



OPERACIÓN ÚLTIMO TREN

Operación Último Tren¹

por Joseph A. McCullough

El Comandante Aden Subatai estaba de pie ante la puerta del Almirante, con las manos tras la espalda. A ambos lados, los infantes de marina vestidos con media armadura de combate se erguían como centinelas, sin que sus visores espejados revelaran nada. Una luz cambió de rojo a verde y la puerta se abrió con un suave chirrido metálico. Mirando de reojo a los marines, Aden entró.

El Almirante se sentó detrás de un escritorio de ébano pulido que dominaba el pequeño camarote. Le indicó un asiento vacío.

‘Comandante Subatai, es raro que alguno de los capitanes de mi nave solicite una reunión presencial. Confío en que todo esté bien bajo su mando’

Aden se encontró con la mirada del Almirante mientras tomaba asiento.

‘Sí, señor. La *Falcata* ha resistido bien el viaje y la moral de la tripulación es alta.

‘Bien. Entonces, ¿qué le trae por aquí?’

‘Es Helos, señor’, respondió Aden.

‘Helos’, repitió el Almirante frunciendo el ceño. Pulsó suavemente la parte superior de su escritorio y la imagen holográfica de un planeta cobró vida entre los dos hombres. La imagen giró lentamente, mostrando un mundo gris verdoso con datos clave a su alrededor.

‘Un mundo muerto,’ dijo el Almirante. ‘Lleno de Bichos. Programado para quemado atmosférico en tres meses.’

‘Con su permiso, señor. Antes de la invasión, Helos tenía una población de casi 7 mil millones. Nuestros datos estiman que incluso en el peor de los casos, podría haber hasta 7.000 personas vivas...’

‘Comandante. ¿Cuántos planetas hemos perdido en esta guerra?’ Esta vez, Aden no dijo nada. ‘En tres meses, la tasa de mortandad será del 100%. No puedo desviar esta flota para salvar algunas vidas que no significan nada para el esfuerzo de guerra.’

‘Por supuesto que no, señor. Pero una nave, una nave rápida como la *Falcata*, podría desviarse hacia Helos, recoger a tantos Supervivientes como pudiera encontrar y aún reunirse con la flota antes de que ésta haya completado su reacondicionamiento.’

El Almirante se recostó ligeramente en su silla y miró hacia el planeta. ‘Comandante, hay casi 30 mil millones de bichos ahí abajo. No puedo ordenar a los hombres que vayan a la batalla contra ese tipo de probabilidades.’

‘Señor, la gente que aún está en Helos debe estar viviendo en una pesadilla. Desesperados. Bajo asedio. Probablemente muriendo de hambre. Saben que no vendrá ninguna ayuda. Saben que los han abandonado.’

El almirante hizo una mueca ante la elección de palabras de Aden: ‘Permítame darles una última esperanza, señor.’

El Almirante volvió a tocar su escritorio y la imagen de Helos desapareció. Miró directamente a los ojos de su comandante.

‘Sólo voluntarios. Cien hombres, si puede encontrarlos. Enviaré un transporte rápido contigo para albergar a los supervivientes que encuentre. Y estará de vuelta al cabo de tres meses.’

Adén asintió.

‘Tiene mucho trabajo que hacer, comandante. Puede retirarse.’

Aden se puso de pie y saludó.

Al final del día, el Comandante Subatai había recibido más de 3.000 solicitudes de soldados e infantes de marina para unirse a la misión que ya se conocía como “Operación Último Tren”.

1 Título original: *Operation Last Train*. [2019]. Traducción de Manuel Vela Rodríguez. Descensos 2 y 3 añadidos al original, tomados del blog [TheRenaissanceTroll](https://www.therenaissancetroll.com/).

Introducción

Operación *Último Tren* es un juego, una excusa y una oportunidad de convertir los juegos de guerra en un bien en el mundo real. Empecemos con la excusa.

Me encantan las miniaturas de soldados de ciencia ficción y solo necesito la más mínima excusa para comprarlas. Sin embargo, no soy de pintar ejércitos. Me parece una lástima, con la gran variedad de soldados de ciencia ficción que hay, incluidos los numerosos *bits* de conversión, pintar cien o más soldados todos esencialmente con el mismo uniforme. Prefiero coleccionar a mis soldados uno a uno, personalizarlos y equiparlos con libertad, de la manera que elija.

Desafortunadamente, esto no encaja bien con la mayoría de las misiones que se les asignarían a los soldados de ciencia ficción. Entonces, se me ocurrió la *Operación *Último Tren**, una misión llevada a cabo únicamente por Voluntarios provenientes de numerosos regimientos diferentes, cada uno con su propio uniforme, equipo y tradiciones. Esta es mi excusa para hacer y coleccionar todos los soldados que quiero, sin preocuparme de por qué están mezclados en la misma misión.

Por supuesto, si voy a jugar con estas miniaturas, necesito un juego. Por esa razón, he diseñado un conjunto de reglas muy simple, en el que construyes tu lista de Voluntarios, seleccionas un pequeño puñado para cada inserción y luego juegas la misión en el tablero. Gracias a que generalmente solo se necesitan seis hombres para cada descenso, puedo comenzar a jugar mientras reúno mis fuerzas, ¡y no tengo que esperar hasta que haya pintado a los 100 Voluntarios! He diseñado el juego para que se pueda jugar en solitario o en cooperativo con dos personas, pero no sería difícil ampliar el número de jugadores si se desea.

Este va a ser un juego de miniaturas al estilo 'hombre de hierro'. Una vez que una figura muere durante un descenso, queda fuera y no se puede volver a usar. Será immortalizado en mi sala de los héroes (y puede, por supuesto, usarse en otros juegos), pero ésta es una misión desesperada y las bajas duelen.

