, de manera que puedas entender los conceptos básicos del juego más fácilmente.

Repetición de tirada – Un jugador puede repetir una tirada solo una vez (Una repetición no puede ser repetida). Si un jugador puede repetir una tirada y decide hacerlo, debe quedarse con el segundo resultado, aunque sea peor que el primero.

Fuera de la mesa! – Al lanzar los dados, la tirada solo cuenta si caen en la mesa. Si un d20 cae fuera de la mesa, debes repetir la tirada (esta es la única excepción a repetir las tiradas solo una vez; una repetición que caiga fuera de la mesa, debe ser repetida.)

Crítico – Las tiradas que resulten en un 1 natural (sin modificar) son un éxito automático. No se puede realizar una tirada de Armadura, Condición o Sanación contra una tirada que resulte en un 1 natural.

Pifia – Un 20 en un d20 siempre se considera un fallo automático. Una miniatura que saque un 20 en cualquier chequeo de habilidad no podrá gastar más puntos de Acción en ese turno de juego. Un jugador no podrá tampoco usar el nivel de Experiencia de la miniatura para repetir una tirada en la que se obtenga un 20.

Por ejemplo: Un Marine Colonial usa su primer punto de Acción para realizar un Disparo. El arma del Marine tiene Cadencia de Fuego: 2. El jugador decide asignar todos los disparos a una miniatura enemiga, lanzando 2d20. Obtiene un 4 y un 20, perdiendo su segundo punto de Acción, pero pudiendo completar su primera acción con un disparo fallido y uno acertado.

Activada/desactivada – Una miniatura activada puede puntos de Acción para completar acciones básicas o avanzadas y para usar sus Habilidades Especiales Activas. Una miniatura desactivada es aquella que ya haya sido activada o que cuente como que ha activado durante el turno de juego. Miniaturas desactivadas no pueden realizar ninguna acción durante el resto del turno.

Impacto automático – En un ataque de disparo o de cuerpo a cuerpo que impacte automáticamente según la descripción del ataque, siempre se considerará que se ha conseguido un éxito en el chequeo de CC o CD.

Puntos de Acción – Los puntos de Acción permiten a las miniaturas realizar diferentes acciones. Cada miniatura empieza su activación con 2 puntos de Acción. Cada Acción cuesta al menos 1 punto de Acción, a menos que se especifique lo contrario.

Página 23

Ataque de disparo – Cualquier acción que requiera que una miniatura realice un chequeo de CD, se considera un ataque de disparo.

Página 27

Ataque cuerpo a cuerpo – Cualquier acción que requiera que una miniatura realice un chequeo de CC, se considera un ataque cuerpo a cuerpo.

Página 28

Pila de descartes – Una pila en la que dejar las cartas usadas o descartadas de cada tipo concreto. *Ejemplo: Pila de descartes de cartas de Estrategia.*

Mazo – Un mazo de cartas de cada tipo concreto.

NIVEL – El Nivel actual de una miniatura.

Impactar/impactado – Un chequeo de CC o CD se considera una tirada para impactar. Un chequeo de CC o CD exitoso se considera un impacto.

Desplazado – Una miniatura es desplazada cuando dos o más miniaturas cambian sus respectivas posiciones de manera que el cuadrante sigue legalmente ocupado. Más información en Desplazamientos en la sección 5.2.1 del reglamento.

Página 29

Marcador – Un marcador de cartón que representa objetos, unidades, habilidades, efectos u objetivos de misión, dependiendo de su contenido. *Ejemplos: Marcador de Daño de Ácido, Marcador de Heridas de Predator, Marcador de Centinela y Marcador de Alerta!*

Chequeo de Habilidad – Para pasar con éxito un chequeo de habilidad, se debe obtener en una tirada de un d20 un valor igual o inferior al valor de la habilidad en cuestión de la miniatura.

Ejemplo: Una miniatura con CD 12 necesita un obtener un 12 o menos para pasar con éxito la tirada de ataque.

Valor de chequeo – El número que se necesita sacar igual o menor en un d20 para superar el chequeo.

Modificador – Un número que se añade o subtrae al valor de chequeo antes de hacer la tirada.

Habilidad Activa (A) – (A) en una habilidad significa que es una habilidad Activa. Una miniatura ha de gastar al menos un punto de Acción para realizar una habilidad Activa.

Habilidad Pasiva (P) – (P) en una habilidad significa que es una habilidad Pasiva. El efecto de una habilidad pasiva siempre está en juego salvo que se indique lo contrario. En ocasiones una (P) modifica o afecta a otras habilidades (A).

Cuadrante en disputa – Cualquier cuadrante del juego se considera en disputa si se cumple al menos una de las siguientes condiciones.

- El cuadrante está ocupado por al menos dos miniaturas de facciones distintas.
- El cuadrante es adyacente a uno totalmente ocupado por al menos 2 facciones.

Cuadrante totalmente ocupado – Un cuadrante en el que no haya espacio para más miniaturas porque no queden puntos de Ocupación disponibles.

2.3 ESTADÍSTICAS

En AvP: THB, cada miniatura tiene una serie de estadísticas que representan sus habilidades. Los valores de estas estadísticas rondan del 1 al 20, siendo un 1 muestra de poca destreza en la habilidad y 20 representando el pináculo de la evolución o un entrenamiento exhaustivo.

Cada habilidad puede ser modificada por efectos temporales o permanentes según avanza el juego. La mayoría de estas estadísticas se usan como punto de partida para calcular el valor de chequeo necesario para una tirada de un d20:

M



Movimiento. Determina el movimiento que puede realizar una miniatura. Este número muestra cuantos cuadrantes puede avanzar una miniatura después de gastar un punto de Acción en una Acción de Movimiento.

CC



Cuerpo a Cuerpo. Cuanto más alto sea el valor de esta habilidad, mejor será la capacidad de combate de esta miniatura. Esta habilidad describe la efectividad que posee la miniatura en combates cuerpo a cuerpo y su familiaridad con condiciones de combate o realizar acciones mientras está trabada en combate. Este es el valor de chequeo necesario en una tirada de un d20 para pasar con éxito un chequeo de combate cuerpo a cuerpo.

RS (en español CD)



Combate a Distancia. Esta habilidad muestra destreza de la miniatura al disparar. Un valor alto indica un alto nivel de entrenamiento, ayuda de tecnología punta o un ajuste evolutivo a lo largo de varias generaciones. Este valor de chequeo es necesario en una tirada de un d20 para pasar con éxito un chequeo de combate a distancia.

St (en español F)



Fuerza. Esta habilidad describe la fuerza de la miniatura. El valor de Fuerza puede usarse para probar la capacidad muscular de la miniatura. La fuerza de la miniatura contribuye a la potencia de sus armas de cuerpo a cuerpo. Este valor de chequeo es necesario en una tirada de un d20 para pasar con éxito un chequeo de fuerza.

Con



Condición. Esta habilidad muestra la dureza y tenacidad de la miniatura. Puede usarse para probar la respuesta de una miniatura a entornos de bajo nivel de oxígeno o la resistencia a factores externos. Este valor de chequeo es necesario en una tirada de un d20 para pasar con éxito un chequeo de condición.

LD



Liderazgo. Esta habilidad muestra la capacidad de actuar como una unidad coherente, un miembro de una escuadra o los instintos naturales de una miniatura. Este valor de chequeo es necesario en una tirada de un d20 para pasar con éxito un chequeo de Liderazgo.

W (en español H)



Heridas. La capacidad de recibir daño de una miniatura antes de sucumbir. Todas las miniaturas comunes de tamaño humano normalmente tienen solo una herida. Si se reduce el número de heridas de una miniatura a cero o menos, esa miniatura es retirada como baja.

A



Armadura. Es el valor de la armadura de una miniatura. Puede ser concedida por una armadura personal avanzada, piel de resistencia sobre-humana o un exoesqueleto de combate. Cuanto mayor sea el valor de la armadura de una miniatura, esta tendrá más protección contra diferentes causas de daño. Este valor de chequeo es necesario en una tirada de un d20 para pasar con éxito un chequeo de armadura para ignorar un impacto. En ocasiones, el valor de Armadura puede incluir un segundo número entre paréntesis, EJ: 18(12), que indica el valor mínimo al que puede ser reducido su valor de Armadura, o valor de Armadura Impenetrable.

PUNTOS DE ACCIÓN

Cada miniatura en el juego tiene dos puntos de Acción (a menos que se especifique lo contrario). Para simplificar, este valor no se encuentra en la línea de estadísticas de cada miniatura. Una vez que una miniatura haya gastado todos sus puntos de Acción, cuenta como desactivada durante el resto del turno.



Ejemplo de la carta de un Marine Colonial.

Armas a distancia



Armas cuerpo a cuerpo



2.4 ESTADÍSTICAS DE LAS ARMAS

M56 SMART GUN		
F	VDA	AV
14	3	1

F - Fuerza. La fuerza del arma de una miniatura modifica la armadura de la miniatura objetivo.

VdA - Velocidad de Ataque. La cantidad de tiradas que puedes realizar con un arma.

AV - Valor Anti Vehículo. Esta valor, modifica la Armadura del Vehículo (AV) de objetivos con PE (Puntos de Estructura). (Las reglas de Vehículos aún no están disponibles).

2.5 CARTAS

En AvP: THB existen hasta 4 tipos de cartas que se usan durante el juego:

Cartas de estadística



Estas cartas contienen toda la información que necesitas para usar cualquier miniatura del juego. El frontal proporciona los valores numéricos de los atributos de la miniatura, que arma usa, y las habilidades especiales que puede usar. El reverso de la carta de estadística contiene la descripción de las habilidades especiales de la miniatura. Estas cartas dan un rápido acceso a las características de una miniatura sin necesidad de apuntarlas o de revisarlas en el reglamento. Coloca las cartas de tus miniaturas a un lado del tablero como referencia rápida.

Cartas de Ambiente



Este tipo de cartas simulan eventos aleatorios que ocurren a bordo del USSC Theseus. Las cartas de Ambiente afectan tanto a la nave como a las miniaturas que la ocupan, a menos que se especifique lo contrario. Cada turno de juego, el jugador con la iniciativa roba una carta de ambiente. Solo puede haber una carta de ambiente activa en cualquier momento.

Cartas de Estrategia



Carta de Estrategia Predator



Carta de Estrategia Alien



Carta de Estrategia Marine

Las cartas de Estrategia son cartas específicas de cada facción que proporcionan ventajas, tácticas o maniobras especiales para cada facción. Antes de empezar el juego, cada jugador roba cinco cartas de Estrategia de su mazo. Cada jugador puede descartar su mano inicial y reemplazarla con una mano nueva de su mazo antes de que empiece el primer turno. El jugador que reemplace

su mano debe quedarse con la segunda. Mantén tu mano en secreto.

Al principio de cada turno de juego cada jugador roba suficientes cartas de Estrategia hasta tener cinco en mano. Cada jugador puede jugar hasta dos cartas de Estrategia en cada turno. Ningún jugador puede tener más de cinco cartas en su mano en cualquier punto del juego; si tienen más de cinco, deben descartarse inmediatamente tantas cartas como sea necesario hasta tener cinco en mano.

Las cartas de Estrategia solo pueden ser usadas entre las activaciones de miniaturas individuales de cualquier jugador, a menos que se especifique lo contrario en la carta. El jugador que vaya a activar la siguiente miniatura, puede elegir jugar una carta de estrategia antes que el jugador enemigo. A menos que se especifique lo contrario, las cartas de Estrategia son retiradas del juego justo después de que se resuelva el efecto de la carta, y se colocan en el mazo de descartes del jugador.

Mission Cards



Las cartas de Misión proporcionan un aspecto de aleatoriedad interesante al juego, haciendo posible que no se jueguen 2 misiones de la misma manera. Las cartas de Misión contienen un alto número de objetivos distintos, inyectando un soplo de aire fresco a los mapas con los que tengas más familiaridad y permitiendo a los jugadores crear mapas completamente nuevos con condiciones de victoria aleatorias. Las cartas de Misión pueden usarse en los mapas que cree el jugador para añadir nuevos desafíos y horas de diversión. Cada Carta de Misión contiene un set de 3 condiciones de Victoria (uno por facción) pero solo debe completarse el de la facción del jugador. Antes de empezar el juego, el jugador con la iniciativa roba una carta, lee su objetivo en voz alta y coloca los objetivos de misión siguiendo las reglas descritas en la sección de Reglas Avanzadas de Juego. Esta carta de Misión de devuelve al mazo y es barajada con el resto. Se repite el proceso para cada jugador y una vez se hayan colocado los objetivos de misión para todos los jugadores, empieza la partida.

2.6 TABLERO DE JUEGO

El juego tiene lugar a bordo de una nave de Transporte e investigación científica, la USSCS Theseus. El tablero de juego de AvP: THB es variable y puede ser dispuesto de diferentes maneras para representar los varios niveles de la nave. Cada misión de AvP: THB tiene una disposición concreta del mapa, creada con los cuadrantes incluidos en la caja de juego. Puedes crear una variedad infinita de mapas propios usando las reglas de Misiones Avanzadas que se incluyen en AvP: THB. ¡El único límite es tu imaginación!

2.6.1 Cuadrantes de Juego

Cada pieza individual de mapa se denomina Cuadrante. Los bordes de cada uno están cortados de manera que encajen entre ellos, como las piezas de un puzle, y así no se separen durante una partida. Cada cuadrante tiene una función concreta en el juego.

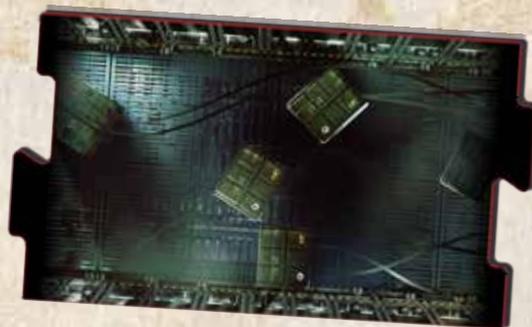
AvP: THB usa 5 tipos de cuadrantes distintos:

- **Pasillo Infestado**



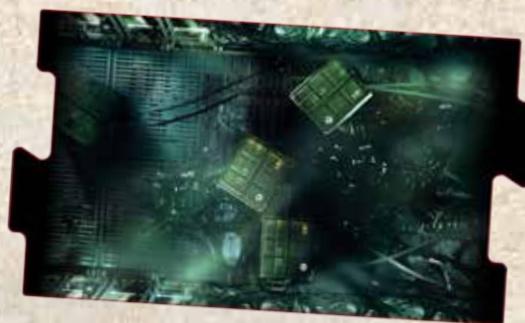
Cualquier miniatura que realice una acción de disparo tomando como objetivo una miniatura Alien dentro de un pasillo infestado, aplica un modificador negativo a su tirada de CD, representando la habilidad natural de un Xenomorfo de camuflarse en terreno infestado.

- **Pasillo Despejado**



Cualquier miniatura que realice una acción de combate cuerpo a cuerpo contra una miniatura de la USCM recibe un modificador de -4, representando el entrenamiento de combate exhaustivo de los marines, permitiéndoles usar cualquier caja, esquina o hueco disponible para ganar la ventaja táctica que necesite.

- **Pasillo semi-Infestado**

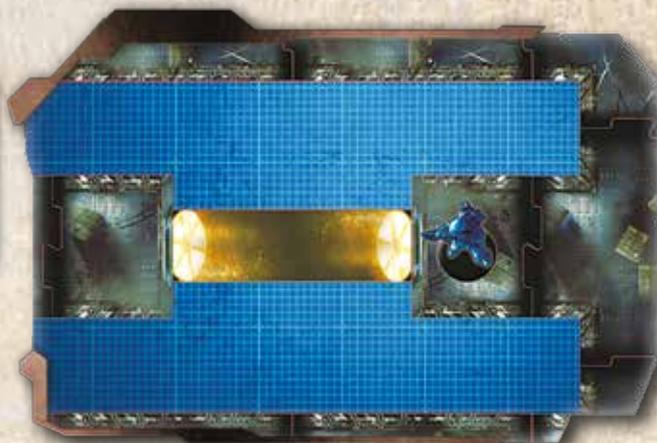


Cuenta tanto como pasillo infestado como pasillo despejado, otorgando bonificadores tanto a aliens como a marines.

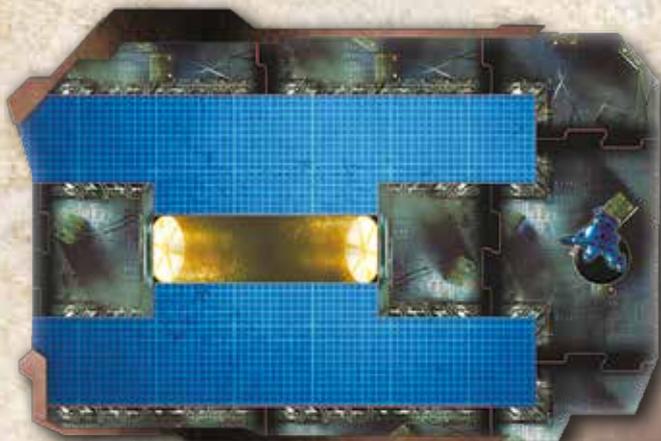
- Conducto de ventilación



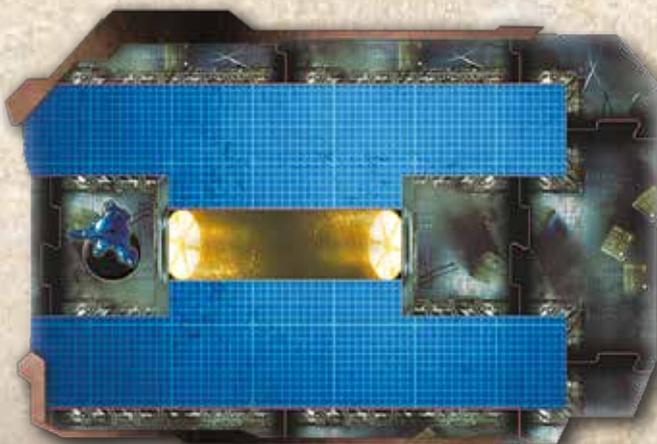
Los conductos de ventilación se tratan como cualquier otro tipo de pasillo, salvo por dos excepciones: solo las miniaturas que tengan peanas pequeñas pueden mover a través de un conducto de ventilación y no se pueden usar para trazar líneas de visión. Los conductos de Ventilación cuentan como un cuadrante normal a la hora de mover. Solo una miniatura con la regla Pequeño (P) puede acabar su activación sobre un conducto de ventilación. Una miniatura debe gastar un punto de Acción para mover a través de un conducto de ventilación, como se describe más adelante:



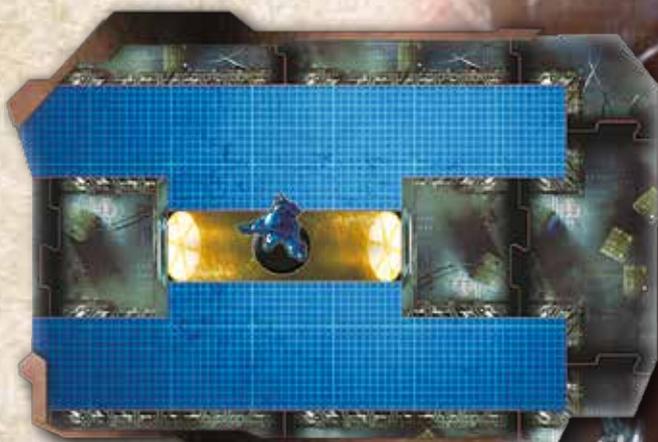
3 ...con lo que la miniatura regresa al último cuadrante legal que ocupó.



1. La miniatura del Marine se prepara para atravesar un conducto de ventilación.



4. Durante su siguiente activación, la miniatura usa su acción Correr de nuevo y consigue atravesar el conducto de ventilación.



2. Después de usar su acción Correr, mueve 2 cuadrantes. Su movimiento termina en el conducto de ventilación, lo que no está permitido...

- Salas

Las salas siguen las mismas reglas que los cuadrantes de pasillo normal, descritos más arriba, a no ser que sean salas infestadas, en cuyo caso siguen las reglas de los pasillos infestados. Salvo que se especifique lo contrario, los cuadrantes de Sala no tienen reglas especiales.

Sala de Motores



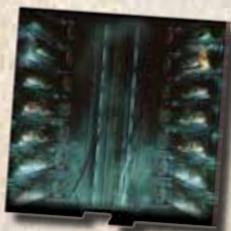
Armería



Puente



Sala de Hibernación



Cápsula de Escape



Laboratorio



Cápsula Predator



Cápsula Predator atracada. Punto de entrada de los Predator.

- Marcadores

Marcadores de Alerta! incluidos en la caja de juego.



Alien Acechador



Alien Acechador Reverso



Alien Zángano



Alien Zángano Reverso



Soldado Marine



Soldado Marine Reverso



Guerrero Predator con Combi-Lanza



Guerrero Predator con Combi-Lanza Reverso



Cazador Predator



Cazador Predator Reverso



Guerrero Predator con Disco



Guerrero Predator con Disco Reverso

Marcadores de Objetivo



Alien



Predator



Marines

2.6.2 Puertas

Las puertas representan las compuertas de aire y las puertas que conectan las salas y pasillos de la USCSS Theseus. Planchas hidráulicas de acero que separan las secciones de la nave en ocasiones resultan ser lo único que mantiene a raya a la muerte. Estas placas están diseñadas para resistir faltas de presión repentinas, golpes de metralla, y explosiones o fuego de armas de pequeño calibre. Los mecanismos que controlan estas puertas son bastante simples y fáciles de manejar tanto por Marines como por Predators, mientras que los Aliens deben optar por sus afiladas garras para atravesarlas por la fuerza.

Un Marine o un Predator debe gastar un punto de Acción para activar una puerta; para hacerlo, una miniatura debe estar en un cuadrante adyacente a la puerta que quiera activar.



1. La miniatura no puede intentar activar la puerta desde su posición actual, pues no se encuentra en un cuadrante adyacente a la puerta.



2. El Marine se encuentra ahora en un cuadrante adyacente a ambas puertas, así que puede intentar activar cualquiera de ellas.

Una vez la puerta está activada se abre, y por lo tanto, es retirada del juego permanentemente.

Dependiendo de la facción, una miniatura puede interactuar con una puerta de las siguientes formas:

Sellar las compuertas (A) (Acción única de los Marines)
- Cualquier Marine puede gastar dos puntos de Acción en crear una puerta sellada. Para hacerlo, la miniatura puede gastar dos puntos de Acción y pasar un chequeo de CC. Si el chequeo es exitoso, se sitúa una nueva puerta en el borde entre la miniatura que haya realizado la acción, y cualquier cuadrante adyacente al que ocupa. Si el chequeo falla, la miniatura pierde sus puntos de Acción restantes y queda desactivada inmediatamente. Hasta 3 puertas pueden crearse de esta manera por partida. Sellar las compuertas no se puede realizar en un cuadrante en disputa.

Nota del diseñador: Una acción de Sellar las compuertas en un buen momento de la partida, puede dar a los Marines suficiente tiempo para montar una nueva línea de defensa y reagruparse para enfrentarse a un grupo de enemigos.



