



SONG OF ALIENS AND MARINES

SUPLEMENTO PARA MDRG (MUTANTS AND DEATH RAY GUNS)
ANTONIO MATIOLA

Este suplemento es una obra inspirada por las sagas de películas Alien y Depredador, usando el reglamento de Andrea Sfiligoi, sin ánimo de lucro y sin intención de infringir ninguna ley de copyright. Es un "Fan Made" realizado solo con el propósito de alabar ambos productos.



XENOFORMOS:

ATRAPACARAS

Q 5+ C 2, 21 ptos.

Reglas Especiales: Agarrarse, Ecurridizo, Esprintar, Sigiloso.

ZANGANO

Q 4+ C 4, 74 ptos.

Reglas Especiales: Agarrarse, Cola látigo, Especialista CaC, Grande, Salvaje, Sigiloso, Terrorífico. Miedo al fuego.

PRETORIANO

Q 3+ C 5, 126 ptos.

Reglas Especiales: Cola látigo, Especialista CaC, Grande, Resistente, Salvaje, Terrorífico. Miedo al fuego.

REINA

Q 3+ C 6, 140 ptos.

Reglas Especiales: Cola látigo, Enorme, Especialista CaC, Resistente, Salvaje, Terrorífico. Miedo al fuego.



YAUTJAS:

SANGRE JOVEN

Q 4+ C 4, 62 ptos.

Reglas Especiales: Agarrarse, Arma Laser, Armadura Antifrag, Grande, Sigiloso.

CAZADOR

Q 3+ C 5, 98 ptos.

Reglas Especiales: Agarrarse, Arma Laser, Armadura Antifrag, Grande, Salvaje, Sigiloso.

GRAN GUERRERO

Q 3+ C 5, 128 ptos.

Reglas Especiales: Agarrarse, Arma Laser, Armadura Antifrag, Grande, Héroe, Salvaje, Sigiloso.



EJERCITO:

MARINE

Q 4+ C3, 44 ptos.

Reglas Especiales: Armadura Antifrag, Rifle de Asalto.

MARINE CON LANZALLAMAS

Q 4+ C3, 48 ptos.

Reglas Especiales: Armadura Antifrag, Lanzallamas, Pistola.

MARINE CON LANZAGRANADAS

Q 4+ C3, 48 ptos.

Reglas Especiales: Armadura Antifrag, Rifle de Asalto, Granada (Lanzagranadas combinada en el rifle).

MARINE FRANCOTIRADOR

Q 4+ C3, 47 ptos.

Reglas Especiales: Armadura Antifrag, Rifle de Asalto, Tirador de primera.

OFICIAL

Q 3+ C3, 80 ptos.

Reglas Especiales: Armadura Antifrag, Pistola, Lider.

ASISTENTE SINTETICO:

Q 3+ C3, 60 ptos.

Reglas Especiales: Armadura Antifrag, Armero, Artificial, Pistola.

WEYLAND-YUTANI CORP:

MERCENARIO

Q 4+ C3, 44 ptos.

Reglas Especiales: Armadura Antifrag, Rifle de Asalto.

ANDROIDE DE COMBATE

Q 3+ C3, 90 ptos.

Reglas Especiales: Artificial, Arma Laser, Servoarmadura, Sentidos Superiores.

ASESINO

Q 3+ C4, 72 ptos.

Reglas Especiales: Escurridizo, Pistola de Agujas, Sentidos Superiores, Sigiloso, Veneno.

AGENTE DE LA COMPAÑIA

Q 3+ C3, 80 ptos.

Reglas Especiales: Armadura Antifrag, Pistola, Lider.

ASISTENTE SINTETICO (Civil)

Q 3+ C3, 40 ptos.

Reglas Especiales: Armero, Artificial.



CIVILES:

COLONO

Q 5+ C1, 12 ptos.

Reglas Especiales: Pistola.

AGENTE DE SEGURIDAD

Q 4+ C2, 35 ptos.

Reglas Especiales: Escopeta, Pistola.