Los juegos de guerra son un pasatiempo extraño. Nos divertimos recreando sobre la mesa algo que en realidad es horrible, terrible y trágico. Honestamente, no creo que haya nada de malo en esto; de hecho, creo que mis estudios de historia militar que han ido junto con mis juegos de guerra me han hecho más consciente del verdadero coste y el horror de la guerra. En ocasiones, sin embargo, tiendo a sentirme un poco culpable por el *hobby* y su conexión con la muerte y la crueldad. Así que decidí que usaría mi pasatiempo para apoyar a las personas que están haciendo todo lo posible para terminar con esos horrores, o al menos mitigarlos.

Por esa razón, invito a todos los que descarguen, lean y disfruten de estas reglas a que por favor donen £3/ \$5 (el costo de una buena taza de café) a [Save the Children a través de mi página JustGiving](#).

Además, cada vez que juego a **Operación *Último Tren***, planeo donar 10 centavos por cada civil que mi banda de héroes salve del planeta condenado. De ese modo, mis pequeños héroes de juguete están ayudando a hacer algo bueno de verdad. Admito que es un poco tonto relacionar las acciones de los soldados de juguete sobre una mesa con ayudar a salvar y mejorar las vidas de los niños en el mundo real, pero, como me ha enseñado vivir en Gran Bretaña, hacer cosas tontas en ayuda de una buena causa es un esfuerzo noble.

Operación *Último Tren* es un proyecto personal, y planeo divertirme y donar un poco de dinero pase lo que pase, pero si alguien quiere unirse a mí, no me importaría la compañía. Recordad, ¡esta misión es solo para voluntarios! (También he creado una [página de Facebook](#) donde quien quiera puede apuntarse, enseñar algunas figuras, hablar de partidas y ver si podemos recaudar un poco de dinero).

Por ahora, estas reglas sólo contienen un único escenario, pero planeo escribir muchos más y publicarlos en mi blog, [The Renaissance Troll](#) en los próximos días y semanas.

Lo que necesitas para jugar

Miniaturas

Operación *Último Tren* es un juego de guerra de miniaturas, por lo que necesitarás algunas. Para comenzar, necesitarás al menos seis Voluntarios, una docena de Bichos y unos ocho Supervivientes. Estas figuras pueden provenir de cualquier fabricante y deben verse como una oportunidad para coleccionar algunas miniaturas que siempre has querido, pero que nunca antes habías tenido una razón para comprar.

En la siguiente sección se explicará con detalle cómo reunir a tus Voluntarios. Los Bichos pueden ser cualquier tipo de extraterrestre extraño que desees, pero deben ser aproximadamente de tamaño humano y no llevar armas, aparte de las naturales, como dientes y garras. Los Supervivientes pueden ser las figuras que desee, pero por lo general deben parecer civiles.

También querrás algunos marcadores de munición. En realidad vale cualquier marcador, pero algunas compañías sacan pequeñas cajas de munición que son divertidas de pintar y se ven bien en la mesa.

Finalmente, necesitarás algo que represente tu nave de descenso. Esto puede ser un modelo detallado y superalucinante o un viejo canastillo de setas, lo que tengas disponible.

Mesa

Obviamente, necesitarás una mesa para jugar. Cada escenario le dirá qué tamaño de mesa usar y qué tipo de terreno debe haber en esa mesa. No dejes que el terreno te limite demasiado. Siempre que su mesa sea del tamaño correcto y el terreno esté configurado aproximadamente de la misma manera, los detalles en verdad no importan. Si las reglas exigen un edificio de piedra, pero todo lo que tienes es una cabaña en ruinas, pues está bien, úsala. También querrás una regla u otro dispositivo de medición para medir cuánto se mueven las figuras en cada turno. También es útil para comprobar la línea de visión.

También es posible jugar este juego en un tapete hexagonal. En ese caso, simplemente convierte cada pulgada de movimiento en un hexágono y todo lo demás debería funcionar bien.

Dados

Este juego utiliza casi exclusivamente dados de diez caras (normalmente escritos d10). Si tus d10 tienen un '0', considéralo un '10' en lugar de cero. En ocasiones, los jugadores tirarán más de un dado a la vez. En este caso, todos los dados deben examinarse por separado, nunca se suman. Ocasionalmente, algún escenario puede requerir el uso de un dado de seis caras.

Jugadores

Operación *Último tren* está diseñado para uno o dos jugadores. La mayoría de los escenarios contarán con seis Voluntarios. En el juego en solitario, el jugador controla los seis. Si juegas en modo cooperativo con dos jugadores, cada jugador debe traer tres Voluntarios.

Hoja de control

Probablemente quieras imprimir una copia de la hoja de control, ya que esta es la mejor manera de realizar un seguimiento de tus Voluntarios. [Puedes descargarla aquí.](#)

Cartas de acción heroica

Al final de estas reglas, encontrarás una página de cartas de acción heroica. Las tesis deben imprimirse y cortarse antes del comienzo del juego.

Reuniendo a tus Voluntarios

Para comenzar a jugar **Operación Último Tren** necesitarás una copia de la hoja de control. Esta es esencialmente una lista de los 100 Voluntarios. Para comenzar, necesitarás crear tus primeros seis Voluntarios. Idealmente, ya tendrás miniaturas para estos seis, o puedes crear los seis y luego montar y pintar tus miniaturas para que coincidan. Para cada figura, sigue estos pasos:

- Da al Voluntario un nombre y rango. No hay reglas para ninguno de estos, solo haz lo que se te ocurra. En Estado, pon 'Activo'.
- Decide el tipo de regimiento del que procede el Voluntario. Hay cuatro tipos: Granaderos, Infantería pesada, Infantería ligera y Fusileros. Esto determinará las estadísticas de tu figura. Todos los tipos de Regimiento y sus estadísticas se enumeran a continuación. ¡Asegúrate de darle a cada regimiento un nombre apropiado!
- Decide si el Voluntario es un especialista. Si es así, elige una de las disciplinas especializadas que se enumeran a continuación. Todos los especialistas están equipados con una pistola y ninguna otra arma. Ten en cuenta que hay un límite en el número de especialistas. Una figura solo puede ser especialista si su número de lista es divisible por cinco (es decir, Voluntarios número 5, 10, 15, 20, etc.).
- Elige el Equipamiento del Voluntario. Cada Voluntario puede elegir llevar un rifle, una pistola más un arma de mano, o bien un arma de apoyo. Ten en cuenta que hay un límite en el número de Voluntarios que pueden llevar armas de apoyo. Una figura solo puede llevar un arma de apoyo si su número de lista es divisible por tres (es decir, Voluntarios número 3, 6, 9, 12, etc.). Agregue 'Armadura' al equipamiento del Voluntario si proviene de un regimiento de Infantería pesada.
- Sus Inserciones deben establecerse en 0 para comenzar.