1. Un marine solitario está al alcance del movimiento de un grupo de Aliens, pero aún tiene sus dos puntos de acción. Sus dos compañeros ya han activado este turno. Si en el grupo de Aliens hay algún acechador, sus compañeros corren peligro de entrar en combate este turno.



2. El marine decide usar ambos puntos de Acción, tira un d20, pasando de manera exitosa el chequeo de CC, y creando así una puerta con la que bloquear el movimiento de los Aliens.

Forzar las Puertas (A) (Acción única de los Aliens)

- Cualquier miniatura Alien puede intentar abrir una puerta gastando una acción de ataque CC, superándola si consigue un valor de chequeo en un d20 según la siguiente tabla:

PEANA DE LA MINIATURA:	VALOR DE CHEQUEO:
Pequeña	5 o menos en un D20
Mediana	10 o menos en un D20
Grande	15 o menos en un D20
Sin Peana	Éxito Automático

Asistiendo en Forzar las puertas (A) (Regla única de los Aliens) - Cada miniatura Alien, a excepción de miniaturas con la regla especial Pequeño (P), que ocupe un cuadrante adyacente a una puerta, mientras se está intentando forzar dicha puerta, cuenta como asistencia, incluso si se activó previamente durante el turno. Las miniaturas aliadas en ambos lados de la puerta suman al modificador. La miniatura que intenta forzar la puerta recibe un +1 al valor de chequeo requerido por cada miniatura asistiendo. Miniaturas en cuadrantes en disputa adyacentes pueden asistir en una acción de Forzar las puertas (A).



1. En esta situación, la puerta es la única barrera entre el Marine y el Xenomorfo. Teniendo en cuenta que la peana del Guerrero Alien es pequeña, necesita una tirada de 1-5 en un d20 para realizar con éxito una acción de Forzar las Puertas (A).

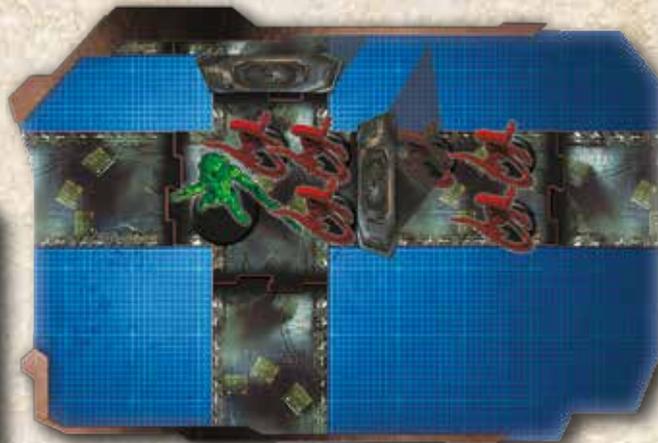


2. Ahora cuenta con ayuda de más miniaturas de su especie, con lo que su probabilidad de éxito aumenta considerablemente. En este ejemplo, el Alien que usará

una acción de ataque CC gana un +3 al valor de chequeo necesario para superar la tirada.



3. Miniaturas en ambos lados de la puerta contribuyen al esfuerzo. En esta situación, cada Alien que intenta romper la puerta recibe un +5 al valor de chequeo necesario, con lo que conseguirán abrir las puertas con un resultado de 1-10 en un d20.



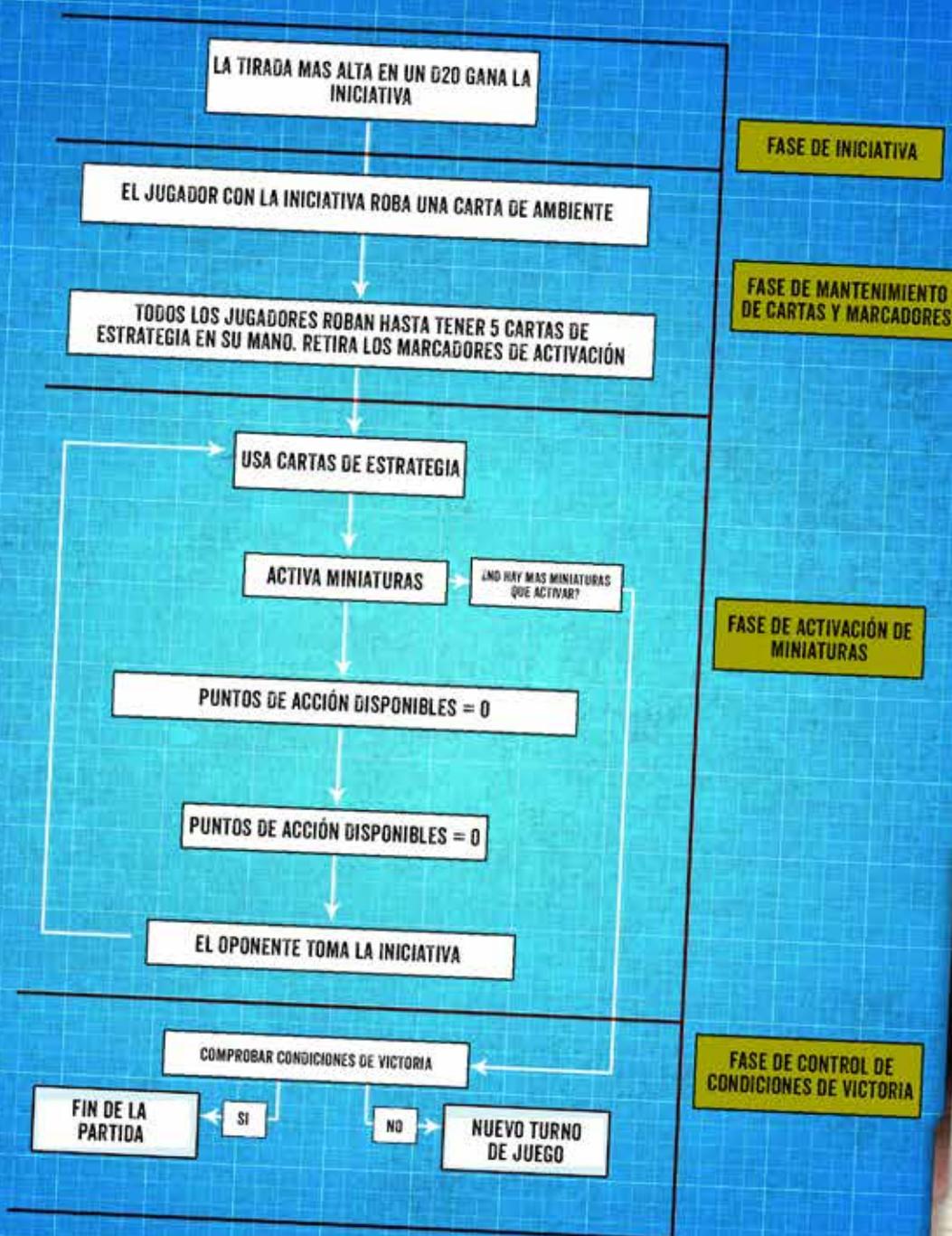
4. Incluso las miniaturas en un cuadrante en disputa pueden asistir a la acción de Forzar las Puertas (A). Todas las tiradas que se realicen en ambos grupos de Aliens en este ejemplo, reciben un +5 al valor de chequeo para la acción de Forzar las Puertas (A)



Exoesqueleto pintado por Prodos Games Studio. Esta miniatura no se incluye en AvP:THB, pero puede adquirirse por separado.



SECUENCIA DE TURNO



3. COMO JUGAR

En este capítulo, se describen con más detalle el turno de juego y las fases que lo constituyen.

AvP: THB es un juego para uno o más jugadores en un tablero con piezas de cartón. Cada jugador toma el control de una facción e intenta llevarla a la victoria, ya sea masacrando a los enemigos o completando los objetivos de una misión. Llevar a cabo tu misión, y al mismo tiempo, evitar que los enemigos completen la suya, dependerá de tu habilidad para predecir los movimientos de los enemigos, planear tu estrategia con varios turnos de ventaja y una pequeña dosis de suerte.

Durante cada turno de juego, los jugadores activan sus miniaturas según el orden de iniciativa: una miniatura cada vez. Los jugadores pueden usar puntos de Acción para:

- Mover sus miniaturas
- Combatir contra una miniatura enemiga
- Abrir una puerta
- Usar una habilidad especial

Además, los jugadores pueden usar sus cartas de Estrategia para añadir cierta complejidad al juego y sorprender a sus oponentes cuando menos se lo esperen.

Las cartas de Ambiente se juegan cada turno y afectan al tablero de juego. Estas cartas no son jugadas por el jugador, pero garantizan que las condiciones y atmosfera de la nave cambien, presionando a cada jugador a ajustar su estrategia en el momento. Una vez todas las condiciones de victoria se cumplan por una de las Facciones, el juego termina, con lo que la victoria puede alcanzarse de varias maneras, eliminando o siendo más listo que los demás jugadores.

Una vez todas las miniaturas del tablero hayan sido activadas, comienza el siguiente turno de juego.

En esta sección del libro encontraras toda la información necesaria para preparar el tablero y jugar una partida de AvP: THB.

3.1 EMPEZANDO LA PARTIDA

AvP: THB se puede jugar en cualquiera de los dos modos de juego. Lo primero que debes decidir al jugar a AvP: THB es si quieres jugar en modo Básico o modo Avanzado, usando las expansiones de AvP: THB.

El modo de juego Básico usa todas las miniaturas incluidas en la caja de juego. Las partidas en modo Básico se equilibran usando un número predefinido de miniaturas en una serie de misiones pre-establecidas, saltándose el paso de creación de la fuerza de combate. Las partidas de este tipo tienden a ser más cortas y son la mejor manera de familiarizarse con las reglas comunes antes de saltar al modo Avanzado.

El modo de juego Avanzado resulta perfecto para jugadores que hayan ampliado su colección de miniaturas con las incluidas en los packs de expansión de AvP: THB. Las reglas del modo Avanzado resultan en partidas más intensas y largas que requieren una diferente mentalidad táctica, ya que las miniaturas que se pueden incluir añaden habilidades únicas al juego.

Independientemente del modo de juego que elijas, el ritmo y la secuencia de turno son las mismas tanto en el modo Básico como en el Avanzado.

3.1.1 Preparación del juego Básico

Para jugar una partida del modo Básico, se deben seguir estos pasos.

1. Elige la facción que quieres jugar durante esta partida.
2. Escoge una misión. Cualquier jugador puede tirar un d20/2 para seleccionar al azar uno de los mapas de juego. Las misiones de la campaña, jugadas en el orden correcto, desvelan la historia detrás de los eventos que toman lugar a bordo de la USSC Theseus.
3. Sitúa los cuadrantes, las puertas y los marcadores de misión según la descripción de la misión.
4. Coloca todos los marcadores de *Alerta!* en los cuadrantes según la descripción de la misión.
5. Cada jugador roba 5 cartas de Estrategia de su mazo de facción.

3.1.2 Preparación del juego Avanzado

1. Ponte de acuerdo con tu oponente en el número máximo de puntos para la partida. Cada jugador crea una fuerza de combate usando las miniaturas de las expansiones de AvP: THB o las miniaturas proporcionadas con la caja del juego hasta llegar a los puntos máximos acordados.
2. Coloca el tablero de juego. Tira un d20/2, y copia el tablero de la misión equivalente a la tirada usando la descripción de la misión. Si ambos jugadores están de acuerdo, también puedes colocar los cuadrantes como quieras. Cada jugador roba una carta de objetivo de misión y coloca los marcadores de misión según las reglas de colocación de marcadores de misión.
3. Coloca todos los marcadores de Alerta! según la descripción de la misión.
4. Cada jugador roba cinco cartas de Estrategia de su mazo de facción.

3.1.3 Secuencia de turno

AvP: THB se juega en turnos que están divididos en fases de Activación. Si no se especifica lo contrario, cada turno se empieza con una tirada de iniciativa.

1. FASE DE INICIATIVA
2. FASE DE MANTENIMIENTO DE CARTAS Y MARCADORES
3. FASE DE ACTIVACION DE MINIATURAS
4. FASE DE CONTROL DE VICTORIA
5. FIN DEL TURNO

Cada turno de juego consiste de estas 5 fases. Sigue las instrucciones de cada fase hasta que uno de los jugadores cumpla los objetivos de victoria o cuando retires como baja la última miniatura de cualquiera de los jugadores.

FASE DE INICIATIVA

Cada jugador tira un d20. La tirada más alta gana. En caso de empate, repite la tirada hasta que solo un jugador la gane. El jugador que gane la tirada puede elegir ceder la iniciativa al oponente.

FASE DE MANTENIMIENTO DE CARTAS DE MARCADORES

El jugador con la iniciativa roba una carta de Ambiente del mazo, la revela y la pone en juego. Todos los jugadores roban suficientes cartas de sus mazos de facción hasta tener cinco cartas en mano. Retira todos los marcadores de Activación del tablero.

FASE DE ACTIVACIÓN DE MINIATURAS

El jugador con la iniciativa comienza la fase de Activación del turno de juego. El jugador elige una miniatura que activar en cada fase de Activación. Una miniatura debe gastar al menos un punto de Acción por activación. Una vez se haya activado y haya usado

al menos un punto de Acción, el siguiente jugador elige una miniatura para activar de la misma manera. Cuando una miniatura haya finalizado su activación, coloca un marcador de Activación para indicar que ya la has activado en este turno.

*Marcadores de Activación:
Marine, Predator, Alien*



Los jugadores continúan este proceso hasta que todas las miniaturas hayan activado una vez por turno. Si un jugador controla más miniaturas que su oponente, debe activar las miniaturas que no haya activado en cualquier orden al final de la fase de activación del turno de juego.

La última miniatura activada en el turno de juego anterior de cada jugador no puede ser la primera en activar en el siguiente turno. Ignora esta regla si el jugador solo tiene una miniatura en juego. Cada jugador puede usar hasta dos cartas de Estrategia en cualquier momento cada turno.

Cuando no queden miniaturas que activar en uno de los bandos de juego, los jugadores pueden elegir usar todos los marcadores de centinela que queden en juego. Los jugadores toman turnos de acuerdo al orden de iniciativa y usan los marcadores de centinela en sus miniaturas para las acciones disponibles. Una vez se hayan retirado todos los marcadores de centinela del juego o los jugadores deciden no usarlos, termina el turno de juego.

FASE DE CONTROL DE VICTORIA

Cuando se termina la fase de Activación, todas las miniaturas quedan desactivadas. Retira todos los marcadores de centinela. Los jugadores deben comprobar si cumplen los objetivos de su misión. Si alguno de los jugadores ha completado su misión, el juego termina inmediatamente, y el jugador que completase su misión con éxito es el ganador.

FIN DEL TURNO

Una vez todas las miniaturas hayan sido desactivadas y todos los marcadores de centinela retirados del juego, comienza un nuevo turno de juego. Procede el nuevo turno con una nueva tirada de iniciativa.

3.2 LÍNEA DE VISIÓN (LDV)

Un marcador de Alerta! tiene línea de visión con otra miniatura o marcador de Alerta! si cualquiera de los jugadores puede trazar una línea recta no bloqueada entre el centro de ambos cuadrantes ocupados por dichas miniaturas o marcadores. Ignora miniaturas interpuestas al trazar la línea. En el fragor de la batalla la posición exacta de una miniatura es irrelevante. Asumimos que están en constante movimiento ocultándose con lo que se encuentre en su cuadrante.

No se puede trazar Línea de Visión a través de un conducto de ventilación.

Cambio de *marcador de Alerta!* a miniatura

Hay dos maneras de cambiar un *marcador de Alerta!* por la miniatura que representa:

- **Voluntariamente** —El jugador que controle el marcador puede decidir en cualquier momento de la partida, sustituir un *marcador de Alerta!* por la miniatura que representa siguiendo las reglas de sustitución más abajo.
- **Obligatoriamente** —Ambos jugadores revelan sus *marcadores de Alerta!* una vez ambos marcadores ganen línea de visión entre ellos. Si el *marcador de Alerta!* no ha sido activado aun durante ese turno, la miniatura que lo sustituya puede activar normalmente. Si un *marcador de Alerta!* ha sido activado durante ese turno, la miniatura que lo sustituya no podrá activar durante ese turno de juego.



1. Las miniaturas están representadas por marcadores de *Alerta!* pues no hay línea de visión entre los marcadores de las facciones opuestas.



2. Un marine activa y mueve al cuadrante que hace esquina. Ahora se puede trazar línea de visión entre el cuadrante que ocupa el marine, y los cuadrantes que ocupan los Xenomorfos, revelando a los Aliens.



3. Los marcadores de *Alerta!* Xenomorfos en línea de visión con el Marine, son revelados y sustituidos por las miniaturas apropiadas.

Cada Facción en AvP: THB tiene sus propias reglas especiales al revelar sus marcadores de *Alerta!*:

Aliens:

Cuando reveles un marcador de *Alerta!*, debe sustituirse por la miniatura Alién representada en el marcador. Sin embargo, si no has activado aun el marcador de *Alerta!* y se encuentra en un cuadrante Infestado, el jugador Alién puede elegir mantener cualquier número de miniaturas en Línea de Visión con miniaturas enemigas en Ocultación, renunciando a su activación el turno en el que son avistadas. Mientras este en Ocultación, un marcador de *Alerta!* no es revelado cuando sea avistado.

Marines Coloniales:

Tácticas de combate (P) - Gracias a su entrenamiento de combate, una vez un marcador de un marine colonial sea revelado, coloca en su lugar una miniatura de Marine colonial sin revelar, elegida por el jugador Marine. Además, cuando una miniatura de tropa de los marines pierda una herida, puede ser asignada a cualquier otra miniatura de tropa que ocupe el mismo cuadrante.

Nota del diseñador: Tácticas de Combate (P) - Esta habilidad es compartida por todos los Marines Coloniales.

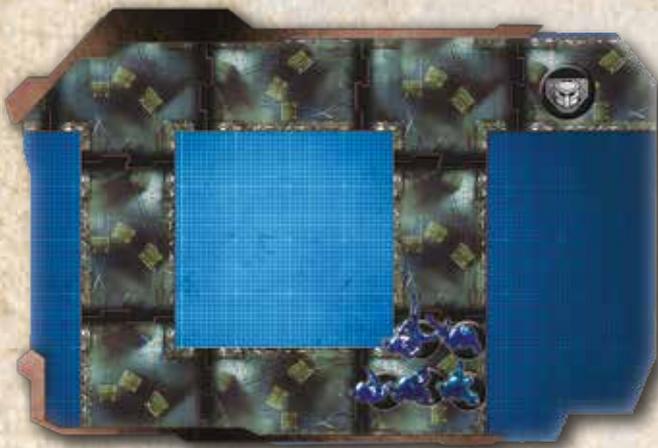
Predators:

Cazador experimentado (P) - Los Predators son cazadores expertos, que usan equipos tecnológicos avanzados y un set de habilidades altamente refinadas en sus cacerías. Cuando un *marcador de Alerta!* de una miniatura con la habilidad Cazador experimentado sea revelado, la miniatura Predator correspondiente puede ser colocada en cualquier cuadrante adyacente al cuadrante en el que estaba el marcador al ser avistado, sin embargo una miniatura no puede colocarse en un cuadrante más cercano a cualquier miniatura con Línea de Visión con el Predator.

Señuelo de Voz (P) - Los Predators usan su avanzada tecnología para engañar y tentar a los enemigos para que avancen donde el Predator quiera. Para representar esto, una fuerza de combate Predator siempre empieza el juego con dos marcadores de *Alerta!* extra. Las únicas Acciones disponibles para estos marcadores son Mover y Correr. Cuando cualquiera de los marcadores proporcionados por Señuelo de Voz (P) sea revelado o dañado de cualquier modo, retíralo del juego inmediatamente.



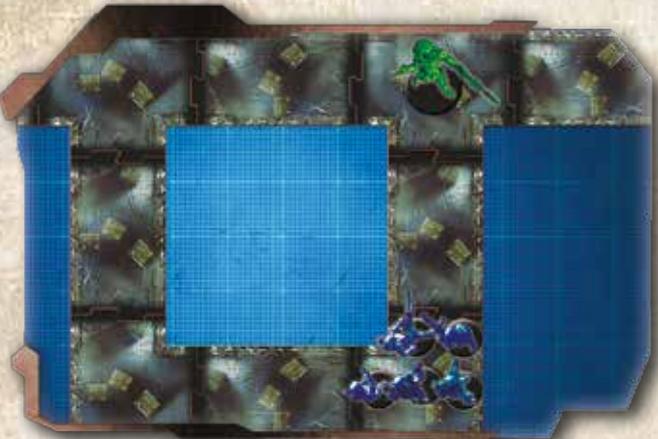
Marcador de Señuelo de Voz Predator.



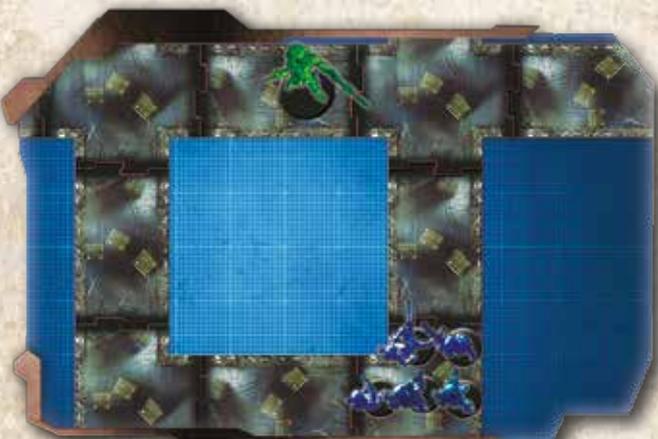
1. Los Marines asumen una posición defensiva, preparándose para la acción del Predator.



2. El marcador de Alerta! Predator mueve, situándose en Línea de Visión de los Marines.



3. Al estar en Línea de Visión con los Marines, el marcador es revelado.



4. Usando las reglas de especiales de los Predator, el jugador puede colocar su miniatura en cualquier cuadrante adyacente al cuadrante donde fue avistado, salvo el cuadrante más cercano a los enemigos que le avistaron. Gracias a ello, los Marines no saben a ciencia cierta si fue un enemigo lo que vieron o la oscuridad les jugo una mala pasada.

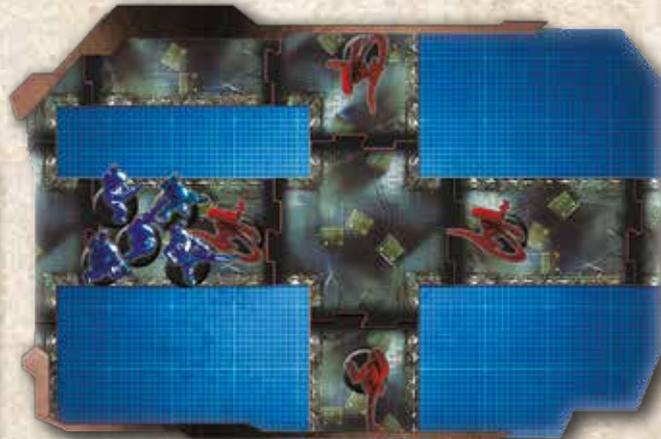
3.3 REGLAS DE OCUPACION DE CUADRANTES

Cada cuadrante tiene cierto límite de miniaturas que pueden ocuparlo, llamado Límite Ocupación.

