

ALIENS

SUPREMOS TIPOS Duros

Expansión



REGLAMENTO



RESUMEN DE LA EXPANSIÓN

¡Dale las gracias a tus dioses preferidos! ¡Han llegado los refuerzos! Sin embargo, no hay tiempo para holgazanear. Aunque seamos más, aún quedan muchos de ellos. Nuestro objetivo es averiguar qué pasó aquí y largarnos. Nada de mamoneo ni paseitos.

Ahora, tirad para las patrullas que se os han asignado.

La expansión *Aliens: Supremos tipos duros* añade más personajes, así como cartas de Experiencia que les dan más profundidad estratégica a los personajes. Esta expansión no es un juego independiente. Necesitas un ejemplar del juego base de *Aliens: Otro glorioso día en el Cuerpo* para usarla.

CONTENIDO



64 CARTAS DE EXPERIENCIA



4 DADOS DE MARINE

Estos dados de diez caras (d10) son idénticos a los de la caja *Otro glorioso día en el Cuerpo*.

Con ellos, cada jugador podrá tener uno en la mayoría de las misiones.

6 TARJETAS DE PERSONAJE



Sargento
Al Apone

Cabo
Cynthia Dietrich

Soldado
Tim Crowe

Soldado
Mark Drake

Soldado Trevor
Wierzbowski

Carter
Burke

6 FIGURAS DE PERSONAJE

NOVEDADES

MÁS PERSONAJES Y EQUIPOS DE ASALTO

Con esta expansión dispondrás de seis personajes marines más, lo que te proporciona más flexibilidad al organizar tu equipo de asalto y un montón de sustitutos para seguir cazando aliens a lo largo de una campaña.

CARTAS DE EXPERIENCIA

A medida que avancen en la campaña o sobrevivan a las cacerías de bichos, los jugadores pueden ganar cartas de Experiencia, que proporcionan a los jugadores habilidades adicionales para usarlas en sus partidas.

CARTAS DE EXPERIENCIA

Las cartas de Experiencia añaden nuevas habilidades que los jugadores pueden usar en sus partidas. Puedes incorporarlas a tu campaña para que los personajes aprendan nuevos trucos.

RUTAS DE EXPERIENCIA

Puedes elegir entre 8 rutas de experiencia:

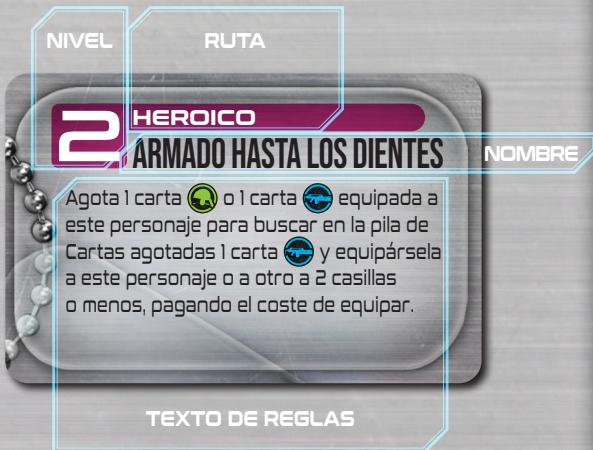
- AGENTE DE LA COMPAÑÍA
- HEROICO
- ARTILLERO
- LÍDER
- CEREBRO
- ESTRATEGIA
- RASTREADOR
- APOYO

Cada ruta tiene 3 cartas de nivel 1, 3 de nivel 2 y 2 de nivel 3.

OBTENER CARTAS DE EXPERIENCIA

Durante una campaña, cada jugador obtiene 1 carta de Experiencia al comienzo de cada misión. Durante una cacería de bichos, cada jugador obtiene 1 carta de Experiencia al comienzo de la Fase de los marines cada 5 turnos (es decir, en el turno 5, el 10, el 15, etc.).