Puedes crear nuevos Voluntarios en cualquier momento, pero solo puede jugar con los Voluntarios que están en la lista y que figuran como Activos.

Regimientos

Si bien existe potencialmente un número infinito de regimientos, todos ellos pertenecen a uno de estos cuatro tipos. Cada vez que crees un Voluntario, elige uno de estos tipos y anótalo en la hoja de control. Luego, rellena las estadísticas correspondientes del Voluntario.

Granaderos

Los regimientos de granaderos suelen reclutar a los hombres más grandes y fuertes disponibles y se enorgullecen de sus habilidades en el combate cuerpo a cuerpo.

Granaderos		
Movimiento	Disparo	Lucha
6	7+	6+

Infantería pesada

Con el blindaje más resistente disponible, los regimientos de infantería pesada suelen emplearse en posiciones defensivas o en misiones como acciones de abordaje y autorización de edificios en las que es probable que los combates se produzcan en lugares muy cerrados.

Infantería pesada		
Movimiento	Disparo	Lucha
6	7+	7+
Equipamiento: Armadura		

Infantería ligera

Centrándose en la velocidad por encima de la potencia o la resistencia, la infantería ligera es perfecta para misiones que requieren un despliegue rápido o que probablemente vayan a necesitar de marchas o maniobras.

Infantería ligera		
Movimiento	Disparo	Lucha
7	7+	7+

Fusileros

Estos son escuadrones de infantería genérica que se enfocan principalmente en la habilidad de cada soldado para disparar su rifle con el máximo grado de efectividad. Cada vez que un fusilero equipado con un rifle o una pistola realiza un ataque de disparo, puede repetir cualquier resultado de 1 en sus dados. Al usar un arma de apoyo, pueden volver a tirar un solo 1 de su elección.

Fusileros		
Movimiento	Disparo	Lucha
6	7+	7+

Especialistas

Oficial de comunicaciones

Este Voluntario lleva equipo de comunicación especializado y está entrenado para usarlo. Cada vez que llama a la nave de descenso durante un escenario, aparece con una tirada de 5+. Además, usa la menor de las dos tiradas de dado para determinar qué tan lejos está la nave de descenso del punto de aterrizaje elegido.

Además, al final de cualquier turno cuando un oficial de comunicaciones está en la mesa, los jugadores pueden pedir fuego de apoyo. Tira un dado. Con un 9+, pueden realizar un ataque gratuito de "lanzagranadas" en cualquier punto de la mesa. Después del ataque, coloca inmediatamente un nuevo Bicho en una esquina de la mesa al azar.

Médico

Si hay un médico sobre la mesa, el primer Voluntario o Superviviente que sea derribado en cada turno puede ignorar el resultado y permanecer de pie.

Mago de la tecnología

Esta figura está capacitada para comprender cómo operar y eludir los sistemas informáticos. Los efectos de tener un mago tecnológico se explicarán en ciertos escenarios.

Equipamiento

Debes elegir las armas de cada una de las figuras. Hay tres opciones: rifle, pistola más arma de mano, o arma de apoyo. Esto se explica a continuación. Los especialistas solo pueden llevar una pistola. Los Voluntarios de los regimientos de Infantería pesada también deben añadir 'Armadura' a su Equipamiento.

Arma de mano

Puede ser cualquier tipo de arma cuerpo a cuerpo más grande que un cuchillo. Al hacer una tirada de lucha, una figura con un arma de mano tira 2 dados y puede elegir con cuál quedarse.

Pistola

Un arma que ocupa una mano. Al realizar un ataque de disparo con una pistola, una figura tira 1 dado.

Rifle

Aunque vienen en muchas formas y tamaños diferentes, el arma principal para la mayoría de los soldados es el rifle. Al realizar un ataque de disparo con un rifle, una figura tira 2 dados y puede elegir con cuál quedarse.

Lanzallamas (Arma de apoyo)

Los lanzallamas, o lanzallamas, rocían productos químicos que arden y pueden incinerar a la mayoría de los objetivos. Para usar esta arma, necesitarás una "plantilla de lanzallamas". Si tienes una de otro juego, siéntete libre de usarla. De lo contrario, puedes [descargar una aquí](#). Coloca el extremo puntiagudo en contacto con la figura que usa el lanzallamas y luego tira 3 dados contra cada miniatura que esté total o parcialmente debajo de la plantilla. Sin embargo, si en alguna tirada aparecen dos dados con el mismo resultado, el lanzallamas se ha vaciado temporalmente y debe volver a llenarse. Resuelve los ataques normalmente, pero la figura que usa el lanzallamas no puede disparar durante su próxima activación.

Lanzagranadas (Arma de apoyo)

Los lanzagranadas disparan granadas de fragmentación que golpean a todos los objetivos dentro de un área determinada. Al realizar un ataque de disparo con un lanzagranadas, elige una figura objetivo y tira 2 dados contra ella y contra todas las figuras a 2" de ella. Aplica los efectos de ambos dados inmediatamente (así que si ambos dados provocan un derribo, esto se convierte en una muerte). Sin embargo, si en alguna tirada los dos dados muestran el mismo resultado, el lanzagranadas se ha atascado y debe desbloquearse. Resuelve los ataques de forma normal, pero la figura que usa el lanzagranadas no puede disparar durante su próxima activación.