Cada Cuadrante en el juego tiene como límite 8 puntos de ocupación. Dependiendo del tamaño de la peana, cada miniatura ocupa un cierto número de puntos de Ocupación. Una vez no queden puntos de ocupación en un cuadrante concreto, no se podrá ocupar o atravesar dicho cuadrante por mas miniaturas.

Dependiendo de la peana de una miniatura o del tamaño del marcador de Alerta!, los puntos de ocupación se cada miniatura son:

PEANA/MARCADOR DE ALERTA!	PUNTOS DE OCUPACIÓN
Pequeña (30mm)	1
Mediana (40 mm)	2
Grande (50 mm)	3
Sin Peana	6
Marcador de Ácido	1



1. Los marines intentan defenderse de un Alien mientras llegan más Aliens a la lucha (el cuadrante ocupado por Marines y Aliens)



2. Una vez el jugador Alien mueve dos de sus miniaturas usando la acción Correr no queda sitio para el ultimo Alien.

MARCADOR DE ÁCIDO

Marcador de Ácido – Este marcador representa daño estructural a la propia estructura de la nave. Cuando una miniatura con la regla especial Sangre Ácida pierda una herida, tira un d20. Con un resultado de 1-5, la herida perdida provoca un chorro de ácido molecular extremadamente peligroso. Si se puede, coloca un marcador de Ácido en el cuadrante ocupado por la miniatura que perdió la herida. Además, aunque no puedas colocar el marcador, una miniatura elegida por el jugador Alien recibe un impacto automático de F10. El Limite de Ocupación del cuadrante se reduce en un punto por cada marcador de Ácido en el cuadrante. Se pueden colocar hasta dos marcadores de Ácido por cuadrante, a menos que se especifique lo contrario, y su efecto es acumulativo.



Marcador de Ácido

Nota del diseñador: Los marcadores de Acido ocupan puntos de Ocupación, ¡en ocasiones evitando que muevas a través del cuadrante! Ten los marcadores en cuenta al planificar los movimientos de miniaturas con peana mediana o grande.

4. MOVIMIENTO

El movimiento y la posición son factores importantes a la hora de garantizar el éxito en AvP: THB. La habilidad de predecir los movimientos de tu oponente, preparar trampas y crear oportunidades de encuentros de combate en condiciones favorables es signo de un buen comandante. Tener a tus tropas posicionadas con un turno de ventaja respecto a tu oponente es una buena manera de asegurarte la victoria. El movimiento de las unidades a través del USCSS Theseus se representa con el movimiento de las miniaturas por los distintos cuadrantes del tablero.

Dentro del juego, los jugadores pueden escoger entre dos opciones de movimiento:

Acción Básica – Mover (A)

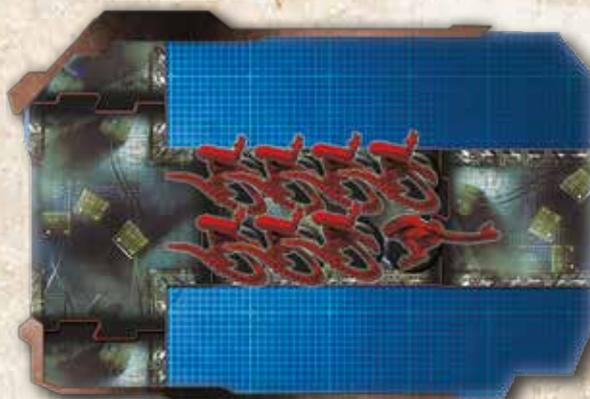
Una miniatura puede mover tantos cuadrantes como su atributo de movimiento. La miniatura puede colocarse en cualquier parte de un cuadrante.

Una miniatura no puede mover a través de un cuadrante que esté totalmente ocupado (sin puntos de ocupación libres) ya sea por miniaturas aliadas o enemigas, a menos que se especifique lo contrario.

Cada miniatura puede realizar solo una acción de movimiento por turno, a menos que se especifique lo contrario.



1. La miniatura del Alien Acechador activa quiere pasar a través del grupo de Zánganos Alien.



2. Como aún queda un punto de ocupación libre en el cuadrante, que es lo que necesita el Alien Acechador para pasar...



3 ...el Acechador puede atravesar el cuadrante.



1. Un Guardia Real Alien no puede pasar a través del cuadrante ocupado por sus compañeros de facción, pues no hay puntos de ocupación suficientes para que pase una miniatura de su tamaño. El cuadrante está ocupado por cinco miniaturas de Aliens más pequeños, cada uno ocupando un punto en el límite del cuadrante y también hay un marcador de ácido que ocupa otro punto dentro del límite. Como el Guardia Real necesita tres puntos libres para pasar y hay 6 ocupados, no puede pasar a través del cuadrante hasta que sus aliados se lo permitan.

Acción Extendida – Correr (A)

Correr sigue las mismas reglas que la Acción Básica Mover (A) con un modificador adicional de +1 al número máximo de cuadrantes que la miniatura puede mover.

Correr sigue las mismas reglas que la Acción Básica Mover (A) con un modificador adicional de +1 al número máximo de cuadrantes que la miniatura puede mover.

4.1 CARGANDO UN MARCADOR DE OBJETIVO

Para completar el objetivo de una misión, en ocasiones hay que cargar con algún objeto, marine herido, huevo Alien o dispositivo nuclear. Estos objetos son algo aparatosos y requieren cierto esfuerzo para moverlos a través de los estrechos pasillos de la nave. Para representarlo, toda miniatura que quiera o que se considere que carga un marcador de objetivo sigue las siguientes reglas:

CARGANDO UN MARCADOR - Cualquier miniatura puede coger un marcador usando una acción de Interactuar mientras se encuentre en el mismo cuadrante que el marcador. Sitúa el marcador en la peana de la miniatura que realiza la acción de Interactuar. Mueve el marcador con la miniatura que lo transporte. Si la miniatura que carga con el marcador es retirada del juego, el marcador se suelta en el cuadrante donde la miniatura fue retirada. Se puede soltar un marcador en cualquier momento realizando una acción de Interactuar. Pon el marcador en el mismo cuadrante que la miniatura que lo esté soltando. Cualquier miniatura puede volver a coger el marcador usando una acción de Interactuar. Un marcador solo se puede recoger una vez por turno.

Una miniatura cargando con cualquier tipo de marcador se considera Cargada y no podrá mover más de 2 cuadrantes durante una misma activación. No se podrá aumentar el número de cuadrantes de movimiento de ningún modo.

5. ACCIONES

Cada miniatura en el juego dispone de dos puntos de Acción (a menos que se especifique otra cosa). Para realizar cualquier Acción, la miniatura debe gastar uno o más puntos de Acción. Para simplificar, los puntos de Acción no se incluyen en la carta de estadísticas. Una vez una miniatura haya usado todos sus puntos de Acción, cuenta como desactivada durante el resto del turno.

Las Acciones se dividen en dos grupos – básicos y extendidos – y cada Acción solo se puede usar una vez por miniatura cada turno, a menos que se especifique lo contrario.

5.1 ACCIONES BÁSICAS GENERALES (UN PUNTO DE ACCIÓN)

Las acciones más comunes en AvP: THB, las acciones Básicas, son aquellas que solo necesitan un pequeño impulso para realizarse.

Acción Mover (A) – Una miniatura puede mover tantos cuadrantes como hasta su atributo de Movimiento.

Acción de Disparo (A) – Una miniatura puede gastar un punto de Acción en hacer un ataque a distancia a un objetivo. Cuando realiza una acción de Disparo, una miniatura puede hacer tantos disparos como CD tenga el arma que dispare. El objetivo debe estar en Lev de la miniatura que este disparando.

Acción Ataque Cuerpo a Cuerpo (A) - Una miniatura puede gastar un punto de Acción en hacer un ataque de cuerpo a cuerpo. Cuando realiza una acción de Combate CC, la miniatura puede hacer tantos ataques como Vida tenga su arma. El objetivo debe estar trabado con la miniatura que haga el ataque cuerpo a cuerpo.

Acción Pasar (A) – Una miniatura puede gastar un punto de acción para terminar su activación.

Acción Interactuar (A) - Una miniatura puede gastar un punto de acción para interactuar con objetivos/puertas o para usar las Habilidades Especiales descritas en la carta de la miniatura, a menos que se especifique lo contrario. No se pueden realizar acciones de Interactuar en cuadrantes en disputa.

Acción Centinela (A) – Una miniatura puede gastar un punto de acción para ponerse en estado centinela. Pon un marcador de centinela cerca de la miniatura para indicar el estado. Las miniaturas en estado Centinela pueden mantener un punto de Acción, que no puede incrementarse de ningún modo, para usar como reacción en la fase de Activación del oponente. Las siguientes acciones básicas se pueden usar durante una acción de Centinela: Disparo, Ataque cuerpo a cuerpo y Mover. Las acciones de Centinela se pueden usar entre la activación y la acción de las miniaturas enemigas. Un marcador de Centinela no usado como reacción a la acción de un oponente debe ser usado antes del final del turno de juego. Los marcadores de Centinela duran un turno de juego.

Ejemplo: Mark activa una de sus miniaturas. Chris puede activar su miniatura en estado Centinela antes de que Mark use alguno de los puntos de acción de la miniatura activada.

Ejemplo: Mark activa una de sus miniaturas. Chris decide no usar su miniatura en Centinela por el momento, así que Mark realiza una acción Mover, trabando a la miniatura en Centinela.

Chris puede elegir usar el punto de Acción de Centinela en ese momento.

Marcadores de Centinela



5.1.1 Acciones Básicas únicas de los Marines:

Apuntar (A) – Una miniatura puede gastar un punto de acción para ganar un bonificador de +4 a su CD. El modificador solo se añade en el primer disparo que realice si el arma con la que dispara tiene VdA mayor que 1.

Infierno Abrasador (A) (Requiere: Una miniatura Marine con un Lanzallamas o un Exoesqueleto) – Cada miniatura en el cuadrante objetivo a un alcance máximo de 2 cuadrantes, recibe un impacto automático por cada punto de VdA que tenga el arma, con una F y/o AV igual a la F y el AV del arma. Un marine armado con un lanzallamas puede usar su acción de disparo para tomar como objetivo un cuadrante que este al menos a 3 cuadrantes de una miniatura Marine con la habilidad especial Alerta! sin necesitar LdV. Infierno Abrasador (A) cuenta como una acción de Disparo.

Escopeta! (A) (Requiere: Una miniatura Marine con una Escopeta) – Toma como objetivo un cuadrante en LdV del Marine a un alcance máximo de 2 cuadrantes de la miniatura usando la acción Escopeta! (A). Realiza una tirada de CD por cada miniatura enemiga en el cuadrante objetivo y por cada miniatura enemiga en el cuadrante intermedio. Cada miniatura recibe un impacto automático de F8. Escopeta! cuenta como una acción de disparo.

Disparo a quemarropa (A) (Requiere: Miniaturas Marines con una escopeta) – Una miniatura armada con una escopeta puede realizar una acción especial Disparo a Quemarropa (A). Designa hasta 3 miniaturas enemigas trabadas con la miniatura que realiza la acción. Las miniaturas objetivo sufren un impacto automático de F y AV igual a la F y AV del arma. La acción Disparo a Quemarropa cuenta como una acción de combate cuerpo a cuerpo.

5.1.2 Acciones básicas Únicas de los Aliens:

Ocultación (A) (Requiere: Cuadrantes infestados) – Cualquier miniatura Alien en un cuadrante infestado que no esté en disputa puede gastar un punto de acción para entrar en estado de Ocultación. La miniatura se sustituye inmediatamente por un marcador de Alerta! y se sitúa un marcador de Ocultación encima. Una miniatura oculta aún puede ser objetivo de ataques a distancia, con un modificador negativo de -10 al cd del atacante, no acumulable con el -4 por disparar a una miniatura Alien en un cuadrante infestado. Realizar una acción o ser trabada en cuerpo a cuerpo revela la miniatura. Avanzar acechando (A) y Pasar son las únicas accio-

nes que puede realizar una miniatura sin perder su estado de Ocultación.

Marcadores de Ocultación



5.2 ACCIONES EXTENDIDAS GENERALES (DOS PUNTOS DE ACCIÓN)

Realizar una tarea compleja requiere tiempo, preparación o asistencia para llevarse a cabo con éxito. Algunas acciones requieren más concentración y determinación para ser completadas y por lo tanto requieren de un gasto de más de 1 solo punto de acción.

Correr (A) – Las miniaturas que realicen esta acción pueden mover hasta su atributo de movimiento +1 cuadrante.

5.2.1 Acciones Extendidas Únicas de los Marines:

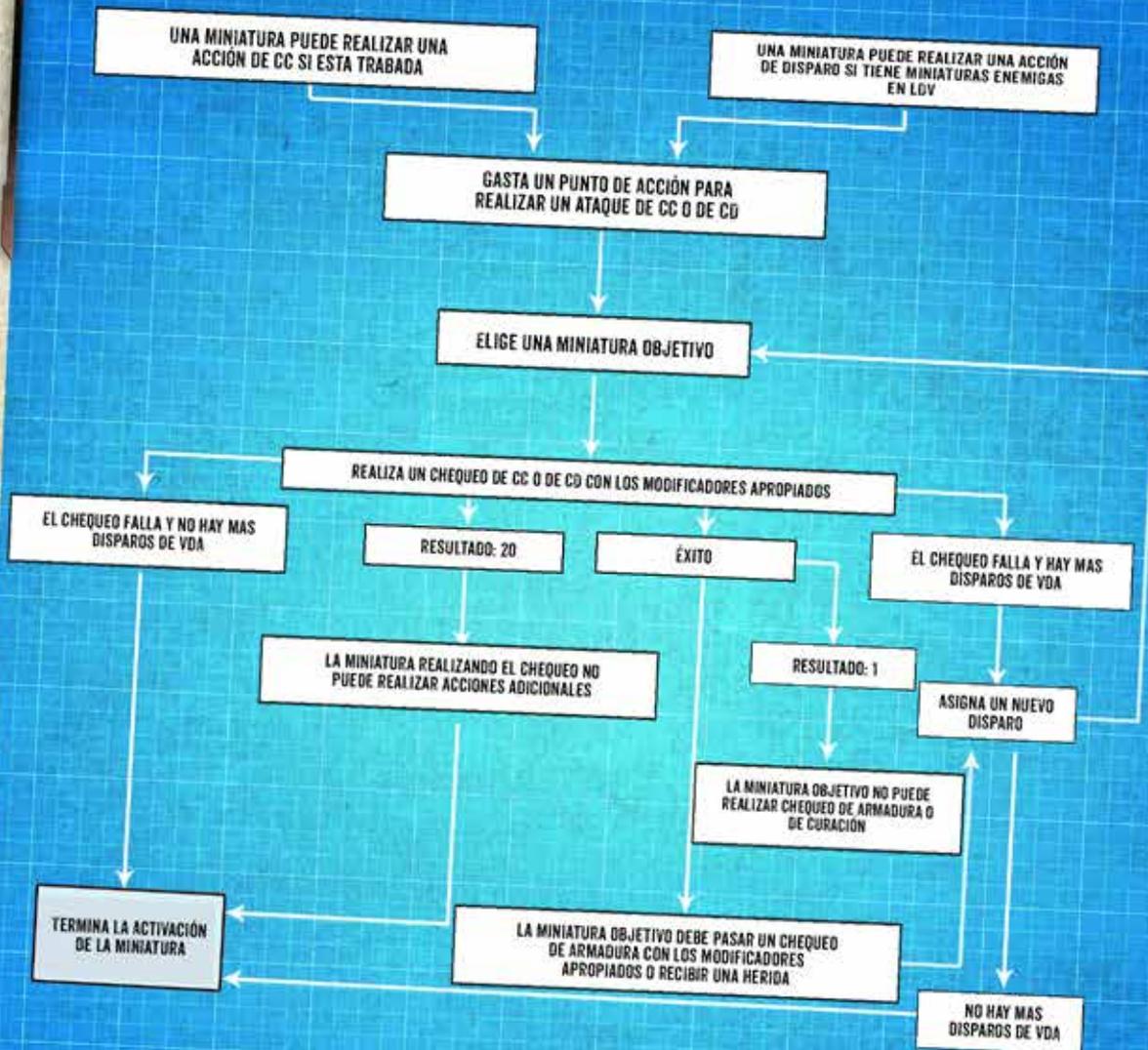
Movimiento Táctico (A) – Cualquier miniatura Marine puede gastar 2 puntos de acción en realizar un Movimiento Táctico (A). Cuando una miniatura realiza un Movimiento Táctico (A), pon un marcador de Centinela en su peana y mueve la miniatura 1 cuadrante. La miniatura Activa puede realizar una acción de Centinela después de mover pero antes de que otras miniaturas en modo Centinela puedan responder al Movimiento Táctico (A) con sus propias acciones de Centinela.

Séllalo! (A) – Cualquier miniatura Marine puede gastar 2 puntos de acción para retirar del juego un conducto de ventilación permanentemente. El conducto de ventilación objetivo debe estar adyacente al cuadrante ocupado por la miniatura usando esta acción. Esta acción no puede usarse en un cuadrante en disputa. Miniaturas con la habilidad especial Pequeño (P) son retiradas del juego como bajas. Hasta 4 conductos de ventilación pueden ser retirados del juego de esta manera.

Lanzagranadas (A) – Miniaturas equipadas con un Rifle de Pulsos M41A pueden gastar 2 puntos de acción para disparar su lanzagranadas acoplado M40 en lugar del propio rifle de pulsos. Usa la línea de atributos del M40 para este ataque. Si esta acción causa una herida, la miniatura sufre 2 heridas en lugar de 1. Lanzagranadas (A) cuenta como acción de disparo.

Fuego Rápido (A) (Requiere: Miniaturas Marines con un rifle de pulsos o una Smart-gun) – Una miniatura que realice una acción de disparo Fuego Rápido (A) gana un modificador de +1 al VdA de su arma y un +4 a su CD durante la acción. No se puede realizar una acción de Fuego Rápido (A) con un arma de plantilla. Fuego Rápido (A) cuenta como una acción de disparo.

ACCIONES DE COMBATE Y DE DISPARO



5.2.2 Acciones Extendidas Únicas de los Aliens:

Movimiento Acechante (A) – Cualquier miniatura Alien puede realizar un movimiento Acechante gastando 2 puntos de acción. La miniatura se sustituye por un *marcador de Alerta!* y gana el estado Oculto igual que si hubiera usado la habilidad Ocultación (A) y se sitúa en un cuadrante infestado no en disputa adyacente. La miniatura no pierde su estado de Oculto al realizar el movimiento. Movimiento Acechante y Pasar son las únicas acciones que puede realizar una miniatura sin perder el estado Oculto.

5.2.3 Acciones Extendidas Únicas de los Predator:

Tratamiento de heridas (A) – Una miniatura Predator puede gastar dos puntos de Acción para tirar un d20. Con un resultado de 1-10 la miniatura recupera una herida perdida previamente durante la partida. Con un resultado de 11-20 la herida no se recupera pero los puntos de acción se pierden. Esta acción no se puede realizar en un cuadrante en disputa. Cada miniatura Predator solo puede recuperar una herida de esta manera por partida.



*Predator Berserker
sample Model painted by Prodos Games Studio
This Model is available separately and is not included in AvP:THB*

6. COMBATE

Siempre que estas 3 facciones se encuentran en los pasillos abandonados de una misma nave, están avocadas al conflicto y todas las piezas del juego pueden ser el centro de la acción.

Los Marines, armados con lo último en potencia de fuego, machacados y entrenados en avanzadas tácticas de combate, están dispuestos a sacrificarse a sí mismos por sus compañeros de escuadrón si la situación lo requiere y sobrepasar sus límites para completar la misión.

Los parásitos Xenomorfos son material de pesadillas, evolucionados en el frío vacío del espacio hasta llegar a ser las máquinas de matar más terroríficas de la galaxia. Armados con una velocidad inaudita, garras afiladas y colas punzantes, están listos para capturar a cualquiera que no ande con cuidado para crear en sus cámaras de ovulación más de su especie.

Por encima incluso del más alto de los humanos, los cazadores Yautja conocidos como Predators, usan su avanzada tecnología como arma para la caza. Físicamente resistentes y poderosos, siguen con honor el Código de la Caza, buscando ganar status social en su clan con trofeos que prueben su destreza en la caza.

El conflicto es inevitable y las reglas necesarias para simular estos combates entre los mejores luchadores de la galaxia se describen en esta sección.

6.1 ARMADURA

Una vez una miniatura se impactada, tanto como resultado de un chequeo exitoso de CC, CD o un impacto automático, debe pasar un chequeo de Armadura para determinar si la armadura de la miniatura es suficientemente resistente para evitar el daño. El atributo de Armadura representa la efectividad de la armadura y su habilidad de mitigar daño. Una armadura es mejor cuanto más alto sea su atributo de Armadura. Algunos atributos de armadura tienen un segundo número entre paréntesis representando el número mínimo al que puede reducirse el atributo debido a la fuerza del arma, llamado Armadura impenetrable. El atributo de Armadura se modifica de la siguiente manera dependiendo de la fuerza del ataque:

Fuerza del Arma y el modificador de Armadura respectivo:

FUERZA DEL ARMA	MODIFICADOR
1...	+9
7	+3
8	+2
9	+1
10	0
11	-1
12	-2
13	-3
14	-4
15	-5
16	-6
17	-7
18	-8
19	-9
20	-10

Ejemplo: El atributo de armadura del Predator es 18 (14), lo que significa que si el Predator necesitase hacer un chequeo de armadura sin modificar, necesitaría un 18 o menos en un d20. Si hubiese modificadores, su valor acumulado no podría reducir la armadura del Predator por debajo de 14.

A menos que se especifique lo contrario, si el ataque niega la posibilidad de un chequeo de armadura, la miniatura no podría realizar un chequeo de armadura, aunque tenga un valor de Armadura Impenetrable.

6.2 HERIDAS

Cuando una miniatura falle un chequeo de armadura, pierde una herida (salvo que se especifique lo contrario). Cuando una miniatura pierde su última herida, se retira inmediatamente de la partida.

Marcador de Heridas Predator:



Algunas misiones requieren que los Predator o los Aliens consigan trofeos. En las misiones en las que conseguir trofeos sea una de las condiciones de victoria, no retires las miniaturas con cero heridas del juego; ponlas cerca del cuadrante en el que murieron, para indicar que se pueden conseguir trofeos en ese cuadrante.

6.3 COMBATE A DISTANCIA

Cualquier combate que permita a una miniatura atacar a otra desde varios cuadrantes de distancia es un combate a distancia y requiere superar con éxito un chequeo de CD. Cuanto más alto es el atributo de CD de una miniatura, mejor es su habilidad para disparar. El atributo de CD puede ser modificado por varios factores, como el tipo de cuadrante donde se encuentra el objetivo o habilidades pasivas de las miniaturas atacando o recibiendo el disparo, o cartas de Ambiente o de Estrategia.

Salvo que se especifique lo contrario, toda miniatura

requiere un arma a distancia y LdV con su objetivo para usar un ataque a distancia.