ASISTENTE SINTETICO (Civil)

Q 3+ C3, 40 ptos.

Reglas Especiales: Armero, Artificial.

OPERARIO EN ROBOT CARGADOR:

Q 4+ C4, 40 ptos.

Reglas Especiales: Grande, Lanzallamas, Lento, Servoarmadura.



CRIMINALES:

PANDILLERO

Q 5+ C1, 16 ptos.

Reglas Especiales: Droga Frenesí, Pistola.

MATON

Q 4+ C2, 32 ptos.

Reglas Especiales: Droga Frenesí, Pistola.

JEFAZO

Q 3+ C3, 88 ptos.

Reglas Especiales: Droga Frenesí, Estimulante, Líder, Pistola.



CAMPAÑAS:

En esta sección se muestran las diferencias entre las campañas básicas de MDRG y las que se contemplan en este suplemento.

ALIMENTANDO TUS TROPAS

Xenoformas:

Los xenoformas devoran los cadáveres de sus enemigos. Cuando vencen en una batalla todo oponente que no sea xenoformo contara como dos raciones de comida.

Las Reinas necesitan dos raciones de comida a la semana.

Yautjas:

Estos alienígenas necesitan de una ración semanalmente en campaña. Pueden devorar los cuerpos de sus enemigos derrotados si vencen en la batalla, pero solo cadáveres humanos (Cuentan como dos raciones de comida).

Humanos:

Las personas necesitan de una ración de comida a la semana igual que en las reglas básicas de MDRG.

Las miniaturas con la habilidad Líder (Oficial, Agente de la Compañía o Jefazo) necesitan dos raciones de comida.

Los Androides/Sintéticos usan una ración de comida o una batería de energía semanalmente, a la elección del jugador.

PERFILES Y HABILIDADES

Los perfiles y habilidades son los usados por este suplemento y no por el básico de MDRG. Por lo tanto no hay "campeón" con +1 al Combate o -1 a la Calidad del Líder. Tampoco hay tiradas de habilidades.

EQUIPO

El equipo que utilizan las diferentes miniaturas al comienzo de la campaña es el que viene reflejado en sus atributos.

Xenoformas:

Estos alienígenas no usaran en ningún momento equipo adicional. Comienzan la campaña con 1D6 de raciones de comida.

Yautjas:

Estas criaturas no se deshonran utilizando equipamiento humano. Solo usan equipos propios de su especie. Comienzan la campaña con 1D6 de raciones de comida y 1D6 de baterías de energía.

Humanos:

Las personas pueden utilizar equipo humano que capturen si vencen en una batalla. No tendrán que hacer una tirada de Comprensión de Artefactos salvo si es la primera vez que usan el lanzallamas, el lanzagranadas o la servoarmadura. Para usar un arma laser (yautja o de un androide de combate) la tirada tendrá un modificador de -1.

El ejército y los civiles comienzan con 1d6+3 de raciones de comida al principio de la campaña. Además el ejército obtendrá 1D6 granadas de fragmentación para el lanzagranadas y los civiles 1D6 de baterías de energía. Los miembros de la compañía de Weyland-Yutani comenzaran con 1D6+3 raciones de comida y 1D6 baterías de energía. Los criminales obtendrán 1d6+3 de raciones de comidas y 1D6 de Drogas (Estimulantes o del frenesí, a elección del jugador).

HONORES DE BATALLA

Este apartado también es diferente al sistema usado en MDRG. Cada especie tiene su propio sistema. Se seguirán usando normalmente los siguientes honores:

- Comida extra.
- Baterías extra.
- Mejorar la Calidad.
- Bono al Combate.

Xenoformos:

- Atrapacara: Si una miniatura que acabara en la batalla con un enemigo recibe un honor de batalla pasaría a convertirse en un Zángano.
- Zángano: Se le puede dar dos honores de batalla (una por partida) para que este pase a ser un Pretoriano.
- Pretoriano: Se le puede dar dos honores de batalla (una por partida) para que este pase a ser una Reina. Solo puede haber una Reina en cada banda.