Rifle láser (Arma de apoyo)

Esta es un arma de energía enfocada que generalmente requiere una carga pesada de energía. Al realizar un ataque de disparo con un rifle láser, tira 2 dados contra cada figura en línea recta desde el tirador. Aplica los efectos de ambos dados a cada figura. Sin embargo, si en alguna tirada los dos dados muestran el mismo resultado, el rifle láser se ha quedado temporalmente sin carga. Resuelve los ataques normalmente, pero la figura que usa el rifle láser no puede disparar durante su próxima activación.

Ametralladora (Arma de apoyo)

Este es cualquier tipo de arma personal con una cadencia de fuego muy alta. Al realizar un ataque de disparo con una ametralladora, elige una figura objetivo y tira 3 dados. Una vez que se tiran los dados, se debe aplicar un dado al objetivo. Los otros también se pueden aplicar al objetivo, o cualquier otro objetivo dentro de 1" del objetivo original, pero aún dentro de la línea de visión. Sin embargo, si en la tirada aparecen dos dados con el mismo resultado, la ametralladora ha agotado sus municiones y debe recargarse. Resuelve los ataques de forma normal, pero la figura que usa la ametralladora no puede disparar durante su próxima activación.

Reglas básicas

Configuración

Operación Último Tren es un juego basado en escenarios. Para jugar, primero debes seleccionar un escenario. Agregaré escenarios a mi blog a medida que los vaya creando. Cada escenario explicará exactamente cómo configurar la mesa, cuántos Voluntarios llevar, cuántos Bichos deben comenzar en la mesa, cualquier regla especial, etc.

Al seleccionar Voluntarios para una misión, puedes seleccionar cualquier figura activa en su lista que aún no se haya enviado a una misión ese día. No hay otra limitación sobre qué figuras puedes llevar. Si te ves en una situación en la que no te quedan suficientes Voluntarios, puedes continuar con la misión con tantos Voluntarios como puedas reunir.

Cartas de acción heroica

Una vez preparada la mesa, cada jugador debe robar tantas Cartas de Acción Heroica como Voluntarios tenga. Cada carta otorga una bonificación especial o permite que una figura realice una acción especial. Cada carta explica cuándo y cómo se puede usar durante un escenario.

Cazadores de Bichos experimentados

Cuando selecciones a tus Voluntarios para una misión, suma las inserciones combinadas de esos Voluntarios. Si el total es 25 o más, roba una Carta de Acción Heroica adicional. En un juego de dos jugadores, la carta debe robarla el jugador cuyos Voluntarios tengan más inserciones. Si el total es 50 o más, se deben robar dos Cartas de Acción Heroica adicionales. No se pueden sacar más de dos Cartas de Acción Heroica adicionales.

El turno

Las partidas a **Operación Último Tren** se juegan como una serie de turnos. Cada turno se divide en tres Fases: la Fase de Voluntarios, la Fase de Bichos y la Fase de Supervivientes, siempre en este orden.

La Fase de Voluntarios

Durante la Fase de Voluntarios, los jugadores pueden activar a todos sus Voluntarios en el orden que deseen. Cuando se activa, un Voluntario puede hacer un movimiento y una acción de disparar, en el orden que elijas. Ambas acciones son opcionales, pero una figura debe completar cualquier acción que desee realizar antes de que se active otro Voluntario.

Moverse

Para moverse, simplemente desplaza la figura cierto número de pulgadas hasta su estadística de movimiento. Este movimiento puede ser en cualquier dirección. No importa en qué dirección mire la figura al principio o al final de su movimiento. Si una figura se mueve a través de cualquier tipo de terreno clasificado como "terreno accidentado", este movimiento cuesta el doble. Así, si una figura con una estadística de movimiento de 6 quiere Moverse a través de un área de terreno accidentado, solo podrá Moverse 3". Si tuviera una puntuación de movimiento de 7, podría manejar 3,5" en terreno accidentado, o 2" en terreno accidentado y 3" en terreno normal, etc.

Tan pronto como un Voluntario entra en contacto con un Bicho, su movimiento termina y debe participar en una ronda de combate, como se explica a continuación. Asimismo, si un Bicho entra en contacto con un Voluntario o Superviviente, su movimiento finaliza y debe librar una ronda de combate.

Si una figura ha sido derribada, puede levantarse como parte de su movimiento. Esto cuesta 3" de movimiento. Así, una figura con Movimiento 6 podría ponerse de pie y luego Moverse 3". Las figuras no pueden Moverse a menos que estén de pie.
Ninguna figura puede Moverse fuera de la mesa.

Disparo

Para disparar, una figura debe tener un Bicho dentro de la línea de visión. Para verificar la línea de visión, simplemente dibuja una línea recta desde la base del tirador hasta la base del Bicho. Siempre que esta línea no atraviese un terreno oscurecedor, la figura tiene línea de visión.

A continuación, la figura debe tirar tantos dados como le permita su arma y compararlos con su estadística de Disparo. Por cada resultado que sea igual o superior a la estadística Disparo, se ha anotado un Impacto. Si el resultado en el dado es par (2, 4, 6, 8 o 10), el Bicho muere. Si el resultado en el dado es impar (1, 3, 5, 7, 9), el Bicho ha sido derribado: coloque la figura de lado. Los Bichos con Armadura solo se eliminan con un resultado de 10, de lo contrario, simplemente se derriban.

Si la figura impactada ya está derribada, un segundo resultado de derribado la mata, incluso si tiene Armadura.

La Fase de Bichos

Después de que todos los Voluntarios se hayan activado, se activan los Bichos. Comienza activando cualquier Bicho que ya esté en contacto con un Voluntario o Superviviente. Luego activa a los Bichos en el orden de cercanía a un humano: el Bicho más cercano debe ir primero, el Bicho más alejado debe ser el último.

Si un Bicho tiene línea de visión con un Voluntario o Superviviente, se moverá 6" directamente hacia el Voluntario o Superviviente más cercano. Si no tiene línea de visión, se moverá 4" en una dirección aleatoria. Para determinar una dirección aleatoria, simplemente tira un dado y mueve el Bicho en la dirección que indica el punto superior del dado. Los Bichos nunca sufren penalización de movimiento debido al terreno accidentado.