El alcance de las armas a distancia de cualquier miniatura es ilimitado, salvo que se especifique lo contrario.

Un ataque a distancia se resuelve en 5 pasos:

1. La miniatura activa debe gastar un punto de acción para realizar una acción de disparo.
2. Designa una miniatura como objetivo. La miniatura enemiga objetivo debe estar en LdV de la miniatura que realiza la acción de disparo.
3. Para impactar a la miniatura objetivo, se debe pasar un chequeo de CD con los modificadores aplicables o la miniatura es automáticamente impactada en caso de disponer de un arma que impacte automáticamente.
4. Si no se pasa el chequeo de CD con éxito, el disparo falla. Si la miniatura activa pasa el chequeo de Cd con éxito, la miniatura objetivo debe pasar un chequeo de Armadura con los modificadores aplicables, o perder una herida.
5. Si el arma de la miniatura activa tiene una CdF mayor que uno, continua el proceso desde el paso 2 disparar tantas veces como CdF tenga el arma.



1. Un Marine armado con un rifle de pulsos tiene cuatro miniaturas Alien en su LdV. El jugador Marine decide disparar al grupo de Aliens. La VdA del rifle de pulsos es 1, así que el jugador designa el Alien objetivo y tira un d20. El resultado es 8, comparado con el CD 14 del Marine, el Alien es impactado.



2. Después de ser impactado, el Alien realiza un chequeo de Armadura. La fuerza del rifle de pulsos es

12, que reduce en dos puntos el atributo de Armadura del Alien. El Alien tiene una armadura de 13, reducida en 2 puntos por la fuerza del rifle de pulsos, con lo que dispone de una tirada de 11 o menos en un d20. El jugador Alien obtiene un 14, falla la tirada y el Alien pierde una herida y es retirado del juego.

Disparando a miniaturas trabadas

Una miniatura puede tomar como objetivo de un disparo a una miniatura que esté trabada cuerpo a cuerpo. Si lo hace, tiene un modificador de -10 a su CD durante el disparo.

Disparando a través de un cuadrante en disputa

Al disparar a través de un cuadrante ocupado por miniaturas de facciones opuestas, la miniatura que dispara obtiene un modificador de -2 por cada cuadrante en disputa entre el objetivo y la miniatura que dispara.

6.4 COMBATE CUERPO A CUERPO

Cualquier tipo de combate que permita que varias miniaturas luchen y se ataquen mientras están trabadas entre si es un combate cuerpo a cuerpo. Cuanto más alto sea el atributo de CC de una miniatura, mejor será esta en combate. El atributo de CC de una miniatura puede ser modificado dentro del juego por varios efectos como el cuadrante donde se desarrolle el combate, habilidades pasivas o activas, o cartas de Estrategia o de Ambiente. Para realizar un ataque Cuerpo a cuerpo con éxito, la miniatura activa debe estar trabada con su objetivo.

Miniatura trabada – Una miniatura está trabada cuando ocupa un cuadrante en disputa.

Cuadrante en disputa – Cualquier cuadrante del juego se considera en disputa si se cumple al menos una de estas condiciones:

- Un cuadrante está en disputa si al menos está ocupada por 1 miniatura de 2 facciones opuestas.
- Un cuadrante está en disputa si se encuentra adyacente a un cuadrante en disputa completamente ocupado con miniaturas de al menos 2 facciones opuestas.
- Miniaturas sin peana hace k se considere en disputa el cuadrante que ocupan y todos los cuadrantes adyacentes.

Proceso del combate cuerpo a cuerpo:

1. La miniatura activa debe gastar un punto de acción para realizar una acción de Cuerpo a cuerpo
2. La miniatura enemiga objetivo debe estar trabada con la miniatura que realiza el ataque.
3. Para impactar a la miniatura objetivo, la miniatura atacante debe pasar con éxito un chequeo de CC con los modificadores relevantes. La miniatura objetivo es impactada automáticamente si el arma de la miniatura atacante impacta automáticamente.
4. Si no se pasa el chequeo de CC con éxito, el ataque falla. Si el ataque impacta, la miniatura objetivo debe superar un chequeo de Armadura con

éxito con los modificadores aplicables o perder una herida.

5. Si el arma de la miniatura activa tiene una VdA (velocidad de Ataque) mayor que uno, continua el proceso desde el punto 2 hasta realizar tantos ataques como VdA tenga el arma de la miniatura activa.

Atajos con los Dados

No es necesario realizar tiradas separadas para cada disparo de VdA de un arma. Puedes realizar las tiradas juntas después de designar los objetivos apropiados (respetando distintos modificadores.)



1. Un Guerrero Predator es perseguido por un grupo de Aliens. Armado con una mortal combi-lanza, decide lanzarse al combate y atacar antes de intentar alejarse de los enemigos. La VdA de una combi-lanza es 4, lo que significa que podrá lanzar hasta 4 dados en cuerpo a cuerpo. El atributo de CC del Predator es de 17, lanza 4 dados y consigue 4, 12, 15 y 18, impactando tres veces.



2. El jugador Alien debe pasar 3 chequeos de Armadura. La fuerza de la combi-lanza es 14, con lo que el atributo de armadura del Alien Guerrero de 13 se reduce en 4 puntos, a un valor de 9. El jugador Alien obtiene un 13 y un 10, fallando ambas tiradas. El jugador Alien intenta lanzar un dado para usar su Sangre Acida contra el Predator. Obtiene un 7 y un 19, fallando ambas tiradas para generar un marcador de Acido. La última miniatura impactada, el Alien Acechador, recibe un impacto del Predator con F14, necesitando un 6 para salvarse (10-4=6), obtiene un 16, falla la tirada y es retirado como baja.

6.5 ACCIONES ESPECIALES DE COMBATE

Algunas armas especializadas tienen sus propias reglas especiales de combate. Las reglas listadas en la descripción de un arma siempre tienen prioridad sobre las reglas generales. Lanzallamas, Escopetas, Discos Predator, y el mortal agarre de un Abrazacaras, todas son armas con formas de destrucción únicas, y como tales, tienen reglas especiales propias para el combate.

Cada acción, salvo que se especifique lo contrario, le cuesta un punto de acción a la miniatura.

Lanzallamas

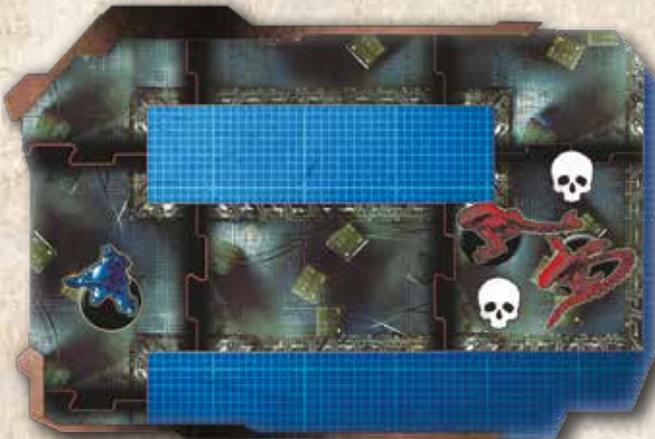
Los lanzallamas son armas de alto poder destructivo, lanzando una mezcla ardiende de combustible sobre todo lo que haya en el lado equivocado de la boquilla a corta distancia. Los lanzallamas no son armas de precisión, pero no lo necesitan. Tan solo hace falta apuntar la boquilla del arma en la dirección del objetivo y apretar el gatillo para cubrir todo lo cercano en un mar de fuego. Al disparar un lanzallamas, este puede dejar llamas en una buena parte de un pasillo e impactar varios objetivos con una sola acción.

1. Un marine armado con un lanzallamas ve una buena



oportunidad para cubrir un grupo de enemigos de gel en llamas. El jugador Marine elige como objetivo el cuadrante ocupado por los Aliens. Todas las miniaturas en el cuadrante objetivo reciben un impacto automático de F12.

2. Cada uno de los Zánganos Aliens necesitar sacar un 11

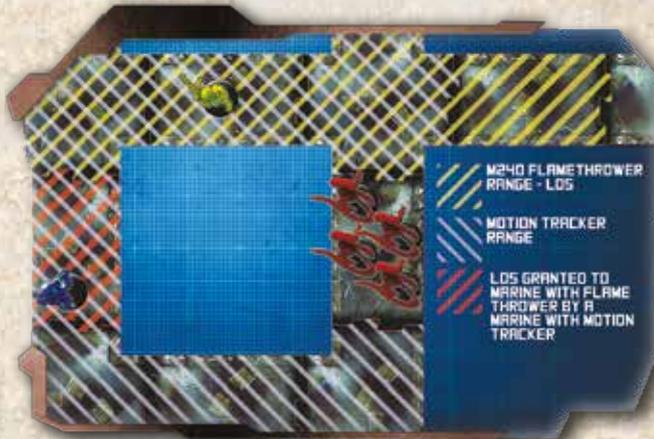


o menos ($13-2=11$) para evitar recibir una herida y cada Acechador necesita un 8 o menos. Al lanzar los dados, un Zángano Alien y un Alien Acechador mueren, se realizan

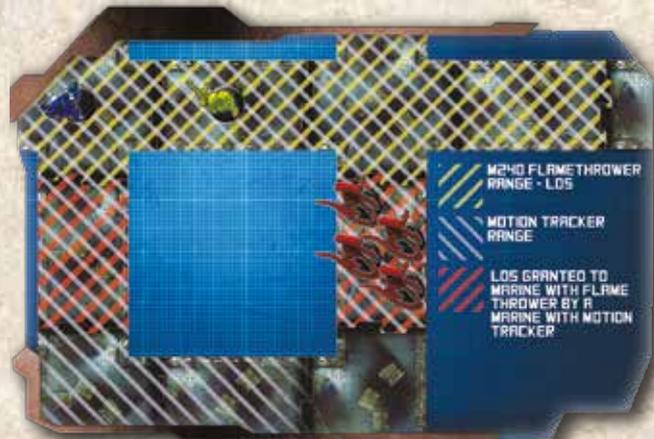
tiradas de daño de Acido pero ninguna resulta en un 5 o menos, con lo que no se colocan marcadores de Acido.

Infierno Abrasador (A) (Requiere: Una miniatura Marine con un Lanzallamas o un Exoesqueleto) – Cada miniatura en el cuadrante objetivo a un alcance máximo de 2 cuadrantes, recibe un impacto automático por cada punto de CdF que tenga el arma, con una F y/o AV igual a la F y el AV del arma. Un marine armado con un lanzallamas puede usar su acción de disparo para tomar como objetivo un cuadrante que este al menos a 3 cuadrantes de una miniatura Marine con la habilidad especial Alerta! sin necesitar LdV. Infierno Abrasador (A) cuenta como una acción de Disparo.

Interacción de Infierno Abrasador (A) con Alerta!.



1. Un marine armado con un Lanzallamas (amarillo) no tiene LdV con el grupo de Aliens que acecha tras la esquina y por lo tanto no puede designarles como objetivo de la acción Infierno Abrasador.



2. Cuando su compañero de escuadrón (azul) equipado con un Sensor de Movimiento mueve para ayudarlo, el grupo de Aliens entra en el radio de acción de la habilidad especial Alerta! y cuenta como si estuviera dentro de la LdV para usar la acción especial Infierno Abrasador y la carta de Estrategia, Granada!.

• Escopeta

Un arma usada por los marines desde hace siglos, que aunque no tan versátil como su arma insigne, el rifle de pulsos, resulta un arma especialmente útil para detener grupos de enemigos en seco, lo cual no debe ser subestimado. Los diferentes ambientes en los que

combate la USCMC requieren el uso de diferentes armas. Las escopetas brillan como ningún otro arma en áreas urbanas. Lluvias de perdigones con el potencial de cubrir pasillos enteros, son disparadas al apretar el gatillo, dando a las escopetas una capacidad destructiva asombrosa en las condiciones adecuadas. Mortal en distancias cortas, su efectividad se ve reducida drásticamente con la distancia. Cambiar la precisión de los rifles de asalto por algo más de potencia destructiva concentrada, es algo por lo que los Marines Coloniales suelen optar al embarcarse en misiones a bordo de naves o instalaciones claustrofóbicas.

Escopeta! (A) (Requiere: Una miniatura Marine con una Escopeta) – Toma como objetivo un cuadrante en LdV del Marine a un alcance máximo de 2 cuadrantes de la miniatura usando la acción Escopeta! (A). Realiza una tirada de CD por cada miniatura enemiga en el cuadrante objetivo y por cada miniatura enemiga en el cuadrante intermedio. Cada miniatura recibe un impacto automático de F8. Escopeta! cuenta como una acción de disparo.



1. El sargento Marine a la izquierda dispara apuntando al cuadrante ocupado por el Predator, cubriendo de perdigones tanto ese cuadrante como el anterior. Toda miniatura en cualquiera de los dos cuadrantes puede sufrir un impacto de la escopeta.



2. El jugador Marine realiza una tirada para impactar (CD 16 del Marine) por cada miniatura enemiga en esos cuadrantes, impactando con éxito a los tres Aliens. Solo 1 de ellos logra eludir la herida al realizar el chequeo de Armadura.

Disparo a quemarropa (A) (Requiere: Miniaturas Marines con una escopeta) – Una miniatura armada con una escopeta puede realizar una acción especial Disparo a Quemarropa (A). Designa hasta 3 miniaturas enemigas trabadas con la miniatura que realiza la acción. Las miniaturas objetivo sufren un impacto automático de F y AV igual a la F y AV del arma. La acción Disparo a Quemarropa cuenta como una acción de combate cuerpo a cuerpo.

- **Disco**

El Disco Predator es un arma circular extremadamente afilada que se puede lanzar sin temer su pérdida, ya que vuelve como un boomerang. El disco cuenta con un mango para poder usarlo como arma de cuerpo a cuerpo. Giróscopos controlados por ordenador garantizan la vuelta del disco hasta su lanzador y también le otorgan cierto nivel de “seguimiento”, permitiéndole alterar su curso en pleno vuelo y seguir un objetivo en movimiento si fuera necesario. También es capaz de seguir varios objetivos durante el mismo lanzamiento dándole la capacidad de enfrentarse a grupos de enemigos, algo que la mayoría del resto de armas Yautja no poseen. Sus devastadoras cuchillas son capaces de cortar casi cualquier material con facilidad.

Lanzamiento de Disco (A) (Requiere: Miniatura Predator armada con un Disco) – Designa un cuadrante objetivo a 2 cuadrantes de distancia máxima. No se requiere LdV para esta acción especial. Lanza 2d20 por cada cuadrante entre el cuadrante ocupado por el Predator y el cuadrante objetivo (objetivo incluido). Cada resultado de 1-10 inflige 1 herida sin posibilidad de salvación por Armadura. El jugador Predator elige que miniatura recibe la herida. Cada miniatura puede recibir un máximo de 1 herida por cada acción especial de Lanzamiento de Disco. Lanzamiento de Disco cuenta como una acción de disparo.



1. Al haber tantos objetivos, el Predator decide lanzar su Disco, designando como objetivo el cuadrante ocupado por los dos Aliens. En su recorrido hasta el objetivo el disco también afecta al cuadrante ocupado por los Aliens y los Marines, teniendo el potencial de causar daños a ambas facciones opuestas.



2. El Predator lanza 2d20 por cada cuadrante. Obtiene un 3 y un 8 para el primer cuadrante, asignando una herida al jugador Marine y otra al Alien, retirando 2 miniaturas elegidas por las respectivas facciones como bajas. Para el segundo cuadrante el Predator obtiene un 8 y un 12, con lo que el jugador Alien retira una miniatura de ese cuadrante.

- **Abrazacaras**

Los Abrazacaras son parásitos de la especie Xenomorfa XX121 que salen al eclosionar los huevos. Es el segundo estado del proceso de evolución del ciclo de vida de un Xenomorfo y existen exclusivamente para implantar un embrión de quebrantapechos dentro de un huésped a través de la boca. No tienen capacidades ofensivas con lo que dependen del sigilo, de sorprender a sus víctimas o de que otros Xenomorfos inmovilicen a los huéspedes para completar la implantación. Una vez una víctima ha sido agarrada con éxito, solo la reacción inmediata o ayuda externa puede prevenir la impregnación de la víctima.

Saltar a la Cara (P) – Miniaturas impactadas en combate cuerpo a cuerpo deben pasar un chequeo de condición, en lugar de un chequeo de armadura o quedan infectadas y son retiradas del juego. Por cada miniatura retirada del juego por esta habilidad, el jugador Alien puede colocar inmediatamente una de sus propias miniaturas, siempre y cuando tenga una miniatura disponible del tipo adecuado. Miniaturas colocadas de esta manera, se colocan en cualquier cuadrante infestado no en disputa, y cuentan como desactivadas durante este turno de juego. Después de retirar una miniatura del juego como resultado de Saltar a la Cara (P), retira el Abrazacaras del juego como baja.

MINIATURA RETIRADA POR SALTAR A LA CARA (P)	MINIATURA ALIEN DES- PLEGADA
Miniatura Marine tropa de peana Pequeña	- Alien Zángano
Miniatura Mastin Predator	- Alien Acechador
Cualquier miniatura Predator	- Predalien



1. A Un Abrazacaras encuentra un Marine solitario, y sin esperar, ¡le salta a la cara! El jugador Alien realiza una tirada de CC. Su atributo es 10, modificado con un -4 (por atacar a un Marine en un Pasillo Despejado). El jugador Alien obtiene un 4 en su tirada. El Abrazacaras a conseguido agarrarse con éxito a la cara del Marine.



2. Ahora, para librarse de un destino atroz, el Marine debe pasar una tirada de Con. Su atributo de Con es 9. El marine realiza a tirada y ¡falla! La miniatura Marine se retira como baja del tablero y en su lugar, el jugador Alien coloca inmediatamente una miniatura Alien en un cuadrante infestado. El Abrazacaras se retira entonces del juego.

- **Escupir Ácido**

La sangre acida de los Xenomorfos es básicamente un mecanismo de defensa pasivo; no resulta una amenaza directa, pero herir a un Xenomorfo en combate, puede causar un brote de sangre acida, pudiendo dañar al atacante, o destruir parte del casco de la nave. Aunque normalmente es de naturaleza pasiva, algunos Xenomorfos han evolucionado para usar su propia sangre de manera ofensiva. Los Drones por ejemplo, han desarrollado un corriente de sangre altamente presurizado que puede provocar una pequeña explosión al ser suficientemente dañados, salpicando con ácido el área alrededor del Alien. Los guerreros tienen la habilidad de escupir su sangre contra un objetivo, aunque la cantidad que escupen es pequeña, por lo que este ataque se usa más para herir o incapacitar a un objetivo en lugar de matarlo.

Escupir Ácido (A) – Al usar Escupir Acido (A), elige un cuadrante objetivo adyacente al cuadrante ocupado por la miniatura que realiza el ataque. Por cada miniatura enemiga en el cuadrante objetivo, haz una tirada de CD. Si pasa con éxito la tirada, la miniatura objetivo recibe un impacto con la fuerza y el AV del arma. Escupir Acido (A) cuenta como una acción de disparo.



1. En lugar de unirse a un combate en desventaja contra tres marines, el guerrero Alien elige escupir acido al cuadrante donde están los marines.



2. El CD del Alien es 10, así que el jugador Alien hace tres tiradas, una contra cada marine, en las que necesita un 10 o menos para impactar. Con unos resultados de 3, 9 y 12, consiguiendo 2 impactos de F12 contra la armadura 13 de los Marines. El jugador Marine debe sacar un 11 o menos en 2 dados para salvar las heridas y consigue un 14 y un 17, retirando ambos marines como bajas.

6.6 TRABÁNDOSE AL SER DESPLAZADO

Si, en cualquier momento, una miniatura activa con peana mediana, grande o sin peana, quiera unirse al combate en un cuadrante en disputa que este ocupado completamente o porque no hay puntos de ocupación suficientes para la miniatura, la miniatura activa puede cambiar posiciones con las suficientes miniaturas para que la miniatura activa tenga espacio suficiente en el cuadrante (estando entonces completamente ocupado). El jugador debe elegir primero miniaturas propias para ser desplazadas y cuando no haya miniaturas propias podrá elegir de qué facción desplaza miniaturas. El jugador de dicha facción elige que miniaturas desplaza.



1. El cuadrante ocupado por los Marines y el Predator no está completamente ocupado (2 puntos por los Marines, 2 por el Predator y 3 por el Exoesqueleto; 7 puntos de ocupación) con lo que no se puede atacar desde un cuadrante adyacente. Al mismo tiempo, no hay suficientes puntos de ocupación para que el Pretoriano entre en el cuadrante (necesita 3). Para que el Guardia Real pueda luchar, debe desplazar suficientes miniaturas para liberar al menos 2 puntos de ocupación.



2. El Guardia Real mueve dentro del cuadrante desplazando al Predator. Esto provoca un cambio de posición entre el Predator y el Alien. Ahora el cuadrante ocupado por los Marines está completamente ocupado, con lo que el cuadrante adyacente también está en disputa, permitiendo al Predator y al Alien atacar.



3. El Alien también puede elegir desplazar miniaturas de los Marines. El jugador Marine elige desplazar sus dos Marines Coloniales. El cuadrante principal sigue en disputa pues está completamente ocupado y puede ser atacado por el cuadrante adyacente. Como resultado, todas las miniaturas pueden aun participar en el combate.



4. Un ejemplo de un movimiento ilegal. Si el jugador Marine elige desplazar el Exoesqueleto, los puntos de ocupación del cuadrante bajarían a 7, y el cuadrante donde se encuentra el Exoesqueleto no estaría en disputa. Como resultado el Exoesqueleto no podría participar en el combate.

6.6.1 Destrabarse.

Una miniatura puede intentar destrabarse del combate. Para ello debe gastar un punto de acción y pasar un chequeo de CC. Si lo pasa con éxito, la miniatura puede mover a un cuadrante adyacente, saliéndose del combate, mientras no haya miniaturas enemigas en dicho cuadrante.

Si falla el chequeo, la miniatura pierde el punto de acción y debe continuar combatiendo.

Destrabarse cuenta como una acción de movimiento.



7. HABILIDADES

Muchas miniaturas en AvP: THB tienen sus propias reglas y habilidades especiales que aportan al juego. Estas habilidades hacen que la miniatura destaque dentro de una fuerza de combate y representan las acciones que puede llevar a cabo la miniatura, gracias a entrenamiento especial, tecnología avanzada o a un ajuste evolutivo.

Hay cuatro formas de recibir o poseer una habilidad:

- Una miniatura puede tener una habilidad especial debido al tipo de tropa que representa.
- Una miniatura puede tener una habilidad especial debido a su equipamiento.
- Una miniatura puede tener una habilidad especial al comprarla en la sección de Crea tu propio Héroe en el reglamento.
- Una miniatura puede tener una habilidad especial debido al uso de una carta de Estrategia.

Las habilidades se pueden dividir en dos categorías:

Habilidad Activa o (A) – (A) en el nombre de una habilidad significa que es una habilidad activa. A menos que se especifique lo contrario, las habilidades activas requieren que gastes un punto de acción para ser usadas.

Nota del diseñador: La descripción de la habilidad siempre tiene prioridad respecto de estas reglas.