Yautjas:

- Sangre Joven: Si una miniatura que acabara en la batalla con un enemigo recibe un honor de batalla pasaría a convertirse en un Cazador.
- Cazador: Se le puede dar dos honores de batalla (una por partida) para que este pase a ser un Gran Guerrero.

Humanos:

- Seguidor Extra: El humano sera un colono (rescatado o reclutado).
- Habilidades (Tira 1D6):
1/ Héroe, 2/ Especialista CaC, 3/ Tirador, 4/ Sigiloso, 5/ Testarudo, 6/ Escurridizo
- Equipo (Tira 1D6):
1-2/ 1 Granada frag, 2-3/ 1 Estimulante, 4/ 1D6 Baterías, 5/ 1D6 Raciones, 6/ Escopeta

ESCENARIOS:

Aquí se propone una serie de misiones de ejemplo por si los jugadores desean realizar una campaña de juego.

“COMIENZA LA CAZA”

AMBIENTACIÓN:

Los xenoformos han descubierto una colonia humana en el planeta LV-301 y quieren acabar con ello. Las bandas humanas serán aliadas entre sí. Los Yautjas no dejaran pasar la oportunidad de unirse a la cacería.

ESCENOGRAFIA:

De 6 a 8 elementos de escenografía que representen casas de colonos o una base militar (o de la compañía).

DESPLIEGUE:

El bando humano es el defensor y despliega la escenografía. Despliega en el centro de la mesa. Los alienígenas despliegan en uno de los bordes de la mesa a su elección. Si hay varias bandas de alienígenas cada una de ellas despliega en un borde diferente.

VICTORIA:

El ganador del escenario es el jugador que expulse de la mesa o que mate a todos los componentes de la otra banda. Obtendrá un honor de batalla y puede saquear a los muertos.

“GUERRA EN EL INFIERNO”

AMBIENTACIÓN:

Enfrentamientos entre la población humana de LV-301. Pueden ser entre diferentes tipos de bandas. Por ejemplo puede tratarse del ejército reprimiendo una sublevación civil, enfrentamientos entre criminales, política de la corporación, etc. Los alienígenas podrían sumarse a la batalla.

ESCENOGRAFIA:

De 6 a 8 elementos de escenografía que representen casas de colonos o una base militar (o de la compañía).

DESPLIEGUE:

El defensor (humanos) despliega la escenografía. El atacante (humanos) despliega en uno de los bordes de la mesa a su elección y el defensor en el lado opuesto. Si hay varias bandas de alienígenas cada una de ellas despliega en un borde diferente.

VICTORIA:

El ganador del escenario es el jugador que expulse de la mesa o que mate a todos los componentes de la otra banda. Obtendrá un honor de batalla, 1D6 Raciones de Comida, 1D6 de Baterías de Energía y puede saquear a los muertos.

“ESCAPE”

AMBIENTACIÓN:

Una nave de rescate ha venido a LV-301 para embarcar a los supervivientes humanos. Pero tendrán que alcanzar la zona de despegue para huir del planeta, y el transporte se ha averiado...

ESCENOGRAFIA:

De 4 a 6 elementos de escenografía que representen colinas o rocas. En un extremo del tablero habrá una nave espacial y en el lado opuesto un camión de transporte.

DESPLIEGUE:

El atacante (alienígenas) despliega la escenografía y luego despliega sus miniaturas en el centro de uno de los bordes de la mesa a su elección donde no estén ni la nave ni el camión. Si hay otra banda alienígena despliega en el lado opuesto. Los humanos despliegan junto al camión. Si hay más de una banda humana desplegaran a una distancia de dos palos largos entre sí.

VICTORIA:

La banda humana que meta más figuras en la nave gana. Obtiene un honor de batalla, pero no puede saquear a los muertos. Si ninguna banda humana logra meter más del 50% de sus figuras en la nave, ganara la banda alienígena que más enemigos haya matado (incluidos otros aliens). Obtendrá un honor de batalla y podrá devorar los cadáveres.