Si un Bicho entra en contacto con un Voluntario o Superviviente, su movimiento termina inmediatamente y se debe librar una ronda de combate.

Aunque todos los Bichos tienen una estadística de Movimiento de 6, no tienen estadísticas de Lucha o Disparo. Los Bichos no pueden disparar, y todas las tiradas de Lucha se basan en la estadística de Lucha del Voluntario o Superviviente.

La Fase de Supervivientes

Cada escenario contará con al menos un Superviviente, aunque en algunos casos no empezarán la partida sobre la mesa. Algunos escenarios darán instrucciones específicas sobre cómo se comportan los Supervivientes. De lo contrario, siga estas reglas. Si un Voluntario alguna vez entra en contacto con un Superviviente, puedes terminar su movimiento y "recoger" a ese Superviviente. Ese Superviviente ahora se moverá donde sea que se mueva el Voluntario, siempre manteniéndose en contacto. Esto no impide al Voluntario de ninguna manera. Cada Voluntario puede recoger un máximo de tres Supervivientes. Estos Supervivientes pueden formar una pequeña hilera detrás del Voluntario, no es necesario que todos se amontonen a su alrededor. Tenga en cuenta que un Superviviente que sigue a un Voluntario que tiene un movimiento superior a 6 se detendrá después de 6 pulgadas de movimiento, aunque el Voluntario puede continuar.

Alternativamente, si la nave de descenso está sobre la mesa, los jugadores pueden optar por mover un Superviviente hasta 6" directamente hacia la nave de descenso durante la Fase de Superviviente, siempre que no se haya movido previamente en ese turno con un Voluntario.

Superviviente		
Movimiento	Disparo	Lucha

6	N/A	9+
---	-----	----

Lucha

Cada vez que una figura, ya sea voluntaria o Superviviente, contacta a un enemigo, debe librar una ronda de combate. Para hacer esto, simplemente tira 1 dado (o tantos como permitan las armas del Voluntario) y compara el resultado con la estadística de Lucha de la figura. Si el resultado es igual o superior a la estadística de Lucha, el Voluntario o Superviviente ha ganado el combate. Si el resultado es menor que la estadística de Lucha, el Bicho ha ganado.

Si el resultado del dado es par (2, 4, 6, 8 o 10), el perdedor ha muerto. Si el resultado del dado es impar (1, 3, 5, 7, 9), el perdedor ha sido derribado: mueva la figura 1" directamente lejos de su oponente y colóquela de costado.

Si el perdedor tiene Armadura, solo muere con un resultado de 2 o 10, de lo contrario, simplemente es derribado.

Si la figura perdedora ya está derribada, un segundo resultado de derribo la mata, incluso si tiene Armadura.

La Lucha se produce automáticamente cuando se entra en contacto con miniaturas enemigas y no consume ninguna acción. Un Voluntario que se mueve a una Lucha y no muere aún puede realizar una acción de Disparo si no la ha hecho ya en ese turno.

Marcadores de municiones

Algunos escenarios contarán con Marcadores de munición. Si un Voluntario se mueve junto a un Marcador de munición, puede reclamarlo. El movimiento del Voluntario termina, y puedes recoger el Marcador de munición y colocarlo frente a ti.

Si tienes un Marcador de munición, puedes gastarlo cuando que hagas una tirada de Lucha o de Disparo para tirar un dado más de lo normal. Nunca puedes gastar más de un Marcador de munición en la misma tirada. Después de la tirada, el Marcador de munición se descarta. Los Marcadores de munición restantes se descartan al final de cada misión; nunca se transfieren de una misión a otra.

La nave de descenso

Los Voluntarios se insertan en la superficie de Helos a través de una nave de descenso, aunque lo suficientemente lejos de su zona objetivo para no atraer ningún Bicho hacia el objetivo. Al final de cualquier turno, los Voluntarios pueden pedir la extracción. Tira un dado. Si el resultado es 8+, la nave de descenso aparece en la mesa. Elige un punto de aterrizaje y tira dos dados. Mueve la nave de descenso un número de pulgadas igual a la mayor de las dos tiradas de dado en la dirección indicada por ese dado. Coloca la nave de descenso lo más cerca posible de ese punto mientras se ajuste cómodamente a la mesa.

Cualquier Voluntario o Superviviente que entre en contacto con la nave de descenso puede abordarla de inmediato. Retira estas figuras de la mesa y colócalas en una cajita o algo que represente el interior de la nave de descenso. Si un Bicho entra en contacto con la nave de descenso, elige una figura (Voluntario o Superviviente) que se encuentre en ese momento en la nave de descenso para luchar una ronda de combate con el Bicho. Si no hay figuras en la nave de descenso, entonces la tripulación mantiene la puerta cerrada y no se libra ningún combate. Cualquier figura dentro de la nave de descenso aún puede activarse. Pueden optar por salir de la nave de descenso o disparar desde el interior. La figura puede trazar una línea de visión desde cualquier "abertura" que esté representada en la nave de descenso.

La nave de descenso en sí tiene un arma. Si la nave de descenso está sobre la mesa, los jugadores pueden realizar un ataque gratuito de Disparo de ametralladora desde la nave de descenso al final de la Fase de Voluntarios, después de que todos los Voluntarios se hayan activado. Esta ametralladora no está sujeta a las reglas normales por quedarse sin munición.

Al final de cualquier turno, los jugadores pueden hacer despegar la nave de descenso. El escenario termina inmediatamente en ese momento. Todos los Voluntarios y Supervivientes en la nave de descenso son conducidos a un lugar seguro. Todo lo que quede sobre la mesa en ese momento se cuenta como muerto.

Al final de cada turno en el que la nave de descenso está sobre la mesa, aparecen dos Bichos adicionales, además de los que exige el escenario. Estos Bichos deben colocarse juntos en una esquina de la mesa al azar.