Habilidad Pasiva o (P) – en el nombre de una habilidad significa que es una habilidad pasiva. Las habilidades Pasivas siempre están en juego, a menos que se especifique lo contrario en la habilidad y en ocasiones modifican acciones o habilidades activas.

7.1 HABILIDADES PASIVAS DE LOS MARINES

Auto-Centinelas (P) – Miniaturas con la habilidad Auto-Centinelas (P) siempre reciben un marcador de centinela al principio del turno, antes de que ninguna miniatura haya activado.

Esquiva (P) – Después de que una miniatura con Esquiva (P) haya sido impactada, tira un d20. Con un resultado de 1-5, la miniatura esquiva el ataque. Con un resultado de 6-20, la esquiva falla con lo que el impacto se resuelve normalmente.

Carga Eléctrica (P) – Miniaturas impactadas por un ataque cuerpo a cuerpo de una miniatura equipada con una Lanza Aturdidora Sobrecargada deben pasar un chequeo de CON, en lugar de uno de Armadura, o recibir una herida.

Fuego Guiado (P) – Permite a una miniatura repetir los chequeos de CD fallidos (una tirada solo puede repetirse una vez).

Emplazamiento de Armas (P) – Miniaturas con la habilidad especial Emplazamiento de Armas solo

pueden usar las acciones básicas de disparo y la acción Centinela.

Curación (X) (P) – Cuando una miniatura con esta habilidad especial pierde una herida, haz un chequeo de Curación con atributo (X) de la habilidad. Si superas el chequeo, ignora la herida. No se puede usar esta habilidad contra heridas recibidas por un Crítico.

Sanitario! (P) – Una miniatura con Sanitario! (P) proporciona la habilidad Curación (4) a todas las miniaturas en el mismo cuadrante o en cuadrantes adyacentes.

Perímetro Asegurado! (P) – Por cada puerta abierta de manera exitosa por una miniatura Alien y/o Predator, cuando hay al menos una miniatura aliada con la habilidad especial Perímetro Asegurado (P), tira un d20. Con un resultado de 1-5 todas las miniaturas situadas en cuadrantes adyacentes a la puerta abierta reciben un impacto automático de F8 AVV2.

Alerta! (P) – Proporciona LdV a todos los cuadrantes hasta a 3 cuadrantes de distancia, solo para la habilidad Infierno Abrasador (A) y la carta de estrategia de Granada!.

7.2 HABILIDADES PASIVAS DE LOS ALIENS

Garras Aceradas (P) – Una miniatura con la habilidad especial Garras Aceradas (P) puede mover a través de un cuadrante completamente ocupado. Esta miniatura no puede terminar su movimiento en un cuadrante completamente ocupado.

Esquiva (P) – Después de que una miniatura con Esquiva (P) haya sido impactada, tira un d20. Con un resultado de 1-5, la miniatura esquiva el ataque. Con un resultado de 6-20, la esquiva falla con lo que el impacto se resuelve normalmente. No se pueden esquivar disparos de un Lanzallamas.

Implantación de Embrión (P) – Las miniaturas retiradas del juego por una miniatura con esta habilidad deben realizar una tirada de CON. Por cada miniatura que haya fallado la tirada, el jugador Alien puede colocar inmediatamente una miniatura Alien si disponen de ella. Miniaturas colocadas de esta manera cuentan como desactivadas hasta el próximo turno.

MINIATURA RETIRADA DEL JUEGO	MINIATURA ALIEN DESPLEGADA
Marine con peana pequeña	Alien Zángano
Mastín Predator	Alien Acechador
Predator	Predalien

Mastines de la colmena (P) – Miniaturas con esta regla especial tienen +1 al movimiento cuando corren.

Esquiva mejorada (P) – Después de que una miniatura

con Esquiva mejorada sea impactada por un ataque, tira un d20. Con un resultado de 1-10, la miniatura esquiva el ataque. Con un resultado de 11-20 la esquiva falla con lo que el impacto se resuelve normalmente. No se pueden esquivar disparos de un lanzallamas.

Ocultación Mejorada (P) – Miniaturas con esta habilidad especial colocadas en un cuadrante infestado al principio del turno se pueden colocar en Ocultación como si tuvieran la regla especial Ocultación. Miniaturas con la regla especial Ocultación Mejorada (P) no necesitan gastar un punto de Acción para ocultarse y pueden activarse de manera normal.

Resistente (P) – Miniaturas con la regla especial Resistente (P) nunca reciben más de una herida por cada chequeo de Armadura o Condición fallido.

Feromonas de la Reina (P) – Todas las miniaturas de la facción a 2 cuadrantes de distancia de una miniatura con esta regla especial reciben un modificador de +2 a su atributo de CC. Este efecto no es acumulativo.

Pequeño (P) – Miniaturas con la regla especial Pequeño (P) no pueden asistir en una tirada de Forzar las puertas (A). Miniaturas con esta regla especial pueden terminar su activación en un conducto de ventilación.

Imparable (P) – Miniaturas con Imparable (P) pasan automáticamente los chequeos de Forzar las Puertas (A).

7.3 HABILIDADES DE LOS PREDATOR

Carga! (P) - Miniaturas con esta regla especial reciben un modificador de +2 a su CC al hacer sus ataques cuerpo a cuerpo si movieron al menos un cuadrante durante una acción de movimiento previa a la acción de CC.

Plasma candente (P) – Chequeos de Armadura contra impactos de un arma con esta regla especial deben ser repetidos.

Caza en Manada (P) – Miniaturas con esta regla especial reciben un modificador de +1 a sus chequeos de CC y CD por cada miniatura con esta regla especial en el mismo cuadrante o en uno adyacente.

Ira! (A) – Una miniatura puede usar esta habilidad especial al principio de su activación antes de gastar un punto de acción. Durante esa activación, esta miniatura puede repetir los chequeos de CC y recibe un modificador de +2 a la F de sus armas de CC. Al final de su activación, la miniatura pierde una herida sin posibilidad de salvación por armadura.

Dispositivo de Auto-destrucción (P) – Cuando una miniatura con esta habilidad es retirada del juego, tira un d20. Con un resultado de 1-3, todas las miniaturas del mismo cuadrante reciben un impacto automático de F15 AV 10.

8.0 REFERENCIA

8.1. ESTADÍSTICAS DE LOS MARINES

NOMBRE	M	CC	CD	F	CON	LD	H	A	TIPO	NOMBRE DEL ARMA	F	VDA	AV	HABILIDADES	
Marine Colonial con rifle de pulsos	T	1	12	14	9	9	19	1	13	CC	Cuchillo de Combate	9	1	0	Tácticas de combate(P), Lanzagranadas(A)
										CD	M41A1 rifle de pulsos	12	1	0	
										CD	M40 Lanzagranadas	16	1	0	
Marine Colonial con Smart Gun	T	1	12	14	9	9	19	1	13	CC	Cuchillo de Combate	9	1	0	Tácticas de combate(P), Infierno Abrasador (A), Sanitario! (P)
										CD	M56 Smart Gun	14	3	1	
Marine Colonial con Lanzallamas	T	1	12	14	9	9	19	1	13	CC	Cuchillo de Combate	9	1	0	Tácticas de combate(P), Infierno Abrasador (A), Sanitario! (P)
										CD	M240 Lanzallamas	12	1	0	
Marine Colonial con Sensor de Movimiento	T	1	12	14	9	9	19	1	13	CC	Cuchillo de Combate	9	1	0	Tácticas de combate(P), Alerta! (P), Lanzagranadas (A)
										CD	M41A1 rifle de pulsos	12	1	0	
										CD	M40 Lanzagranadas	16	1	0	
Sargento	T	1	14	16	9	9	19	2	13	CC	Cuchillo de Combate	9	1	0	Tácticas de combate(P), Escopeta! (A), Disparo a quemarropa (A)
										CD	M37A2 Escopeta	12	1	0	
Comando Weyland-Yutani con Rifle de Pulsos	T	1	14	16	11	11	19	1	13	CC	Cuchillo de Combate	11	1	0	Tácticas de combate(P), Perimetro Asegurado! (P), Lanzagranadas (A)
										CD	M41A1 rifle de pulsos	12	1	0	
										CD	M40 Lanzagranadas	16	1	0	
Comando Weyland-Yutani con Smart Gun	T	1	14	16	11	11	19	1	13	CC	Cuchillo de Combate	11	1	0	Tácticas de combate(P), Perimetro Asegurado! (P), Fuego Guiado (P)
										CD	M56 Smart Gun	14	3	1	
Comando Weyland-Yutani con Lanzallamas	T	1	14	16	11	11	19	1	13	CC	Cuchillo de Combate	11	1	0	Tácticas de combate(P), Perimetro Asegurado! (P), Infierno Abrasador (A), Sanitario! (P)
										CD	M240 Lanzallamas	12	1	0	
Comando Weyland-Yutani con Sensor de Movimiento	T	1	14	16	11	11	19	1	13	CC	Cuchillo de Combate	11	1	0	Tácticas de combate(P), Alerta! (P), Lanzagranadas (A), Perimetro Asegurado! (P)
										CD	M41A1 rifle de pulsos	12	1	0	
										CD	M40 Lanzagranadas	16	1	0	
Exoesqueleto	Ap	1	14	14	9	9	19	4	14	CC	Gancho Hidráulico	16	2	2	Infierno Abrasador (A),
										CD	M240 Lanzallamas	12	1	0	
Torreta Centinela	Ap	-	-	14	-	-	-	1	10	CC	-	-	-	Auto Centinela (P), Emplazamiento de armas (P)	
										CD	M30 Cañon Automático	14	4		1

8.1.1 Armas de los Marines

8.1.1.1 Armas de Cuerpo a Cuerpo

Cuchillo de combate

STATISTICS			
NOMBRE	F	VDA	AV
Cuchillo de combate	9	1	0

El cuchillo de combate es el arma estándar de cuerpo a cuerpo de la USCM.

Lanza aturdidora sobrecargada

STATISTICS			
NOMBRE	F	VDA	AV
Lanza Aturdidora	*	1	0

Las Lanzas aturdidoras se dispensan en misiones en las que los marines deben lidiar con protestas coloniales o pacificaciones de convictos. El shock eléctrico es suficiente para colapsar el sistema nervioso de un Xenomorfo.

STATISTICS			
NOMBRE	F	VDA	AV
Pinza Hidráulica	16	2	2

Pinza Hidráulico

La Pinza Hidráulico es el principal arma del Exoesqueleto. Se trata de una garra de acero suficientemente ágil para transportar carga pesada o armamento delicado. Es un arma capaz de destrozarse cajas de munición reforzadas o exoesqueletos con facilidad.



8.1.1.2 Armas a Distancia

M41A1 Rifle de Pulsos/M40 Lanzagranadas

STATISTICS			
NOMBRE	F	VDA	AV
M41A1 Rifle de Pulsos	12	1	0
M40 Lanzagranadas	16	1	0

El rifle de uso estándar de la USCM es el Rifle de pulsos M41A1 con el Lanzagranadas acoplado M40. Esta arma se usa comúnmente en cualquier situación de guerra a la que se enfrente la USCM, gracias a su fiabilidad. El lanzagranadas M40 incrementa la versatilidad y el poder destructivo del rifle cuando la situación lo requiere.

M240 Lanzallamas

STATISTICS			
NOMBRE	F	VDA	AV
M240 Lanzallamas	12	1	0

El Lanzallamas M240 es una de las armas de apoyo de uso estándar de la USCM. Capaz de disparar gel inflamable a una distancia de 30 metros, resulta una de las armas más formidables disponibles para los Marines.

M37A2 Escopeta de Ataque

STATISTICS			
NOMBRE	F	VDA	AV
M37A2	12	1	1

La M37A2 es otra de las armas de uso estándar de la USCM. Este arma se usa comúnmente como arma de apoyo de los sargentos de la USCM y dado su tamaño más reducido que el M41A1, es el arma de preferencia en pasillos y en combate cuerpo a cuerpo.

M56 Smart Gun

STATISTICS			
NOMBRE	F	VDA	AV
M56 Smart Gun	14	3	1

El M56 es el arma pesada principal de los Marines Coloniales. Dado su sistema de auto apunte de alta tecnología, resulta un torrente imparable de balas que casi nunca falla objetivo.

M30 Cañón automático

STATISTICS			
NOMBRE	F	VDA	AVV
M30 Cañón Automático	14	4	1

Los cañones automáticos M30 son las armas principales acopladas en los Centinelas. Estos emplazamientos de armas son la herramienta principal de la USCM para asegurar perímetros defensivos.

8.2 ESTADÍSTICAS Y ARMAS DE LOS ALIENS

NOMBRE	TIPO	M	CC	CD	F	CON	LD	H	A	TIPO	TIPO DE ARMA	F	VDA	AV	HABILIDADES
Abrazacaras	T	1	10	-	5	5	19	1	10	CC	Saltar a la Cara	*	1	0	Saltar a la cara (P), Esquiva mejorada(P), Pequeño (P), Sangre Ácida (P)
										CD	-	-	-	-	
Alien Acechador	T	1	10	-	10	10	19	1	10	CC	Garras	10	1	0	Mastines de la colmena (P), Garras Aceradas (P),
										CD	-	-	-	-	
Zángano	T	1	15	-	9	9	19	1	13	CC	Garras de Zángano	10	2	0	Ocultación mejorada (P), Sangre Ácida (P)
										CD	-	-	-	-	
Alien Guerrero	S	1	17	10	13	13	19	2	15(12)	CC	Garras de Guerrero	16	4	2	Escupir Ácido (A), Sangre Ácida (P)
Guardia Real	S	1	17	-	13	13	19	3	15(12)	CC	Garras de Guardia	16	4	2	Feromonas de la Reina (P), Sangre Ácida (P)
										CD	-	-	-	-	
Demoledor	S	1	13	-	20	20	19	7	14	CC	Garras de Demoledor	16	4	10	Sangre Ácida (P)
										CD	-	-	-	-	
Pretoriano	CG	1	17	-	13	13	19	3	15(12)	CC	Garras de Guerrero	16	4	2	Feromonas de la Reina (P), Sangre Ácida
										CD	-	-	-	-	
Predalien	CG	1	17	-	14	14	19	4	15(12)	CC	Garras de Predalien	16	5	3	Implantación de Embrión (P), Sangre Ácida (P)
										CD	-	-	-	-	
Reina	CG	1	19	-	19	19	19	6	15(14)	CC	Garras de Reina	16	5	3	Feromonas de la Reina (P), Imparable (P), Resistente (P), Sangre Ácida (P)
										CD	-	-	-	-	



8.3 PREDATORS STAT LINES

NOMBRE	TIPO	M	CC	CD	F	CON	LD	H	A	TIPO	TIPO DE ARMA	F	VDA	AV	HABILIDADES
Guerrero Predator con Disco	P	1	17	12	14	14	19	3	15(12)	CC	Disco	15	3	3	Cazador experimentado (P), Lanzamiento de Disco (A)
										CD	Lanzar Disco	*	*	3	
Guerrero Predator con Combi-Lanza	P	1	17	12	14	14	19	3	15(12)	CC	Combi Lanza	14	4	3	Cazador experimentado (P)
										CD	Dardos	12	1	0	
Cazador Predator	P	1	12	17	14	14	19	3	15(12)	CC	Cuchillas de muñeca	14	2	0	Cazador experimentado (P), Plasma Candente (P)
										CD	Pistola de Plasma	12	3	3	
Hembra Predator	P	1	17	12	14	14	19	3	15(12)	CC	Combi Lanza	14	4	3	Cazador experimentado (P)
										CD	Dardos	12	1	0	
Sangre Joven Predator	P	1	15	15	12	12	19	2	13(11)	CC	Cuchillas de muñeca	14	2	0	Cazador experimentado (P), Caza en manada(P), Plasma Candente (P)
										CD	Pistola de Plasma	12	3	3	
Mastin Predator	P	1	13	13	10	10	15	1	12	CC	Mordisco	12	2	0	Carga! (P), Esquiva (P)
										CD	-	-	-	-	
Predator Berserker	P	1	17	10	14	14	19	4	14(12)	CC	Combi Lanza	14	5	3	Cazador experimentado (P), Ira! (A) Plasma Candente (P)
										CD	Ametralladora de Plasma	14	3	3	
Guerrero Predator Anciano	CG	1	17	12	14	14	19	3	15(12)	CC	-	-	-	-	Cazador experimentado (P)
Cazador Predator Anciano	CG	1	12	17	14	14	19	3	15(2)	CC	-	-	-	-	Cazador experimentado (P)
										CD	-	-	-	-	
Predator Berserker	CG	1	17	10	14	14	19	4	14(12)	CC	-	-	-	-	Cazador experimentado (P), Ira! (A)

9.3.1 Armas Predator

9.3.1.1 Armas de Combate cuerpo a cuerpo Predator

Cuchillas de muñeca

STATISTICS				
NOMBRE	F	VDA	AV	
Cuchillas	14	2	0	

Desde su juventud, las cuchillas de muñeca son las armas principales de cuerpo a cuerpo de los Predators.

Disco

STATISTICS				
NOMBRE	F	VDA	AV	
Disco (CC)	15	3	3	

El disco de los Predators es un arma de medio alcance formidable además de un poderoso arma de cuerpo a cuerpo.

Combi-Lanza

STATISTICS				
NOMBRE	F	VDA	AV	
Combi-Lanza	15	4	3	

La versión Predator de la lanza. Hecha a partir de aleaciones desconocidas, totalmente resistente a la sangre ácida de los Alien y capaz de perforar acero con facilidad.

Mordisco de Mastín

STATISTICS				
NOMBRE	F	VDA	AV	
Mordisco de Mastin	12	2	0	

Los mastines Predator, criados especialmente por su agresividad y tamaño, son oponentes formidables. Sus gigantescas mandíbulas y las púas Oseas que presentan a través del lomo les convierten en criaturas letales.

9.3.1.2 Armas a Distancia Predator

Dardos

STATISTICS				
NOMBRE	F	VDA	AV	
Dardos	12	1	0	

Un arma montada en un brazalete que dispara dardos a corta distancia. Capaz de perforar la armadura de un Marine y el cráneo de un Xenomorfo con la misma facilidad.

Pistola de Plasma

STATISTICS				
NOMBRE	F	VDA	AV	
Pistola de Plasma	12	3	3	

Capaz de lanzar proyectiles plasmáticos guiados a objetivos alejados, la pistola de plasma es una de las armas más poderosas y avanzadas en el arsenal ofensivo de un Predator. Los proyectiles disparados por el arma explotan lanzando metralla plasmática a partir del objetivo impactado causando heridas severas y potencialmente dañando objetivos cercanos al punto de impacto.

Ametralladora de Plasma

STATISTICS			
NOMBRE	F	VDA	AV
Ametralladora de Plasma	14	3	3

Una pistola de Plasma ligeramente modificado que emplea un cilindro revolucionado para disparar múltiples proyectiles de plasma al mismo tiempo.

Cañón de Plasma

STATISTICS			
NOMBRE	F	VDA	AV
Cañón de Plasma	16	1	3

Una versión más grande de la pistola de plasma estándar Predator. Dispara proyectiles más grandes y más destructivos a costa de una recarga más lenta entre cada disparo.



Predator Cazador con Pistola de Plasma pintado por Prodos Games Studio

9.0 MISIONES DE CAMPAÑA

A continuación se describen 10 misiones que presentan los hechos que suceden a bordo de la USCSS Theseus. Jugadas en orden, encontramos tres grupos de criaturas luchando por sobrevivir y destruir a sus oponentes. Las misiones se pueden jugar en cualquier orden, pero ten en cuenta que la dificultad y tamaño de las misiones aumenta según te acercas al final de la campaña.

Recomendamos empezar con la Misión 1, especialmente si acabas de empezar tus aventuras en AvP: THB.

Nota del Diseñador: ¡Siéntete libre de cambiar, modificar o inspirarte en las misiones de la campaña para crear tus propias misiones!

9.1 Misión 1

Investigando las bodegas de carga, el escuadrón Charlie se encuentra atrapado tras una compuerta de acero que conduce de vuelta a los compartimentos de la tripulación, cuando los sensores de movimiento se empiezan a volver locos alrededor de ellos.

Resumen:

Marines:

La compuerta que conduce de vuelta al puente principal de la nave se ha sellado automáticamente. Tu objetivo es liderar tu escuadrón hasta la consola de comandos localizada en la sala de ordenadores, sobrescribir los procedimientos de emergencia y tomar el ascensor hasta los niveles más bajos de la nave.

Aliens:

Tras una larga espera a bordo de la nave, los Xenomorfos se han percatado de que algo ha despertado. Poco saben los recién Marines Coloniales que no están solos a bordo de la USCSS Theseus. Poco después de despertar la colmena, los drones localizan dos grupos separados de intrusos en las cercanías de la recién transformada sección de la nave. Liquidada la amenaza y opten suficientes bio-muestras de los invitados.

Predators:

Después de detectar múltiples lecturas Xenomorfas en la nave humana, abórdala, recupera información del origen de esta cepa y regresa a la capsula de abordaje.

Condiciones de Victoria:

Marines:

- Sobrescribe el sistema de control de la compuerta usando una acción de Interactuar dentro de la CAPSULA DE ESCAPE.
- Al menos 1 miniatura Marine debe alcanzar el ascensor localizado en la SALA DE MOTORES.

Aliens:

- Mata cinco miniaturas de Marines y Predator (combinadas). Cada Predator cuenta como dos miniaturas.

Predators:

- Escanea el PUENTE, la SALA DE MOTORES y la SALA DE HIBERNACION o descarga los planos de la nave en la CAPSULA DE ESCAPE. Escanear una habitación requiere una acción de Interactuar realizada dentro de cada habitación listada anteriormente.
- Al menos una miniatura Predator debe volver a la CAPSULA PREDATOR.



9.2 Misión 2

Las luces de la sala de hibernación parpadean mientras las sombras de los Xenomorfos se proyectan en los tubos criogénicos donde aún duermen humanos. Una orden silenciosa hace que las criaturas se muevan como una sola, buscando exponer los cuerpos de los humanos aun durmientes para ser infectados por los abrazacaros o ser arrastrados directamente al nido.

Resumen:

Marines:

Tu objetivo es apagar los fuegos realizando una acción de Interactuar en cada una de las siguientes salas: SALA DE MOTORES, ARMERIA y SALA DE HIBERNACION.

Aliens:

Las fuerzas de los intrusos están bien armadas y preparadas para resistir contra nuestro avance y están consiguiendo además adentrarse en nuestra nueva casa. No podemos permitir que ocurra. Tu objetivo es ampliar el número de nuestra colmena infectando todos los humanos que aun duermen en la SALA DE HIBERNACION realizando una acción de Interactuar dentro de ella. Gana trofeos para la colmena.

Predators:

La colmena aun es débil y los humanos aún no están seguros de nuestra presencia. Es un buen momento para golpear y conseguir trofeos para el clan.

REGLAS ESPECIALES DE LA MISION

Reglas de Misión Predator:

RECOLECCION DE TROFEOS – Los trofeos solo se pueden conseguir matando miniaturas en cuerpo a cuerpo. En lugar de retirar una miniatura cuando sea destruida, colócala a un lado del cuadrante donde murió. Una miniatura puede realizar una acción de Interactuar para retirar una de las miniaturas disponibles como trofeo (a un lado del cuadrante) y conseguir un marcador de trofeo. No se puede recolectar un trofeo en un cuadrante en disputa.

Condiciones de Victoria:

Marines:

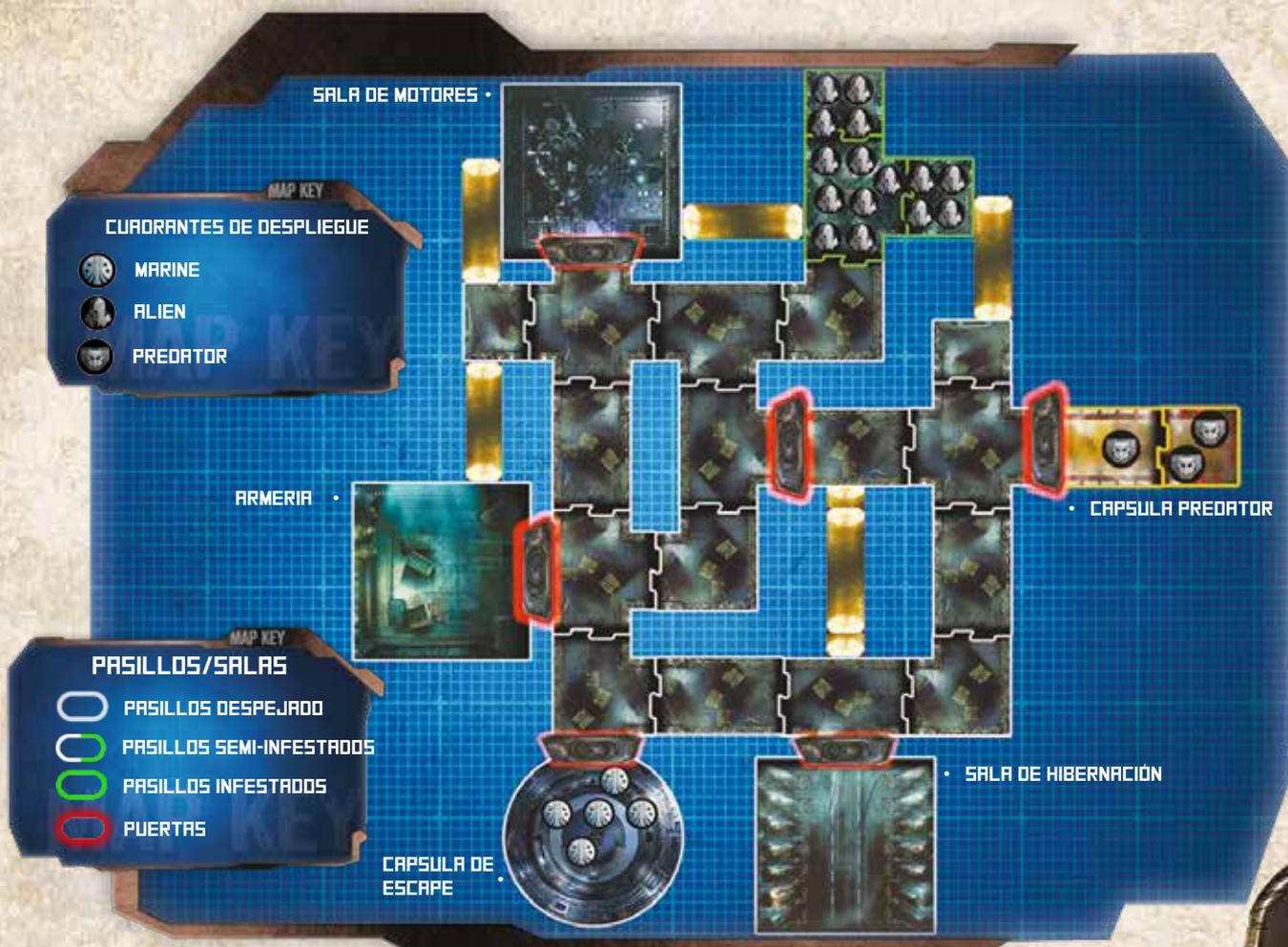
- Apaga los fuegos realizando una acción de Interactuar en las siguientes salas: SALA DE MOTORES, ARMERIA y SALA DE HIBERNACION.

Aliens:

- Avanza hasta la SALA DE HIBERNACION e inféctala realizando tres acciones de Interactuar mientras estés dentro de la sala.
- Mata y consigue trofeos de al menos tres miniaturas (usa las reglas de RECOLECCION DE TROFEOS descritas más arriba).
- Lleva al menos tres trofeos a cualquier conducto de ventilación.

Predators:

- Mata y consigue trofeos de al menos cinco miniaturas (usa las reglas de RECOLECCION DE TROFEOS descritas más arriba).



9.3 Misión 3

Escaneando la oscura sala, el Predator enfocó su visor termal en los grandes tanques que contenían humanos en animación suspendida. Todos ellos habían sido infectados y transformados en huéspedes de una nueva horda de monstruos. "Excelente, mas presa que cazar", pensó para sí mismo. Despertar a los humanos activaría a los quebrantepechos dentro de ellos. Avanzó hacia la sala de control...

Resumen:

Marines:

Debemos devolver la energía a la nave o se convertirá en un casco oscuro y frío a la deriva a través del espacio. Tu objetivo es encontrar partes sobrantes de la ARMERIA y reparar el generador en la SALA DE MOTORES.

Aliens:

Los humanos dependen demasiado en las paredes de acero de la nave y sus sistemas para hacerla habitable para ellos. La colmena no necesita preocuparse por esos detalles. Tu objetivo es dañar la ARMERIA, la SALA DE MOTORES y el PUENTE.

Predators:

Los Xenomorfos han infectado la sala de hibernación de los humanos. Decenas de crisálidas esperan reventar el pecho de sus víctimas. Tu objetivo es crear una distracción tras las líneas enemigas entrando en la SALA DE HIBERNACION y proceder con el proceso de descongelación realizando una acción de Interactuar mientras estés en ella. Consigue trofeos para ganar estatus dentro del clan.

REGLAS ESPECIALES DE MISION

Reglas de Misión de los Marines:

CARGAR UN MARCADOR – Cualquier miniatura puede cargar con un marcador realizando una acción de Interactuar mientras este en el mismo cuadrante que el marcador de objetivo que quiera cargar. Sitúa el marcador en la peana de la miniatura que realizó

la acción. El marcador se mueve con la miniatura que lo carga. Si la miniatura que lleva el marcador es retirada del juego, coloca el marcador en el cuadrante donde estaba la miniatura al ser retirada. Un marcador puede soltarse si la miniatura que lo lleva realiza una acción de Interactuar. Sitúa el marcador en el cuadrante donde este la miniatura que lo suelta. Cualquier otra miniatura puede recogerlo realizando una acción de Interactuar. Cada marcador solo puede recogerse UNA VEZ por turno de juego.

Reglas de Misión de los Aliens:

DAÑAR UNA SALA (ALIEN) – Una sala se considera dañada si hay al menos dos marcadores de Acido en ella. Cualquier miniatura Alien, excepto un abrazacaras, puede realizar una acción de Interactuar para lanzar un d20. Con un resultado de 1-10 coloca un marcador de Acido en la sala donde la miniatura realizó la acción DAÑAR UNA SALA. Con un resultado de 11-20 la acción se pierde.

Reglas de Misión de los Predators:

RECOLECCION DE TROFEOS – Descrita en la misión 2.

Condiciones de Victoria:

Marines:

- Recoge piezas de la ARMERIA realizando una acción de Interactuar dentro de la misma. Cuando una miniatura cargando con un marcador llega a la SALA DE MOTORES (usando las reglas de CARGAR UN MARCADOR descritas más arriba), debe realizar una acción de Interactuar para reparar el generador.

Aliens:

- Coloca dos marcadores de Acido en cada una de las siguientes salas: ARMERIA, SALA DE MOTORES y PUENTE. Una vez estén todos los marcadores estén colocados, la misión se completa.

Predators:

- Descongela los humanos durmientes infestados en la SALA DE HIBERNACION realizando una acción de Interactuar dentro de la misma.
- Mata y consigue trofeos de al menos cinco miniaturas (siguiendo las reglas de RECOLECCION DE TROFEOS).



9.4 Misión 4

Revisando la enfermería, los Marines escuchan los insistentes pitidos de alerta de una de las consolas cercanas. El sanitario de la unidad manipula la consola y descubre que la gente aun dentro de las capsulas criogénicas están infectadas con algún tipo de agente biológico. Solo queda una cosa que hacer antes de que la situación sea crítica.

Resumen:

Marines:

El ordenador de la enfermería indica funciones anormales en algunos tanques criogénicos localizados en la SALA DE HIBERNACION. Nuestros peores temores se han vuelto realidad. Humanos infectados darán vida a una nueva generación de Xenomorfos. Tu objetivo es proceder a la SALA DE HIBERNACION y destruir los tanques criogénicos infectados.

Aliens:

¡La reina esta hambrienta de nuevas secuencias genéticas que añadir a la colmena! Necesitamos nuevos huéspedes para crecer y fortalecernos. La horda necesita nuevos tipos de guerreros para proteger sus pasillos y nuevos drones para transformar la nave al completo en un nido para nuevas generaciones. Captura a los intrusos.

Predators:

YEl bio-scanner de nuestra nave detecta una rara cepa de Xenomorfo desarrollándose en una cámara de gestación. ¡Puede que incluso se trate de una nueva reina! No podemos permitir que los humanos la destruyan. Es demasiado valiosa para el clan. Hazte camino hasta la sala de gestación y consigue el huevo.

REGLAS ESPECIALES DE MISION

Reglas de Misión de los Marines:

DAÑAR UNA SALA (MARINES) – Una sala se considera dañada si hay al menos cuatro marcadores de ácido dentro de ella. Cualquier miniatura Marine puede realizar una acción de interactuar para tirar un d20. Con un resultado de 1-10, coloca un marcador de ácido en la sala donde la miniatura haya realizado la acción. Con un resultado de 11-20, la acción se pierde.

Reglas de Misión de los Aliens:

RECOLECCION DE TROFEOS – DESCRITA EN LA MISIÓN 2.

Reglas de Misión de los Predator:

CARGAR UN MARCADOR – DESCRITA EN LA MISIÓN 3.

Condiciones de Victoria:

Marines:

- Genera cuatro marcadores de Acido en la SALA DE HIBERNACION (usa las reglas de DAÑAR UNA SALA descritas más arriba).

Aliens:

- Captura al menos 3 miniaturas. Capturar miniaturas sigue las reglas de RECOLECCION DE TROFEOS descritas más arriba. Mueve todos los trofeos a los conductos de ventilación (usando las reglas de CARGAR UN MARCADOR descritas más arriba). Cuando los 3 marcadores estén en conductos de ventilación, se completa la misión. Los marcadores se pierden si se sella el conducto de ventilación en el que estén.

Predator:

- Localiza y carga con el marcador de Huevo (usando las reglas de CARGAR UN MARCADOR descritas más arriba) hasta el cuadrante de la CAPSULA PREDATOR.



9.5 Misión 5

El avance del ataque humano pone en peligro los huevos. Una orden de la reina atraviesa la horda para recolectar los huevos y llevarlos a lo más profundo del nido, donde los guerreros pueden protegerlos. Todo aquel que se oponga a la horda debe ser aniquilado o infectado.

Resumen:

Marines:

El número de Xenomorfos crece con cada hora y la horda se vuelve más fuerte; si no tomamos medidas, los marines se verán sobrepasados. Tu objetivo es colocar Centinelas en posiciones clave para asegurar el perímetro.

Aliens:

Los intrusos se acercan peligrosamente a las cámaras de gestación. No podemos permitir que las alcancen. Los huevos deben ser transportados a los niveles más profundos de la nave. La nueva generación debe ser protegida a toda costa. Tu objetivo es recolectar y transportar al menos tres de los cuatro huevos al hueco del ascensor localizado en la SALA DE MOTORES.

Predators:

Uno de los guerreros del clan ha sido herido cerca de una sala de gestación. Peor aún, ha sido infectado por los Xenomorfos. Nuestra nave no dispone de una enfermería con material necesario para la extracción del parásito; por lo tanto, debemos forzar a los humanos a usar el LABORATORIO para realizar la operación. Tu objetivo es escoltar al Predator herido al LABORATORIO (a librar su cuerpo de la infección) y escoltarle de vuelta a la CAPSULA PREDATOR.

REGLAS ESPECIALES DE MISION

Reglas de Misión de los Aliens:

CARGAR UN MARCADOR – Descrita en la misión 3.

Condiciones de Victoria:

Marines:

- Cualquier miniatura marine puede realizar una acción de interactuar para colocar un marcador de misión (Torreta Centinela) en cualquiera de los 4 cuadrantes indicados en el mapa. Los marcadores de misión solo pueden colocarse en el cuadrante donde este la miniatura al realizar la acción. Cuando estén colocados al menos 3 marcadores de los 4, habrás completado la misión.

Aliens:

- Localiza y carga con los marcadores de Huevo (usando las reglas de CARGAR UN MARCADOR) hasta la SALA DE MOTORES. Cuando estén 3 de los 4 huevos en la SALA DE MOTORES, habrás completado la misión.

Predators:

- Anota cual de tus miniaturas debe ser escoltada. La miniatura escoltada empieza la misión con una herida (representando el embrión de Xenomorfo en su interior). La miniatura escoltada debe alcanzar el laboratorio y realizar una acción de Interactuar representando que se prepara para la operación. Una vez se haya realizado la acción, otro Predator debe realizar una acción de Interactuar en el LABORATORIO para llevar a cabo la operación. Cuando la miniatura escoltada alcance la CAPSULA PREDATOR, habrás completado la misión.



9.6 Misión 6

El Predator seccionó la cabeza de uno de los guerreros Alien, haciendo que su cuerpo cayera al suelo sin vida, y su sangre acida siseara contra el metal de la nave. "Son demasiados" pensó para sí. Alzó el brazalete y desplegó un holograma de la nave. Señalo los puntos que los Aliens habían tomado como cámaras de gestación. Tendría que destruirlas para evitar que las criaturas inundaran la nave.

Resumen:

Marines:

La infestación se extiende a un ritmo alarmante. Está claro que los Xenomorfos usan los conductos de ventilación para moverse a través de la nave con facilidad, evitando nuestras posiciones defensivas. Para asegurar nuestra ventaja táctica, debemos sellar los conductos alrededor del perímetro.

Aliens:

Los intrusos siguen amenazando a la colmena. Su número debe ser reducido si queremos sobrevivir. Tu objetivo es eliminarlos.

Predators:

Al haber recuperado el huevo de la reina, debemos evitar que el resto de la horda vague sin control fuera del recinto de caza. Tu objetivo es asegurar que ningún Xenomorfo escape la nave colocando dispositivos nucleares en al

menos 3 de las 4 cámaras de gestación.

REGLAS ESPECIALES DE MISION

Condiciones de Victoria:

Marines:

- La misión se habrá completado cuando cuatro conductos de ventilación hayan sido retirados del juego (sellados). Para retirar un conducto de ventilación, cualquier miniatura marine debe realizar una acción extendida Sállalo! (A).

Aliens:

- Mata cinco miniaturas de los Marines y de los Predator (combinadas). Cada Predator cuenta como 2 miniaturas.

Predators:

- Cualquier miniatura Predator puede realizar una acción de Interactuar para colocar un marcador de misión (Dispositivo Nuclear) en cualquiera de los cuatro cuadrantes indicados en el mapa. Los marcadores de misión se colocan en el cuadrante ocupado por la miniatura que realiza la acción. Cuando haya marcadores colocados en tres de los cuadrantes designados, habrás completado la misión.

MAP KEY

CUADRANTES DE DESPLIEGUE

- MARINE
- ALIEN
- PREDATOR

MARCADORES DE OBJETIVO

- MARINE
- ALIEN
- PREDATOR

MAP KEY

PASILLOS/SALAS

- PASILLOS DESPEJADOS
- PASILLOS SEMI-INFESTADOS
- PASILLOS INFESTADOS
- PUERTAS

MAP KEY

• PUENTE

• SALA DE MOTORES

• CAPSULA DE ESCAPE

• CAPSULA PREDATOR

• ARMERIA

9.7 Misión 7

“¡Sargento! ¡Tiene que ver esto!” exclamo el soldado, apuntando a la pantalla. El sargento echo un vistazo al monitor y vio un par de figuras en uno de los almacenes. Uno era una mujer, vestida con el traje de un convicto, gravemente herida. El otro, por la apariencia, era uno de los sintéticos de la nave, ya que le faltaba un brazo que goteaba fluido blanco por todas partes. “Marines” dijo, masticando su tabaco, “¡preparaos para una misión de rescate!”

Resumen:

Marines:

El ordenador muestra un par de lecturas vitales dentro de la zona infestada de la nave. Estos tripulantes, si siguen vivos, podrían proporcionar valiosa información sobre el origen de los Xenomorfos dentro de la nave. Tu objetivo es localizarlos y recuperar la información dos de los cuatro miembros de la tripulación capturados por los Xenomorfos y transferirla al PUENTE.

Aliens:

Los humanos se adentran cada vez más en la colmena. Organiza una emboscada a la vez que les niegas la ruta de escape. Tu objetivo es matar al menos cinco intrusos y dañar los pasillos que llevan a su punto de extracción.

Predators:

Las presas están distraídas luchando entre ellas. Aprovechate de la situación y recolecta trofeos para el clan.

REGLAS ESPECIALES DE MISION

Reglas de Misión de los Marines:

CARGAR UN MARCADOR – Descrita en la Misión 3

Reglas de Misión de los Aliens:

DAÑAR UNA SALA – Descrita en la Misión 3.

Reglas de Misión de los Predators:

RECOLECCION DE TROFEOS – Descrita en la Misión 2.

Condiciones de Victoria:

Marines:

- Cualquier miniatura Marine puede realizar una acción de Interactuar mientras se encuentre en uno de los cuadrantes indicados en el mapa para recuperar la información de uno de los miembros de la tripulación capturados. La información cuenta como un marcador de misión. Cuando haya al menos dos marcadores de los cuatro en el PUENTE, habrás completado la misión.

Aliens:

- Mata cinco miniaturas de los Marines y de los Predator (combinadas). Cada Predator cuenta como 2 miniaturas. Y coloca dos marcadores de Acido en dos de los tres cuadrantes indicados en el mapa (usando las reglas de Dañar una Sala).

Predators:

- Mata y consigue trofeos de al menos cinco miniaturas (siguiendo las reglas de RECOLECCION DE TROFEOS).



9.8 Misión 8

Criaturas que no podemos ver están dañando la colmena. Las encontraremos. Las traeremos con nosotros. Destruiremos su máquina para que no escapen. Les infectaremos y les mataremos para enseñarles que no pueden dañar la colmena sin pagar por ello.

Resumen:

Marines:

La actividad Alien a bordo de la nave alcanza un nivel espeluznante. Sus ataques no dejan de empujarnos a reducir nuestro perímetro. Necesitamos destruir tantos como nos sea posible antes de que nos invada la horda.

Aliens:

Los cazadores se han convertido en un problema. La colmena cada vez pierde más y más drones para su disfrute. ¡Esto debe parar! Puede que hayan entrado en nuestro nido, ¡pero no saldrán de él!

Predators:

La colmena cada vez es más cuidadosa y los humanos esta atrincherados en su perímetro de seguridad. No

se nos había presentado hasta ahora semejante desafío. ¡Disfruta cuanto puedas de la emoción de la caza!

REGLAS ESPECIALES DE MISION

Reglas de Misión de los Aliens:

DAÑAR UNA SALA – Descrita en la misión 3.

Condiciones de Victoria:

Marines:

- Mata cinco miniaturas de los Alien y de los Predator (combinadas). Cada Predator cuenta como 2 miniaturas. Además, alcanza la ARMERIA con al menos dos miniaturas Marines.

Aliens:

- Mata cinco miniaturas de los Marines y de los Predator (combinadas). Cada Predator cuenta como 2 miniaturas. Además, coloca dos marcadores de Acido en cada cuadrante indicado en el mapa (usando las reglas de Dañar una Sala).

Predators:

- Mata cinco miniaturas de los Marines y de los Alien (combinadas). Además, al menos un Predator debe alcanzar la CAPSULA PREDATOR.



9.9 Misión 9

Los Aliens han resultado más astutos de los que se pensaba. El Predator escaneo el daño ocasionado a la nave Predator anclada a la Theseus. El Cazador alzo la cabeza hacia ellos con rapidez. ¡Los humanos habían activado el sistema de auto-destrucción! Tendría que actuar deprisa si quería escapar con vida de la ya condenada nave.

Resumen:

Marines:

Sobrescribe el sistema de auto-destrucción de la nave, localizado en la SALA DE MOTORES. Alcanza después el ascensor de vuelta al hangar, localizado en la CAPSULA DE ESCAPE.

Aliens:

Los humanos piensan que pueden invadir con seguridad nuestra colmena desde varios niveles. Cortad su única vía de escape. Tu objetivo es destruir los pasillos que llevan a la CAPSULA DE ESCAPE.

Predators:

Los humanos están condenados. Esas débiles criaturas intentan desesperadamente destruir a los Xenomorfos, incluso a costa de sus propias vidas. ¡Quieren auto-destruir toda la nave! Con nuestra nave dañada en el último ataque de la horda Alien, no podemos dejar que ocurra antes de que terminen las reparaciones.

Tu objetivo es recoger piezas, necesarias para las reparaciones de la nave Predator, de la SALA DE MOTORES.

REGLAS ESPECIALES DE MISION

Reglas de Misión de los Aliens

DAÑAR UNA SALA – Descrita en la Misión 3

Reglas de Misión de los Predator:

CARGAR UN MARCADOR – Descrita en la Misión 3.

Condiciones de Victoria:

Marines:

- Cualquier miniatura Marine debe realizar una acción de Interactuar dentro de la SALA DE MOTORES para sobrescribir los códigos de seguridad del terminal de auto-destrucción de la nave. Además, al menos un Marine debe regresar con vida al PUENTE.

Aliens:

- Mata cinco miniaturas de los Marines y de los Predator (combinadas). Cada Predator cuenta como 2 miniaturas. Además, coloca dos marcadores de Acido en cada cuadrante indicado en el mapa (usando las reglas de Dañar una Sala).

Predators:

- Cualquier miniatura Predator debe realizar una acción de Interactuar dentro de la SALA DE MOTORES. Además, mata cinco miniaturas de los Marines y de los Aliens (combinadas).



9.10 Misión 10

Los pasillos se colapsan alrededor de los Marines mientras corren buscando la capsula de escape. Un inquietante brillo rojo sobre maquinaria alien apareció más adelante y el cabo fue el primero en percatarse: "¿Qué diablos es eso?" Sin pausa, el sargento tomo una decisión: "No lo sé Cabo, pero si se una cosa: ¡vamos a salir de aquí!".

Resumen:

Marines:

¡El casco de la nave está colapsando! El ordenador registra una súbita perdida de energía y niveles de oxígeno al mínimo. Necesitamos evacuar ¡AHORA! El camino hasta el hangar ha sido bloqueado por los Aliens, así que la única salida es la CAPSULA PREDATOR.