Después de la partida

Cada vez que terminas una misión/escenario, hay un poco de papeleo que hacer. Primero, agrega la cantidad de Supervivientes rescatados al total en la Hoja de control. Este número no tiene ningún efecto, pero te hace sentir mejor. Si estás usando el juego como excusa para recaudar dinero, ¡recuerda donar 10 centavos, o lo que quieras, a *Save the Children*!

Para cualquier Voluntario que haya muerto durante el juego, tira en la siguiente tabla de supervivencia:

Tabla de Supervivencia de Voluntarios	
Tirada del Dado	Resultado
1–4	Muerto en Combate
5–7	Desaparecido en Combate
8–9	Evacuación médica
10	Huida afortunada

Si un Voluntario es MEC o DEC, ajuste su estado en consecuencia. Ese Voluntario ya no puede ser seleccionado para ir a más misiones. Si se consigue su Evacuación médica, entonces alguien logró llevarlos a la Nave de descenso a pesar de sus heridas. Este Voluntario no puede participar en Descensos durante tres días, hasta que se cure, después de lo cual su Estado vuelve a 'Activo'. Si consigue una Huida afortunada, sus heridas resultaron ser superficiales y logró llegar de alguna manera a la Nave de descenso: su estado sigue siendo "Activo".

Todas las figuras que participaron en el escenario deben sumar 1 a su total de Inserciones.

Cartas de Acciones Heroicas

La mano del destino

Puedes jugar esta carta cuando lances uno o más dados. Puedes volver a tirar un dado.

Tiro en la cabeza

Puedes jugar esta carta cuando un Bicho sea derribado por un ataque de disparo. Trata el resultado como muerto.

Salvación milagrosa

Puedes jugar esta carta cuando un Voluntario o Superviviente muera en una pelea. Trata el resultado como derribado.

Fuego automático

Puedes jugar esta carta cuando se active un Voluntario. Puede realizar dos acciones de disparo pero no recibe la acción de movimiento.

Recarga

rápida/Desatasco

Puedes jugar esta carta si tienes un arma de apoyo sin munición o atascada. Rápidamente, el arma se recarga o se desbloquea y el Voluntario puede realizar un ataque de disparo en el próximo turno con normalidad.

Transmisión clara

Puedes jugar esta carta al final de cualquier turno en el que llames a la nave de descenso. Añade +2 a la tirada del dado. Si tiene éxito, usa el resultado menor de la tirada de dos dados al desviarla del punto objetivo.

Negarse a caer

Puedes jugar esta carta cuando un Voluntario o Superviviente sea derribado en una pelea. La figura no se derriba, pero sí se mueve hacia atrás 1”.

La mano del destino

Puedes jugar esta carta cuando lances uno o más dados. Puedes volver a tirar uno de los dados.

Esprint

Puedes jugar esta carta cuando muevas a un Voluntario o Superviviente. Mueve esa figura 2” extra.

Rajar

Puedes jugar esta carta cuando un Bicho sea derribado en una lucha. Trata el resultado como muerto.

Señuelo

Puedes jugar esta carta cuando un Bicho esté a un movimiento de más de un Voluntario o Superviviente. Puedes decidir con qué Voluntario o Superviviente se pone en contacto.

No tan muerto

Puedes jugar esta carta cuando un Voluntario muera. Coloca un marcador en el punto donde cayó. Al final de cualquier turno, puedes reemplazar el marcador por la figura. El Voluntario está de pie e ileso.

Operación *Último Tren*: Día 1

Descenso 1: La Granja

Con un callado destello de luz púrpura, la Falcata saltó al espacio real a menos de 2 UA del límite de la atmósfera de Helos. Justo después, el transporte rápido Ridley's Hope apareció por su aleta de babor.

En el puente de la Falcata, las luces se atenuaron cuando en la nave se tocó el zafarrancho de combate.

'Capitán', dijo el oficial de comunicaciones, 'estoy captando múltiples señales de socorro. Docenas... cientos.

¿Algunas de ellas con vida?

'Desconocido, Capitán. La nave las está analizando. Espere, tengo una. Aquí.'

La pantalla del puente cambió de la vista del planeta a la vista de una granja.

'Ahí, señor. En ese edificio. Tenemos una transmisión de radio de onda corta con fecha de anoche.

'¡Dios mío!', dijo otro oficial, '¿Hay Bichos justo frente a la puerta principal!'

El Comandante Subatai pulsó un botón en su silla. 'Coronel. Tenemos su primer objetivo. le mando los datos. Haga sus planes, prepare un equipo y avísame cuando esté listo para el descenso.'

'Sí, señor.'

Configuración

Este escenario debe jugarse en una mesa de 2.5 x 3.5' (75x 105 cm). Un borde corto debe designarse como el Borde de Voluntarios, el borde opuesto es el Borde de la granja. Coloca una casa de campo grande a 10" del centro del Borde de la granja. Coloca una casa más pequeña, a 6" de la esquina derecha del Borde de la granja. Coloque una tercera casa a unas 18" del Borde de la granja y a unas 6" del borde izquierdo de la mesa. El resto de la mesa debe estar lleno de áreas cercadas, pequeños huertos, árboles, rocas, arroyos, animales de granja muertos, tractores, lo que sea que los jugadores tengan disponible.

Coloca 6 Puntos de generación numerados en la mesa. Un Punto de generación debe estar a unos 2" detrás de cada casa. Otro debe estar en el centro de la mesa. Los dos últimos deben estar en las dos esquinas adyacentes al borde de la mesa de Voluntarios. Coloca un Marcador de munición frente a la granja grande.

Coloca 4 Bichos alrededor del centro de la mesa y 2 más a un par de pulgadas frente a cada casa. Coloca todos los Voluntarios dentro de 1" del Borde de Voluntarios.

Reglas especiales

Si un Voluntario está en contacto con la puerta de una de las casas, puedes usar su acción de movimiento o su acción de disparo para buscar Supervivientes. Si lo haces, tira un dado. La gran casa de campo contiene d10+2 Supervivientes. Cada una de las casas más pequeñas contiene d10-3.