Aliens:

¡Huevos! ¡Preciados huevos! ¡Llamas y explosiones! ¡La colmena se colapsa! ¡Al menos debemos salvar tres huevos! Los drones se ocuparon del hangar de los humanos así que el único escape posible es la capsula del cazador.

Predators:

La nave humana no resistirá mucho más. La presa está asustada; el aroma del miedo inunda los pasillos. Que vengan. ¡Que vengan y que nos ofrezcan el último desafío, la última oportunidad de demostrar nuestra destreza como cazadores y convertirnos en líderes de nuestros clanes!

REGLAS ESPECIALES DE MISION

Reglas generales de Misión:

LANZAMIENTO DE CAPSULA DE ESCAPE – Para escapar en una capsula, cualquier miniatura dentro del cuadrante de la CAPSULA PREDATOR, mientras no esté en disputa, debe realizar una acción de Interactuar para accionar el botón de lanzamiento y alejarse de la nave a punto de explotar. No se podrá en ningún caso utilizar esta acción mientras el cuadrante este en disputa.

DESTRUCCION INMINENTE – Desde el principio del segundo turno de juego, el jugador que haya ganado la iniciativa lanza un d20 por cada cuadrante Al borde del Colapso. Con un resultado de 1-10, el jugador retira el cuadrante del juego; con un resultado de 11-20, no sucede nada durante este turno. Tanto la CAPSULA DE ESCAPE como el LABORATORIO cuentan como cuadrantes Al borde del Colapso mientras estén en juego. Cada cuadrante que no esté conectado con otro cuadrante en alguno de sus extremos se considera un cuadrante Al borde del Colapso. Cada cuadrante adyacente a uno que acabe de colapsar debe pasar la misma tirada en el siguiente turno de juego.

CUADRANTES AL BORDE DEL COLAPSO – Al principio de cada turno, el jugador que haya ganado la iniciativa lanza un d20 por cada cuadrante Al borde del Colapso. Con un resultado de 1-10, retira el cuadrante del juego; con un resultado de 1-20, no ocurre nada en este turno de juego. Cada cuadrante que no esté conectado con otro cuadrante en alguno de sus extremos se considera un cuadrante Al borde del Colapso. Cada miniatura en un cuadrante que colapsa se retira del juego junto al cuadrante.

Reglas de Misión de los Aliens:

CARGAR UN MARCADOR – Descrita en la misión 3.

Reglas de Misión de los Predators:

RECOLECCION DE TROFEOS – Descrita en las misión 2.

Condiciones de Victoria:

Marines:

- Lanza la capsula de escape (usa las reglas de LANZAMIENTO DE CAPSULA DE ESCAPE descritas más arriba) mientras haya al menos un Marine en el cuadrante de la CAPSULA PREDATOR.

Aliens:

- Lanza la capsula de escape (usa las reglas de LANZAMIENTO DE CAPSULA DE ESCAPE descritas más arriba) con al menos un marcador de Huevo en el cuadrante de la CAPSULA PREDATOR.

Predators:

- Mata y consigue trofeos de al menos cinco miniaturas (siguiendo las reglas de RECOLECCION DE TROFEOS).



10. REGLAS DE JUEGO AVANZADAS

Las sección de Reglas de Juego Avanzadas describe como crear tu propia Fuerza de Combate para luchar contra enemigos peligrosos en los pasillos de la USCSS Theseus.

Tabla de Organización

El modo de juego Avanzado permite al jugador elegir cuidadosamente las fuerzas que despliega en cada misión. Tú decides que miniaturas usar si la situación requiere de especialistas, como un sargento o un héroe, o si simplemente prefieres más soldados regulares. Usando la lista de tu fuerza de combate ofrece muchas posibilidades y experiencias al juego. El potencial de variedad es enorme. Puedes volver a jugar cada escenario varias veces, probando diferentes listas y combinaciones de escuadrón y armas. Si te vencen con una lista, intenta cambiarla un poco y ¡volver a jugar!

El modo de juego Avanzado permite al jugador elegir cuidadosamente las fuerzas que despliega en cada misión. Tú decides que miniaturas usar si la situación requiere de especialistas, como un sargento o un héroe, o si simplemente prefieres más soldados regulares. Usando la lista de tu fuerza de combate ofrece muchas posibilidades y experiencias al juego. El potencial de variedad es enorme. Puedes volver a jugar cada escenario varias veces, probando diferentes listas y combinaciones de escuadrón y armas. Si te vencen con una lista, intenta cambiarla un poco y ¡volver a jugar!

Para asegurarnos un equilibrio dentro del juego, AvP: THB ofrece una tabla de organización de fuerzas. Cada facción tiene su propia tabla.

11.1 LISTA DE FUERZAS DE COMBATE

En esta sección del reglamento encontraras todo lo necesario para crear tu fuerza de combate para cada facción usando las expansiones de AvP:THB, junto con los valores en puntos de cada miniatura o unidad y una lista de equipo disponible y habilidades especiales que puedes comprar con ellos.

11.1.1 Fuerza de combate: Marines

1. **Tabla de Organización: Composición del grupo de batalla:** : 1 a 2 Cuartel General + 2 a 5 Escuadrón de Tropa + 0 a 3 Escuadrón de Apoyo.

2. **Número Máximo de miniaturas por tipo de escuadrón:**

Tropa: 5-8 Miniaturas
Apoyo: 1-3 Miniaturas
Cuartel General: 0-1 Miniaturas

3. **NIVEL máximo de escuadrón:** 4 (cada miniatura en el escuadrón debe de estar al mismo nivel, excepto las miniaturas consideradas mejora de escuadrón (CG o Sargentos)

Tropas:

Marine Colonial: 10 puntos por miniatura NIVEL 1 + 10 puntos por NIVEL adicional por miniatura.

Hasta un escuadrón de NIVEL 2 o superior por Grupo de Batalla.

Composición de escuadrón gratuita: hasta un arma pesada (Smart Gun) y hasta dos armas especiales (Lanzallamas, Sensor de movimiento).

Mejora Sargento: 35 puntos por miniatura NIVEL 1 + 15 por NIVEL adicional.

Hasta un Sargento con NIVEL 2 o superior por Grupo de Batalla. Solo Marines Coloniales pueden tener la mejora del Sargento y un escuadrón no puede tener más de un Sargento.

Comandos Weyland-Yutani: 35 puntos por miniatura (siempre empiezan la partida a NIVEL 1).

Composición de escuadrón gratuita: hasta tres armas pesadas (Smart Guns) y hasta dos armas especiales (Lanzallamas, Sensor de movimiento).

Ejemplo: siete Marines Nivel 1 = 70 puntos + Sargento Nivel 2 = 50 puntos + cinco Comandos Weyland-Yutani = 175 puntos, = 295 puntos en total.

Apoyo:

Exoesqueleto: 75 puntos NIVEL 1 + 35 por cada NIVEL adicional (Solo un escuadrón a NIVEL 2 o superior por Grupo de Batalla).

Torretas Centinela: 35 puntos por torreta (no pueden ganar experiencia o nivel), que pueden ser cargadas por el Exoesqueleto en el modo de juego Avanzado o desplegadas usando las reglas de infiltración durante la fase de despliegue en AvP: THB Unleashed.

Cuartel General:

Capitán: (Crea tu propio Héroe – entre 75 y 100 puntos dependiendo el tipo de héroe).

Comandante: (Crea tu propio Héroe – entre 110 y 185 puntos dependiendo el tipo de héroe).

Coronel: (Crea tu propio Héroe – entre 195 y 200 puntos dependiendo el tipo de héroe).

11.1.2 Fuerza de Combate: Aliens

1. **Tabla de Organización: Colmena: Tropas** – Al menos 50% del total de puntos de la colmena, 0-50% apoyo, 1-2 CG.

2. **Número máximo de miniaturas por escuadrón:** sin restricciones.

Ejemplo: Un escuadrón puede consistir de: tres abrazacaras, dos zánganos y tres acechadores.

3. **NIVEL máximo de escuadrón:** 4

Experiencia de colmena: Los Aliens siempre empiezan el juego a NIVEL 1. Por cada 10 frags ganados, la colmena (todas sus miniaturas) sube un nivel.

Tropas:

Abrazacaras: 5 puntos por miniatura.

Zángano: 12 puntos por miniatura.

Acechador: 15 puntos por miniatura.

Apoyo:

Guerreros Alien: 22 puntos por miniatura.

Alien Demoleedor: 175 puntos por miniatura.

Guardia Real: 100 puntos por miniatura.

Cuartel General:

Guardia Real (Pretoriano): 120 puntos por miniatura.

Predalien: 175 puntos por miniatura.

Reina: 275 puntos (máximo una por colmena).

Guerrero Alien: (Crea tu propio Héroe – entre 75 y 100 puntos.)

10.1.3 Fuerza de combate: Predators

1. Tabla de Organización: Partida de Caza: 1-2 Ancianos + 2-6 Grupos de Caza

2. Número máximo de miniaturas por tipo de escuadrón: Una miniatura por Grupo de Caza (a menos que se especifique lo contrario), 0-1 por cada Cuartel General.

3. Nivel Máximo de Partida de Caza: 4

Grupo de Caza:

Guerrero Predator – 65 puntos por miniatura de NIVEL 1 + 45 puntos por NIVEL adicional.

Cazador Predator – 55 puntos por miniatura de NIVEL 1 + 40 puntos por NIVEL adicional.

Hembra Predator – 55 puntos por miniatura de NIVEL 1 + 40 puntos por NIVEL adicional.

Sangre Joven (puedes incluir hasta tres Sangre Joven por Grupo de Caza) – 30 puntos por miniatura + 20 puntos por NIVEL adicional.

Mastín Predator (puedes incluir hasta 6 Mastines Predator por Grupo de Caza) – 20 puntos por miniatura (no pueden ganar NIVEL)

Berserker – 125 puntos por miniatura de NIVEL 1 + 60 puntos por NIVEL adicional

Ancianos:

Berserker (mejora de Anciano): (Crea tu propio Héroe – entre 150 y 250 puntos dependiendo el tipo de héroe y equipamiento).

Guerrero Predator (mejora de Anciano): (Crea tu propio Héroe – entre 100 y 250 puntos dependiendo el tipo de héroe y equipamiento).

Cazador Predator (mejora de Anciano): (Crea tu propio Héroe – entre 100 y 250 puntos dependiendo el tipo de héroe y equipamiento).

Ejemplo de creación de Fuerza de Combate:

Michael y Steve quieren jugar una partida rápida y deciden jugarla en modo Avanzado con 200 puntos como límite. Michael incluye dos escuadrones de Marines, uno de ellos dirigido por un Sargento de Nivel 2.

Fuerza de Combate de Michael:

Tropas:

1 x Escuadrón de 7 Marines (un arma Pesada, un Lanzallamas, un Sensor de Movimiento) – 70 puntos.

1 x Escuadrón de 8 Marines (un arma Pesada, un Lanzallamas, un Sensor de Movimiento) – 80 puntos.

1 x mejora de Sargento Nivel 2 – 50 puntos.

Total = 200 puntos.

Steve decide incluir lo siguiente en su Fuerza de Combate

Alien:

Fuerza de Combate de Steve:

Tropas:

6 Abrazacaras x 5 puntos = 30 puntos.

6 Aliens Acechadores x 15 puntos = 90 puntos.

3 Zánganos x 12 puntos = 36 puntos.

Apoyo:

2 Guerreros Alien x 22 puntos = 44 puntos.

Total = 200 puntos.

10.2 EXPERIENCIA Y NIVEL

Cada escuadrón en el modo Avanzado empieza con un nivel de experiencia (NIVEL). El nivel con el que un escuadrón comienza la partida es 1, que el jugador puede incrementar gastando puntos antes de que empiece la partida, contando contra el límite de puntos de la misma. Cada escuadrón (o miniatura independiente de Cuartel General) gana experiencia a medida que avanza el juego.

Por cada miniatura retirada del juego, una miniatura gana un número de Frags. Cuenta los Frags que gana cada escuadrón en tu ficha de Fuerza de Combate.

El número de Frags asignados a cada escuadrón depende de la peana de la miniatura que se retire del juego como baja.

Las miniaturas de peana pequeña (30mm), 1 Frag x NIVEL de la miniatura retirada.

Las miniaturas de peana mediana (40mm), 2 Frags x NIVEL de la miniatura retirada.

Las miniaturas de peana grande o más grande (50mm), 5 Frags x Nivel de la miniatura retirada.

Ejemplo: Un Marine activado hace un ataque a distancia, retirando un Abrazacaras NIVEL 1 del juego. Ese Escuadrón Marine gana inmediatamente 1 Frag. Otro Marine del mismo escuadrón realiza después otro ataque a distancia y retira un Guerrero Alien (NIVEL 2) del juego, y su escuadrón gana inmediatamente 4 Frags.

Por cada 10 Frags, se incrementa el NIVEL del escuadrón en 1.

Subir de Nivel significa que el escuadrón ha ganado suficiente experiencia y por lo tanto su efectividad en combate se ha incrementado. Los veteranos son mejores luchadores y tienen más posibilidades de sobrevivir sin importar lo que la situación requiera de ellos.

El número máximo de NIVEL que puede ganar un escuadrón se describe en las reglas de Facción correspondientes.

Cada Nivel proporciona los siguientes beneficios:

NIVEL DE ESCUADRÓN	REPETICION DE TIRADAS/ TURNO DE JUEGO	CURACIÓN
2	1	.
3	1	CURACIÓN (6)
4	2	CURACIÓN (8)

10.3 CREA TU PROPIO HÉROE

Esta sección del reglamento te permite diseñar tu propio Héroe para liderar a tu facción por los oscuros pasillos de la USCSS Theseus.

1. Elige la Facción y el tipo de Héroe que quiere hacer.

A. A partir de las tablas a continuación, elige el tipo de escuadrón del que quieres que se base tu Héroe. Tendrá todas las habilidades de facción y de escuadrón indicadas.

B. Mejora la miniatura de 30mm a 40mm (miniaturas en peana de 40mm o mayor mantienen la misma peana que el resto del escuadrón. Si no tienes una peana de 40mm puedes marcarla de alguna manera para saber que tienes que tratarla como una de 40mm)

C. El total del coste del Héroe (incluyendo mejoras y equipamiento) no puede exceder un 50% del total de la Fuerza de Combate.

10.3.1 Marines

11.3.1.1 Elige el tipo de Tropa que quieres mejorar a Cuartel General y anota sus Estadísticas Iniciales y valor en puntos.

USCM	CAPITÁN	CORONEL	COMANDANTE
Marine	75 Pts.	110 Pts.	195 Pts.
Weyland-Yutani Commandos	100 Pts.	185 Pts.	250 Pts.

Línea de Estadísticas Básica:

USCM	M	CC	CD	F	CON	LD	H	A	HABILIDADES ESPECIALES
Marine	1	12	14	9	9	19	1	13	Tácticas de Combate (P)
Weyland-Yutani Commandos	1	14	16	11	11	19	1	13(10)	Tácticas de Combate (P), Perímetro Asegurado! (P)

10.3.1.2 Modifica las estadísticas iniciales de acuerdo con la tabla de rangos a continuación.

USCM	M	CC	CD	F	CON	LD	H	A
Capitán	-	0	0	-	+1	-	+1	14(10)
Coronel	-	+1	+1	+1	+1	-	+2	15(11)
Comandante	-	+2	+2	+2	+2	-	+3	15(12)

10.3.1.3 Modifica la Línea de Estadísticas.

Cada punto de estadística cuesta cinco puntos (excepto las heridas que cuestan 15 puntos). Puedes añadir o quitar hasta un máximo indicado en la casilla de estadística (Ejemplo: +2/-1 indica que la estadística puede incrementarse en 1 por 5 puntos, en 2 por 10 puntos, o reducirse en 1 por -5 puntos). Un héroe no puede reducir su coste inicial listado en la sección 10.3.1.

Por ejemplo: un Capitán Marine CG no puede reducir su coste en puntos por debajo de 75 puntos.

USCM	M	CC	CD	F	CON	LD	H	A
Capitán	-	0/-1	+1/-1	-/-	-/-	/	+1/0	+1/-1
Coronel	-	+1/-1	+1/-1	+1/-1	+1/-1	/	+1/0	+1/-1
Comandante	-	+2/-1	+2/-1	+2/-1	+2/-1	/	+1/0	+1/-1

10.3.1.4 Elige un arma a distancia para tu Héroe por los puntos listados a continuación:

USCM	M41A1 RIFLE DE PULSOS/M40 LANZAGRANADAS	M240 LANZALLAMAS	M56 SMART-GUN	WEYLAND-YUTANI MK221 ESCOPETA TÁCTICA	ARMAT M37A2 ESCOPETA
Marine	0 Pts.	30 Pts.	50 Pts.	-	20 Pts.
Comandos Weyland-Yutani	0 Pts.	30 Pts.	50 Pts.	20 Pts.	-

El arma a distancia de tu Héroe tendrá todas las habilidades especiales listadas en el perfil del arma. Cada arma a distancia le otorga a la miniatura las siguientes habilidades especiales:

M41A1 Rifle de Pulsos/M40 Lanzagranadas – Lanzagranadas (A)

M240 Lanzallamas – Infierno Abrasador (A)

M56 Smart-Gun – Fuego guiado (P)

Mk221 Escopeta Táctica Weyland-Yutani/ M37A2 Escopeta Armat – Escopeta! (A), Disparo a quemarropa (A)

10.3.1.5 Modifica las estadísticas del arma a distancia de tu Héroe.

Puedes aplicar un máximo de tres mejoras a un arma o puedes disminuir sus estadísticas hasta un máximo de dos veces. El coste de un arma a distancia no puede reducirse por debajo del coste del arma en la sección 10.3.1.4. Cada punto de F cuesta 15 puntos, de CdF cuesta 10 puntos y de AV cuesta 15 puntos.

F	VDA	AV
+2/-2	+1/-1	+2/-2

10.3.1.6 Elige un arma de combate cuerpo a cuerpo para tu Héroe por los puntos listados a continuación:

Las armas de combate cuerpo a cuerpo de tu Héroe tendrán todas las habilidades especiales listadas en el perfil del arma.

USCM	CUCHILLO DE COMBATE	LANZA ATURDIDORA SOBRECARGADA
Marine	0 Pts	10 Pts
Weyland-Yutani Commandos	0 Pts	10 Pts

Cada arma de cuerpo a cuerpo le otorga a la miniatura las siguientes habilidades especiales:

Lanza aturdidora sobrecargada – Carga Eléctrica (P)

10.3.1.7 Modifica las estadísticas del arma de combate cuerpo a cuerpo de tu Héroe

Puedes aplicar un máximo de tres mejoras a un arma o puedes disminuir sus estadísticas hasta un máximo de dos veces. El coste del arma no puede reducirse por debajo del coste de arma en la sección 9.1.6. Cada punto de F cuesta 15 puntos, de VdA cuesta 10 puntos y de AV cuesta 15 puntos.

F	VdA	AV
+1/-2	+1/-1	+1/-2

10.3.1.8 Puedes añadir hasta 3 habilidades especiales al CG con los puntos siguientes.

Esquiva (P) – 20 puntos.

Perímetro asegurado! (P) – 30 puntos.

Curación (4)(P) – 20 puntos.

10.3.2 Aliens

10.3.2.1 Elige el tipo de unidad que quieres mejorar a Cuartel General y anota sus Estadísticas Iniciales y valor en puntos

Aliens	Coste de CG
Alien Guerrero	75 Pts
Guardia Real (Pretoriano)	120 Pts
Predalien	175 Pts
Reina	275 Pts

10.3.2.2 Modifica la línea de estadísticas tu Héroe

Aliens	M	CC	CD	F	Con	LD	H	A	Habilidades Especiales
Alien Guerrero	1	17	10	13	13	19	2	15(12)	Escupir Ácido(A), Sangre Ácida(P)
Guardia Real (Pretoriano)	1	17	-	13	13	19	3	15(12)	Feromonas de la Realeza (P), Sangre Ácida (P)
Predalien	1	17	-	14	14	19	4	15(12)	Implantación de Embrión (P), Sangre Ácida (P)
Reina	1	19	-	19	19	19	6	15(14)	Feromonas de la Realeza (P), Imparable (P), Resistente (P), Sangre Ácida (P)

Cada punto de estadística cuesta cinco puntos (excepto las heridas que cuestan 15 puntos). Puedes añadir o quitar hasta un máximo indicado en la casilla de estadística (Ejemplo: +2/-1 indica que la estadística puede incrementarse en 1 por 5 puntos, en 2 por 10 puntos, o reducirse en 1 por -5 puntos). Un héroe no puede reducir

su coste inicial listado en la sección 10.3.2.1.

Ejemplo, un Guerrero Alien CG no puede reducir su coste en puntos por debajo de 75 puntos.

Aliens	M	CC	CD	F	Con	LD	H	A
Alien Warrior	-	+1/-1	+2/-1	0/-1	-	-	+1/0	+1/-1
Praetorian (Royal Guard upgrade)	-	+2/-0	-/-	+2/-0	+1/-1	-	+1/0	+1/-1
Predalien	-	+2/-0	-/-	+2/-0	+1/-1	-	+1/0	+1/-1
Queen	-	+2/-0	-/-	+2/-0	+1/-1	-	+1/0	+1/-1

10.3.2.3 Elige un arma a distancia para tu Héroe por los puntos listados a continuación:

Aliens	Ninguna	Escupir Ácido
Alien Guerrero	-	0 Pts
Guardia Real (Pretoriano)	0 Pts	30 Pts
Predalien	0 Pts	30 Pts
Reina	0 Pts	10 Pts

El arma a distancia de tu Héroe tendrá todas las habilidades especiales listadas en el perfil del arma. Cada arma a distancia le otorga a la miniatura las siguientes habilidades especiales:

Escupir Ácido – Escupir Ácido (A)

10.3.2.4 Modifica las estadísticas del arma a distancia de tu héroe

F	VdA	AV
+2/-2	+1/-1	+1/-2

Puedes aplicar un máximo de tres mejoras a un arma o puedes disminuir sus estadísticas hasta un máximo de dos veces. El coste de un arma a distancia no puede reducirse por debajo del coste del arma en la sección 10.3.2.3. Cada punto de F cuesta 15 puntos, de CdF cuesta 10 puntos y de AV cuesta 15 puntos.

10.3.2.5 Anota las estadísticas del arma cuerpo a cuerpo de tu Héroe

Nombre del Arma	F	VdA	AV
Garra de Guerrero	16	4	2
Garra de Guardia Real	16	4	4
Garra de Predalien	16	5	3
Garra de Reina	16	5	3

El arma de combate cuerpo a cuerpo de tu Héroe tendrá todas las habilidades especiales listadas en el perfil del arma.

10.3.2.6 Modifica las estadísticas del arma de combate cuerpo a cuerpo de tu Héroe

F	VdA	AV
+3/-2	+2/-1	+2/-2

Puedes aplicar un máximo de tres mejoras a un arma o puedes disminuir sus estadísticas hasta un máximo de dos veces. Cada punto de F cuesta 15 puntos, de VdA cuesta 10 puntos y de AV cuesta 15 puntos.