Coloca inmediatamente a estos Supervivientes dentro o junto a la casa.

Al final de cada turno, coloca dos nuevos Bichos en la mesa. Cada Bicho debe colocarse junto a un punto de generación determinado al azar.

Descenso 2: El Canal

“A las 23:00 horas, la nave vio a un par de supervivientes que se desplazaban por una carretera encajada. Básicamente se trata de un canal de hormigón. Aunque atraieron la atención de algunos Bichos, lograron llegar a una escotilla de acceso, aquí, y cerrarla detrás de ellos. No sabemos si están sólo ellos dos allí o si hay más.

Ahora las malas noticias. Tanto el canal en sí como el arcén por encima de él son demasiado angostos para aterrizar uno de nuestros pájaros e incluso si pudiéramos acercarnos lo suficiente como para hacer un salto, el vuelo atraería a todos los insectos en millas. Así que en vez de eso, vamos a posarnos aquí. Luego nos dirigiremos a lo largo de la carretera hasta la escotilla.

Colocaría a un par de ustedes en el arcén, pero esperaré hasta que bajemos a tierra para hacer la llamada. Hay varias otras vías de acceso abiertas que salen del canal, y debemos considerar que es probable que estén infestadas de Bichos.

Una vez que nos reunamos con los supervivientes, los escoltaremos de regreso por el canal hasta esta escalera. La escalera conduce a un área plana lo suficientemente grande como para que el pájaro aterrice.

¿Alguna pregunta? Muy bien, a prepararse. Llegamos en veinte minutos.”

Configuración

Este escenario se juega en una mesa de 2' x 3' (60x90 cm). Un borde corto se designa como el Borde de voluntarios. El otro es el Borde de bichos. Toda la mesa dentro de las 6" desde el borde derecho de la mesa se considera un arcén del canal y se asienta 6" por encima del resto de la mesa. (No es necesario modelar esto, simplemente coloque un trozo de cuerda o algo similar para marcar el borde del arcén).

Al costado del arcén y a 8" del Borde de bichos, marque el punto de la escotilla de acceso. Coloque 6 puntos de generación numerados en la mesa. Uno debe estar en cada esquina de la mesa, incluidos 2 en la parte superior del arcén. Coloque un marcador adicional en el centro del arcén (a 15" de cualquiera de los extremos cortos) y el último, en el borde de la mesa justo enfrente suyo.

En el canal beben colocarse al azar cuatro automóviles. Añade al gusto cualquier tipo de basura industrial para hacer que la mesa sea más atractiva visualmente. Coloca una Ficha de munición junto a dos coches al azar.

Coloca 2 Bichos adyacentes a cada coche. Coloca un Bicho adicional en cada esquina del Borde del insecto de la mesa.

Coloca 6 voluntarios a 1" del Borde de voluntarios, incluso en el arcén, si quieres.

Reglas especiales

Ningún Voluntario puede trepar por el costado del canal. Sí pueden deslizarse por él, pero no pueden realizar una acción de Disparo en el turno en que lo hacen. Los Bichos pueden trepar por el costado del canal hacia arriba o hacia abajo sin penalización alguna.

Si un voluntario está junto a la escotilla de acceso, puede usar una acción (ya sea de moverse o disparar) para tratar de alertar a los sobrevivientes. Tira un dado. Con un 7+ alerta a los supervivientes. Coloca inmediatamente 2d6+1 supervivientes lo más cerca posible de la escotilla de acceso.

Una vez que los Supervivientes hayan sido alertados, cualquier Voluntario o Superviviente puede salir de la mesa a través del Borde de voluntarios (trata este borde de la mesa como la Nave de descenso a efectos del movimiento de los Supervivientes).

Al final de cada turno, tira 2 dados de 6 caras. Coloca un insecto junto a cada punto de generación indicado por los dados. Si tu tirada se duplica, ha ocurrido un evento inesperado. Consulta la tabla a continuación, verificando el número doble que salió, para ver qué evento ocurre. Cada evento sólo puede ocurrir una vez, si se vuelve a lanzar un doble idéntico, ignóralo a efectos de eventos inesperados.

Eventos inesperados	
Tirada doble	Evento
1	Un coche explota. Una bala perdida golpea las celdas de combustible de uno de los autos y explota. Tira un dado por cada miniatura a 5" del auto. Con 1-4 no pasa nada, con 5-8 la derriba, con 9-10 la mata. Si una figura ya ha sido derribada y es derribada de nuevo por la explosión del automóvil, no muere, sino que permanece boca abajo.
2	Superviviente. Coloca un superviviente en el centro del Borde de Bichos.
3	Emboscada. Coloca cuatro Bichos junto a un punto de generación al azar.
4	Adrenalina. Un jugador al azar puede robar una Carta de Acción Heroica extra.
5	Un Bicho debajo. Coloca un Bicho adyacente a un coche al azar.
6	Entrenamiento militar. Uno de los Supervivientes resulta ser un veterano del ejército con un rifle. Si hay Supervivientes en la mesa, reemplaza uno por un Voluntario Tirador. Si aún no los hay, guarda este resultado hasta que aparezca uno.

Operación *Último Tren*: Día 2

Descenso 3: Cuarentena

Aden Subatai se sentó detrás del escritorio en su habitación preparada, mirando fijamente la imagen holográfica de una cascada de su mundo natal. Menos de treinta minutos antes, había llamado de vuelta un descenso a mitad de vuelo. No estaba claro si fue solo mala coordinación o si los supervivientes se emocionaron y cometieron un error. De cualquier manera, la tripulación del puente observó impotente desde más de cien millas de altura cómo esas personas sin suerte eran invadidas. Asesinadas. Por tan poco...

Sonó el timbre de la puerta y entró el oficial ejecutivo.

'¿Buenas noticias?', preguntó Subatai.