10.3.2.7 Puedes añadir hasta 3 habilidades especiales al CG con los puntos siguientes

- Esquiva (P) - 15 pts.
- Mastines de la colmena (P) - 25 pts.
- Ocultación Mejorada (P) - 10 pts.
- Feromonas de la Realeza (P) - 30 pts.
- Imparable (P) - 20 pts.
- Resistente (P) - 20 pts.

10.3.3 Predators

10.3.3.1 Elige el tipo de Tropa que quieres mejorar a Cuartel General y anota sus Estadísticas Iniciales y valor en puntos:

Predators	Coste de CG
Guerrero Predator Anciano	100 Pts.
Cazador Predator Anciano	100 Pts.
Berserker Anciano	150 Pts.

10.3.3.2 Modifica la línea de estadísticas tu Héroe

Predators	M	CC	CD	F	Con	LD	H	A	Habilidades Especiales
Guerrero Predator Anciano	1	17	12	14	14	19	3	15(12)	Cazador Experimentado (P)
Cazador Predator Anciano	1	12	17	14	14	19	3	15(12)	Cazador Experimentado (P)
Berserker Predator Anciano	1	17	-	14	14	19	4	14(12)	Cazador Experimentado (P), Ira! (A)

Cada punto de estadística cuesta cinco puntos (excepto las heridas que cuestan 15 puntos). Puedes añadir o quitar hasta un máximo indicado en la casilla de estadística (Ejemplo: +2/-1 indica que la estadística puede incrementarse en 1 por 5 puntos, en 2 por 10 puntos, o reducirse en 1 por -5 puntos). Un héroe no puede reducir su coste inicial listado en la sección 9.3.1.

Ejemplo, un Guerrero Predator Anciano CG no puede reducir su coste en puntos por debajo de 100 puntos.

Predators	M	CC	CD	F	Con	LD	H	A
Guerrero Predator Anciano	-	+2/-1	+1/-1	+2/-1	+1/-1	0	+1/0	+1/-1
Cazador Predator Anciano	-	+1/-1	+2/-1	+1/-1	+1/-1	0	+1/0	+1/-1
Berserker Predator Anciano	-	+2/0	+1/-2	+3/-1	+1/-2	0	+1/0	+1/-1

10.3.3.3 Elige un arma a distancia para tu Héroe por los puntos listados a continuación

El arma a distancia de tu Héroe tendrá todas las habilidades especiales listadas en el perfil del arma.

Predators	Cuchillas de muñeca	Pistola de Plasma	Ametralladora de Plasma	Cañon de Plasma
Guerrero Predator Anciano	10 Pts.	30 Pts.	40 Pts.	20 Pts.
Cazador Predator Anciano	10 Pts.	30 Pts.	40 Pts.	20 Pts.
Berserker Predator Anciano	-	-	-	-

Cada arma a distancia le otorga a la miniatura las siguientes habilidades especiales:

- Pistola de plasma - Plasma candente (P)
- Ametralladora de plasma - Plasma candente (P)
- Cañón de plasma - Plasma candente (P)

10.3.3.4 Modifica las estadísticas del arma a distancia de tu Héroe

Puedes aplicar un máximo de tres mejoras a un arma o puedes disminuir sus estadísticas hasta un máximo de dos veces. El coste de un arma a distancia no puede reducirse por debajo del coste del arma en la sección 10.3.1.4. Cada punto de F cuesta 15 puntos, de CdF cuesta 10 puntos y de AV cuesta 15 puntos.

F	VdA	AV
+3/-2	+2/-1	+2/-2

10.3.3.5 Elige un arma de combate cuerpo a cuerpo para tu Héroe por los puntos listados a continuación

Las armas de combate cuerpo a cuerpo de tu Héroe tendrán todas las habilidades especiales listadas en el perfil del arma.

Predators	Cuchillas de muñeca	Combi-Lanza	Disco
Guerrero Predator Anciano	0 Pts.	30 Pts.	40 Pts.
Cazador Predator Anciano	0 Pts.	30 Pts.	40 Pts.
Berserker Predator Anciano	0 Pts.	30 Pts.	40 Pts.

10.3.3.6 Modifica las estadísticas del arma de combate cuerpo a cuerpo de tu Héroe

F	VdA	AV
+3/-2	+2/-1	+2/-2

Puedes aplicar un máximo de tres mejoras a un arma o puedes disminuir sus estadísticas hasta un máximo de dos veces. El coste del arma no puede reducirse por debajo del coste de arma en la sección 10.3.3.5. Cada punto de F cuesta 15 puntos, de VdA cuesta 10 puntos y de AV cuesta 15 puntos.

10.3.3.7 Puedes añadir hasta 3 habilidades especiales al CG con los puntos siguientes.

Carga! (P) – 20 pts.

Ira! (A) – 30 pts.

Dispositivo de Auto-destrucción (P) – 30 pts.

10.4 CONDICIONES DE VICTORIA PERSONALIZADAS

Para asegurar que ninguna misión se juegue dos veces de la misma manera, se pueden establecer condiciones de victoria personalizadas siguiendo una serie de pasos. Descritos a continuación, puedes encontrar los pasos y reglas para jugar misiones con condiciones de victoria personalizadas.

Establecer condiciones de victoria personalizadas:

1. Elegir un mapa de Misión.
2. Elegir cuadrante de despliegue para cada Facción.
3. Roba una carta de Misión del mazo de Misiones.
4. Repite el tercer paso hasta que todos los jugadores tengan una carta de Condiciones de Victoria de su facción, designadas con marcadores de objetivo si fuera necesario.

1. **Elegir un mapa de Misión** - Elige el mapa de misión que quieras jugar de cualquier misión incluida en el reglamento, o crea uno de cero turnándote con el resto de jugadores para colocar los cuadrantes. Empieza siempre colocando el cuadrante de cruce, construyendo el mapa en cualquiera de las 4 direcciones a partir de este. Todos los cuadrantes tienen que estar conectados para poder jugar el mapa.

2. **Elegir un cuadrante de despliegue para cada Facción** - dependiendo de la facción del jugador:

- Fuerza de combate Marine – Los marines deben desplegar siempre en una Sala. Siempre eligen cuadrante de despliegue antes que el resto de facciones.
- Fuerza de combate Alien – Los Aliens despliegan siempre en un pasillo Infestado elegido por el jugador Alien. Si el objetivo de la Misión para los Aliens es “cargar hasta la posición inicial”, un oponente (elegido con un d20) elige el pasillo infestado que se considerara zona de despliegue de

los Aliens.

- Fuerza de combate Predator – Los Predators siempre despliegan en la CAPSULA PREDATOR.

3. Roba una carta de Misión del mazo de misiones – Roba, lee la carta de misión que te haya tocado, y coloca los marcadores apropiados para la misión elegida.

- **Objective Tokens:**



Alien



Predator



Marines

Cargar hasta la posición inicial – Este marcador de objetivo debe ser recuperado y transportado hasta la zona de despliegue de tu facción (siguiendo las reglas de CARGAR UN MARCADOR de la sección 9.3).

Transportar – Una o más miniaturas aliadas de tropa o apoyo empiezan el juego en posesión de un marcador de objetivo que tiene que ser transportado hasta el cuadrante designado. Cuando la miniatura entre en el cuadrante, el marcador de objetivo es retirado. Cuando todos los marcadores de objetivo hayan sido retirados de los cuadrantes designados, se consideran completadas las condiciones de victoria.

Daño – Para completar esta Misión, se deben colocar dos marcadores de Acido en el cuadrante designado (sigue las reglas especiales para DAÑAR UNA SALA descritas en la Misión 9.3).

Evacuar – Cuando al menos un 50% (redondeando hacia arriba) de las miniaturas de la Fuerza de combate inicial del jugador hayan alcanzado el cuadrante designado y el cuadrante no esté ocupado por miniaturas enemigas, se considera cumplida esta misión.

Gana X Frags – Cuando se haya conseguido un total de X Frags por miniaturas de la facción con este objetivo, se considera cumplida esta misión.

Gana X trofeos - Cuando se haya conseguido un total de X Trofeos por miniaturas de la facción con este objetivo se considera cumplida esta misión.

Interactúa – Una miniatura de tu facción debe realizar una acción de interactuar mientras se encuentre en el cuadrante designado. Ten en cuenta que no se pueden realizar acciones de Interactuar en cuadrantes en disputa.

Sala Objetivo – Un oponente aleatorio elige una Sala Esta Sala se convierte en el objetivo de la misión. La sala no puede estar situada a menos de cinco cuadrantes del cuadrante de despliegue del jugador que robo la carta.

Salas Objetivo – Un oponente aleatorio elige una Sala. Esta Sala se convierte en uno de los objetivos de la misión. El jugador que roba la carta elige otra Sala. Estas Salas no pueden estar situadas a menos de cinco cuadrantes del cuadrante de despliegue del jugador que roba la carta.

Cuadrante Objetivo – Un oponente aleatorio elige un Pasillo que se convierte en objetivo de esta misión. Este cuadrante no puede estar situado a menos de cinco cuadrantes del cuadrante de despliegue del jugador que roba la carta.

Cuadrantes Objetivo – Un oponente aleatorio elige un Pasillo que se convierte en uno de los objetivos de la misión. El jugador que roba la carta elige otro Pasillo. Estos Pasillos no pueden estar situados a menos de cinco cuadrantes del cuadrante de despliegue del jugador que roba la carta.

Retirar Cuadrante(s) – Retira el cuadrante(s) de juego usando la habilidad especial Séllalo!(A).

Nota del diseñador: Si ambos jugadores prefieren jugar una partida más larga y estratégica, especialmente cuando se juega con miniaturas adicionales a las sugeridas en la misión, puede ser una buena idea jugar dos cartas de misión por jugador. Incrementará la complejidad de la partida convirtiéndola en una verdadera batalla de ingenio.

10.5 MODO SUPERVIVENCIA

Tomar el control de una de las tres facciones y guiarla a través de los eventos que se desarrollan a bordo de la USSC Theseus no es la única manera de jugar a AvP:THB. Aparte de las misiones de campaña, que puedes jugar desde el punto de vista de cada facción, el juego ofrece otro modo de juego – el modo Supervivencia, que se presenta como un desafío incluso para los mejores comandantes.

El modo de Supervivencia puede jugarse como una misión única o como un modo progresivo para uno o más jugadores.

En el caso de un solo jugador, las fuerzas oponentes se controlan por una serie de reglas que simulan el comportamiento instintivo del oponente, llamado instinto de la horda. En caso de más de un jugador, podéis decidir que jugador controla la horda o seguir las reglas de Instinto de la horda. El juego se adapta a cualquier configuración, con el único requerimiento de que al menos un jugador controle a los supervivientes.

El modo de Supervivencia funciona mejor en conjunción con las reglas Avanzadas, permitiendo a los jugadores personalizar sus fuerzas de combate y proporcionando diversidad prácticamente ilimitada entre cada partida. Cada Fuerza esta equilibrada mediante el valor en

puntos de cada miniatura, permitiendo recrear batallas épicas más parecidas a las películas, dando a cada lado del conflicto oportunidades de victoria. ¿Podrán unos pocos Marines apoyados por un Exoesqueleto enfrentarse a la Reina Alien y su colmena? ¿Pueden tres Predators eliminar la amenaza Alien por si solos? ¿Pueden dos Guardias Reales proteger la colmena de comandos de extracción Weyland-Yutani? ¡Es hora de averiguarlo!

10.5.1 Modo Supervivencia.

Modo Supervivencia – Un equipo de Supervivientes intenta permanecer con vida a través de varias rondas, resistiendo el ataque de una Horda de Aliens ganando experiencia y consiguiendo equipo, cartas y recuperando miniaturas perdidas entre cada ronda. La Horda evoluciona y se hace más fuerte según progresa la partida. Este modo de juego permite la aparición de poderosos Héroes, ganando niveles y habilidades a medida que sus enemigos muerden el polvo. Durante la partida, anota el NIVEL y las Frags que consiga cada escuadrón. Los veteranos serán duros de roer incluso para la más temible horda.

Nota del diseñador: El modo Supervivencia se ha diseñado con los valerosos Marines en mente como los supervivientes y los Aliens actuando como la Horda. Sin embargo puedes jugar las partidas en cualquier combinación, incluyendo a los poderosos Predators y jugando como y contra el oponente que quieras

10.5.2 Preparando el modo Supervivencia:

1. Elige las facciones participaran en el modo supervivencia. Solo se puede jugar a este modo con 2 facciones.
2. Decide que jugador controla cada facción. Solo los supervivientes deben controlarse por un jugador. La horda puede ser controlada por un jugador o por las reglas de comportamiento llamadas Instinto de la Horda.
- Nota del diseñador: Siempre es más divertido con amigos. Llama a unos pocos y descubrid quien es el verdadero superviviente y el mejor maestro con la Horda.*
3. Elige en que mapa se jugara la partida.
4. Una vez se haya colocado el mapa, los jugadores deciden el límite de puntos a los que jugaran la partida. Entonces cread vuestras fuerzas de combate de acuerdo con las reglas Avanzadas y las tablas de Organización descritas en la sección 11 del reglamento.

5. Los jugadores despliegan sus miniaturas en los cuadrantes correspondientes. Los supervivientes despliegan en el cuadrante central. La Horda puede

desplegar sus fuerzas en cualquier cuadrante infestado hasta el límite de ocupación del cuadrante.

6. Los jugadores tiran iniciativa y se turnan para jugar como se describe en la sección 3 del reglamento.

7. Cada ronda termina cuando todas las miniaturas de una facción se hayan retirado del juego. Entonces los jugadores deciden si se jugara otra ronda, manteniendo el Nivel y los Frags conseguidos durante la ronda previa.

10.5.3 Mapas del Modo Supervivencia.

El modo Supervivencia se puede jugar en diferentes mapas, desde los propios de Supervivencia hasta las misiones de campaña o mapas personalizados creados por los jugadores.

Nota del diseñador: Ten en cuenta que los pasillos más profundos de la USSCS Theseus pueden no ser el mejor sitio para luchar contra una horda de enemigos, pero dan ventajas diferentes a cada jugador. Usa el mapa para sacar ventaja sobre tu oponente.

Ejemplo del modo supervivencia – Mapa Pequeño



Ejemplo del modo supervivencia – Mapa Mediano



Ejemplo del modo supervivencia – Mapa Grande



10.5.4 Instinto de la Horda

El instinto de la horda es una serie de reglas que automatizan las acciones de la Horda, permitiendo que un solo jugador pueda disfrutar del modo supervivencia. Sigue la lista y verifica que las condiciones para cada acción (activación, movimiento, interacción) se cumplan. Si se cumplen, sigue la descripción para ataques, movimientos o acciones; si no, continúa la lista hasta que todas las miniaturas hayan activado.

A. Activación de la Horda – Esta sección describe el orden que las miniaturas de la Horda deben tomar al ser activadas.

Las miniaturas de la Horda se activan en el siguiente orden:

1. Miniaturas trabadas, empezando por la miniatura con el valor más alto de VdA.
2. Miniaturas cerca de cuadrantes en disputa, empezando por la miniatura con el valor más alto de VdA.
3. Miniaturas que puedan llegar a un cuadrante en disputa en un solo movimiento (andando o corriendo), empezando con la miniatura más cerca de los supervivientes.
4. Miniaturas que puedan hacer ataques a distancia contra supervivientes.
5. Miniaturas más lejanas a los supervivientes.

B. Movimiento de la Horda – Esta sección describe como la Horda se mueve, y en dirección o como se mueven sus miniaturas.

El movimiento de la Horda se describe en las siguientes reglas:

1. Las miniaturas se mueven hacia el superviviente más cercano en número de cuadrantes. Si hay varios a la misma distancia, la miniatura de la horda se moverá hacia la que haya más miniaturas supervivientes. Si los dos cuadrantes contienen el mismo número de supervivientes, la ruta que siga la miniatura de la horda se decide aleatoriamente con un d20.
2. Si la miniatura se activa cerca de una puerta que bloquea el camino más rápido hasta los supervivientes, debe gastar un punto de acción e intentar Forzar las Puertas (A), en lugar de mover o correr.

C. Ataque de la Horda – Esta sección describe como se realizan las acciones de ataque de la Horda y como traban a los supervivientes.

Los ataques de la horda se describen en las siguientes reglas:

1. Miniaturas trabadas con supervivientes atacaran durante toda su activación si pueden hacerlo.
2. Miniaturas con ataques a distancia atacaran durante su activación si tienen LdV hasta los supervivientes y no tienen penalizadores a su CD. Si no hay oportunidad de hacer un ataque a distancia sin penalizadores, la miniatura intentara acercarse para trabar al superviviente. Si la miniatura de la Horda realiza un ataque a distancia, permanecerá quieto atacando mientras tenga objetivos viables al alcance.

Seguir estas reglas garantiza una divertida experiencia de juego, con la horda cazando sistemáticamente a los supervivientes. Ningún set de reglas automatizadas puede vencer el ingenio de un jugador, así que intenta jugar siempre que puedas con un amigo o dos, luchando juntos contra los desafíos que los profundos y oscuros pasillos de la USCSS Theseus os ofrecen

Nota del diseñador: Si en algún caso no consigues determinar las acciones de una miniatura de la horda, lanza un dado o una moneda – ¡deja que decida el azar!



*Alien Acechador
pintado por Prodos Games Studio*

REFERENCIA RAPIDA:

Sustituir marcadores de *Alerta!*:

Marines: Cualquier modelo elegido por el jugador Marine.

Aliens: Modelos mostrados en el marcador, sin activar y con LdV al enemigo pueden permanecer Ocultos.

Predator: Señuelo de Voz: Marcadores de voz revelados se retiran del juego. Marcadores de señuelo de voz no revelan marcadores de *Alerta!* enemigos.

Modificadores de Cuadrantes:

Marines en Pasillos Despejados: -4 al CC de su atacante.

Aliens en Pasillos Infestados: -4 al CD de su atacante.

Predators: sin modificadores.

Puntos de ocupacion de cuadrantes:

Número maximo por cuadrante = 8

PEANA/MARCADOR DE ALERTA!	PUNTOS DE OCUPACIÓN
Pequeña (30mm)	1
Mediana (40 mm)	2
Grande (50 mm)	3
Sin peana	6
Marcadores de Ácido	1

Acciones

- Cada miniatura tiene 2 puntos de Acción.
- No se puede realizar 2 veces una misma acción en un mismo turno.

Acciones Básicas (1 PA cada)

- **Mover.** La miniatura puede mover hasta su movimiento en cuadrantes.
- **Apuntar.** (Marines) +4 al CD para el primer disparo.
- **Ocultación** (Aliens en pasillos infestados) marcadores de *Alerta!* sin revelar, -10 al CD al dispararles.
- **Disparo.** La miniatura realiza tantas tiradas de CD como VdA tenga su arma.
- **Cuerpo a Cuerpo.** La miniatura realiza tantas tiradas de CC como VdA tenga su arma.
- **Pasar.** Termina la activación de la miniatura.
- **Infierno Abrasador** (Marines con Lanzallamas). Acción de Disparo, Alcance 2, 1 cuadrante objetivo, Impactos automaticos con la F y el AV del arma.
- **Interactuar.** Interactuar con el objetivo de la misión, no se puede usar en cuadrantes en disputa.
- **Centinela.** Mantiene un punto de acción, que puede

usarse entre las acciones de otras miniaturas o antes de que termine el turno de juego.

Acciones Extendidas (2 PA cada)

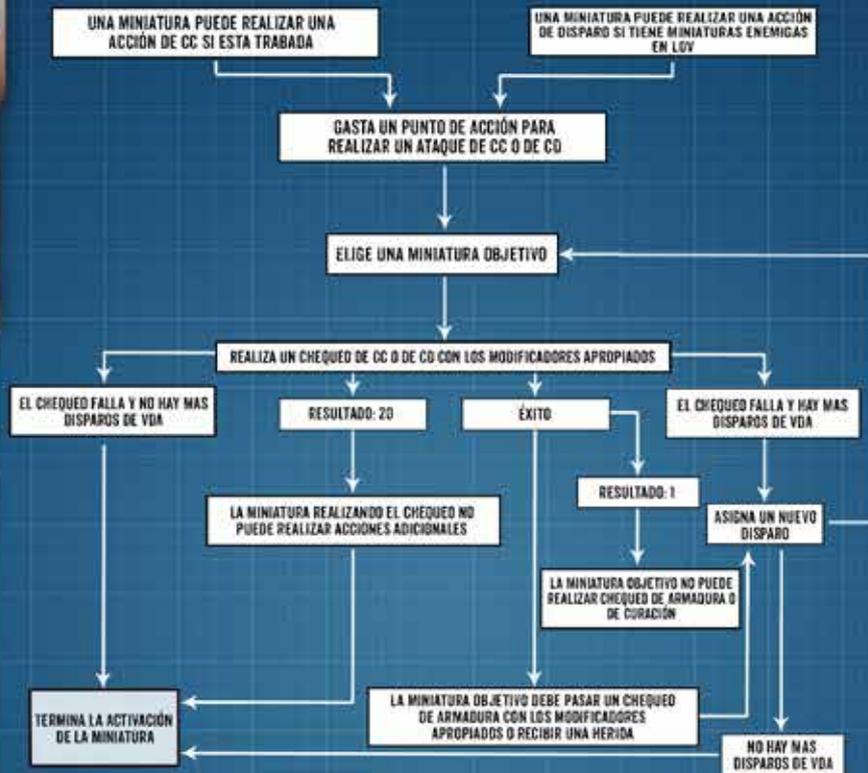
- **Correr.** La miniatura avanza hasta su movimiento +1 en cuadrantes.
- **Movimiento Táctico** (Marines). Mover + Centinela combianas, con prioridad al realizar la accion de Centinela.
- **Séllalo!** (Marines) – Retira un conducto de ventilación del juego, se pueden retirar hasta 4 de esta manera. Miniaturas dentro del conducto se retiran como baja.
- **Fuego Guiado** (Marines only). Las armas a distancia de la miniatura ganan +1 a la VdA. Cualquier ataque de disparo recibe un modificador de -2.
- **Lanzagranadas** (Marines con M41A1). – Ataque de disparo, inflige 2 heridas en lugar de 1.
- **Movimiento Acechante** (Aliens) - Cambia la miniatura por un marcador de *Alerta!*, gana el estado de Ocultación + mueve el marcador 1 cuadrante (solo pasillos infestados).
- **Tratamiento de Heridas** (Predator) – Lanza un d20, con un resultado de 1-10 la miniatura recupera una herida perdida. Solo se puede recuperar una herida por partida. No se puede usar en cuadrantes en disputa.

Armadura

- Una miniatura recibe una herida por cada chequeo de CC o CD contra ella exitoso. Por cada herida, la miniatura debe pasar un chequeo de armadura, o reducir sus heridas en un punto.
- Si una miniatura tiene 0 heridas restantes, es retirada del juego.
- La armadura de una miniatura se ve modificada por la fuerza del arma atacante de la siguiente manera:

F	MODIFICADOR
menos de 10	10 - F
10	0
mas de 10	F - 10

ACCIONES DE COMBATE Y DE DISPARO



SECUENCIA DE TURNO



FASE DE INICIATIVA

FASE DE MANTENIMIENTO DE CARTAS Y MARCADORES

FASE DE ACTIVACIÓN DE MINIATURAS

FASE DE CONTROL DE CONDICIONES DE VICTORIA