'Por lo menos extrañas. Hemos restablecido una comunicación con un grupo de resistentes. Están en el sótano de un gigantesco centro de investigación médica. Parece que cuando las cosas se pusieron realmente feas, activaron las alarmas de cuarentena y se encerraron. Aparentemente, sobrevivieron comiendo sus existencias para pruebas.'

'Tiempos desesperados, segundo.'

'En efecto. Sin embargo, aquí está el factor decisivo. Aparentemente, no pueden abrir la puerta. Todo el sistema está diseñado para que nadie en el interior pueda terminar la cuarentena y así correr el riesgo de infectar a otros. Solo puede abrirla un agente desde el exterior. Agentes con el código adecuado. Vamos a tener que enviar a alguien que pueda romper la cerradura de la puerta. Y, para hacerlo aún más divertido, aunque tenemos un diseño del edificio, ha sufrido daños bastante extensos. No hay forma de saber qué caminos están abiertos y cuáles van a estar bloqueados.'

'A los voluntarios les encantan los desafíos'.

'Eso dicen, pero con otro vocabulario, señor'.

Aden asintió sonriendo. 'Está bien, envíelo todo al Coronel. Dile que me avise cuando esté listo para bajar.'

Configuración

Este escenario se juega en una mesa de 2,5 x 2,5 (75x75 cm). La mesa debe dividirse en varios pasillos grandes. Un pasillo, de alrededor de 2 pulgadas de ancho, debe recorrer todo el contorno de la mesa. Cinco pasillos más, de aproximadamente 4 pulgadas de ancho, deben entrecruzarse en la mesa formando el signo numérico '#', pero con tres líneas verticales igualmente espaciadas.

Designa un lado de la mesa con los extremos de los tres corredores verticales como el Borde de voluntarios. El borde opuesto es el Borde de supervivientes. Coloca tres puertas en el lado de la mesa del Borde de Supervivientes para que se alineen con los tres corredores verticales. Coloca otras tres puertas en la mitad exacta de los tres corredores verticales. Coloca una Ficha de munición detrás de una puerta intermedia aleatoria.

Coloca 6 Puntos de generación numerados en el borde de la mesa. Coloca cuatro de ellos a lo largo de los dos bordes de la mesa sin nombre para que se alineen con los extremos de los pasillos horizontales. Coloca los otros dos en esquinas aleatorias de la mesa.

Coloque los 6 voluntarios a 2" del Borde de voluntarios.

Coloque 4 marcadores de Señal luminosa junto a 4 puntos de generación aleatorios diferentes.

[Los jugadores que deseen subir el nivel del desafío pueden añadir más puertas aleatorias que bloqueen los corredores].

Reglas especiales

Esta misión utiliza marcadores intermitentes, que pueden ser cualquier pequeña ficha. Los marcadores de Señal luminosa se mueven como Bichos. Tan pronto como están en la línea de visión de un Voluntario o Superviviente, el marcador se convierte en Bichos. Tira un d6 en la Tabla de Señales luminosas a continuación, y reemplaza el marcador por el número indicado de Bichos.

Tabla de Señales luminosas	
D6	Bichos
1	0
2-4	1
5	2
6	3

Todos los Bichos deben colocarse uno al lado del otro, si caben. Si la señal se estaba moviendo cuando se convirtió, los Bichos pueden continuar moviéndose, usando el movimiento que le quedara a la señal.

Las puertas en el centro de la mesa se abren automáticamente tan pronto como cualquier miniatura o Señal se mueve junto a ellas. Una vez abierta, una puerta no puede cerrarse. Cada vez que un voluntario llega a una de las tres puertas del Borde de supervivientes, debe tirar un dado. Con un 7+ ha encontrado la puerta que da acceso a los supervivientes. Con cualquier otra tirada el camino está bloqueado. Si se han comprobado dos puertas y ambas estaban bloqueadas, la tercera dará acceso automáticamente a los Supervivientes.

Cuando se haya encontrado la puerta de acceso, los voluntarios deberán desbloquearla. Cualquier voluntario en contacto con la puerta puede gastar su acción de mover o disparar (pero no ambas) para intentar desbloquearla. Tira un dado, con un 10 la puerta se desbloquea. Esto se reduce a 5+ si la figura es un Mago de la Tecnología. El jugador puede volver a tirar este dado jugando la Carta de Acción Heroica "Transmisión clara".

Una vez abierta la puerta de acceso, coloca 9 supervivientes junto a ella.

Para escapar, los Voluntarios y los Supervivientes deben salir de la mesa por cualquier punto a lo largo del Borde de voluntarios. Trate ese borde como la Nave de descenso para determinar el movimiento de los Supervivientes.

En este escenario, los Bichos o Señales luminosas siempre se moverán hacia el Voluntario o Superviviente más cercano si está a menos de 16", incluso si no está en la línea de visión. De lo contrario, se mueven aleatoriamente.

Al final de cada turno tira 2 dados de seis caras. Coloca un marcador de Señal luminosa junto a los Puntos de generación indicados en los dados. Si obtienes un doble, coloca un marcador de Señal luminosa al lado del Punto de generación indicado y además compara el doble obtenido con la siguiente tabla de eventos:

Eventos inesperados	
Tirada doble	Evento
1	Munición. Un jugador al azar gana un Marcador de munición.
2	Destello cegador. Selecciona un Voluntario al azar. Este voluntario está cegado temporalmente por un destello luminoso. Su Disparo aumenta en 1 hasta que acabe el escenario (por ejemplo, Disparo 7+ pasaría a 8+).
3	El techo se derrumba. Un buen trozo de techo se derrumba y aplasta a un Bicho a elección del jugador. Retira al Bicho de la mesa. Si no hubiera Bichos, aplasta en su lugar una Señal luminosa al azar.
4	Adrenalina. Un jugador al azar puede robar una Carta de acción heroica extra.
5	Aspersores. Algo activa el sistema de rociado. La línea de visión máxima se reduce a 12" para el resto del escenario.
6	Bicho con Armadura. Sitúa un Bicho con Armadura junto a un Punto de generación al azar.