Un jugador puede elegir una carta de nivel 1 de cualquiera de las rutas. Para obtener una carta de nivel 2, debe tener ya una de nivel 1 de la misma ruta por cada carta de nivel 2 que quiera añadir. De este modo, si un jugador ya tiene una carta de Artillero de nivel 2 y quiere una segunda carta de Artillero de nivel 2, debe tener al menos 2 cartas de Artillero de nivel 1. Para obtener una carta de nivel 3, debe tener ya una de nivel 2 de la misma ruta. Nunca puedes tener 2 cartas de Experiencia de nivel 3 en total.



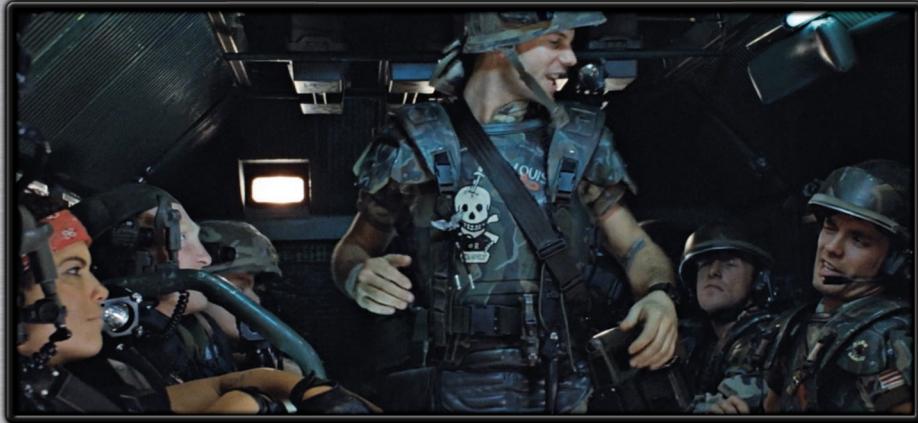
Una vez un jugador se quede con una carta, ningún otro puede elegirla. Si más de un jugador quiere la misma, el de Rango más alto elige quién se la queda.

MEZCLAR RUTAS

Puedes elegir las cartas de Experiencia de cualquier ruta. Si eliges cartas de distintas rutas tu personaje será más completo, mientras que si te centras en una sola será más potente en su especialidad. Tú decides.

PERDER/CAMBIAR PERSONAJES

Cuando tu personaje muere o cambias de personaje, tus cartas de Experiencia se transfieren a tu nuevo personaje, lo que representa que lo da todo para aceptar el desafío de reemplazar al anterior.



EQUIPOS DE ASALTO

Al comienzo de una misión, los jugadores eligen hasta 6 personajes para su equipo de asalto. A continuación, eligen con qué personajes quiere jugar y les dan la vuelta a sus tarjetas para ponerlas por el lado de Héroe.

Los personajes restantes no participan en la partida y se dejan en reserva para Misiones posteriores. Puedes cambiar los personajes de la reserva al comienzo de cada nueva Misión.

NEWT

Es obligatorio incluir a Newt en las Misiones de Campaña, a menos que haya muerto, la hayan capturado o que la Misión indique lo contrario. Newt no cuenta para el límite de 6 personajes.

Newt nunca se usa en las Misiones de Cacería de bichos.

EQUIPOS DE ASALTO EQUILIBRADOS

Es una buena idea tener una buena combinación de personajes de combate y apoyo en tu equipo de asalto. Si el equipo está desequilibrado, os arriesgáis a ser derrotados. Si tenéis demasiados combatientes podríais quedaros cortos de apoyo técnico, lo que os ralentizará cuando os topéis con desafíos. Demasiadas armas pesadas podrían quemar el mazo de Resistencia demasiado rápido. Por otro lado, si contáis con muy pocos combatientes o armas pesadas es posible que no deis abasto contra los enjambres de aliens. ¡Elegid sabiamente!

CRÉDITOS

DISEÑO DEL JUEGO

ANDREW HAUGHT

ASISTENTE DE DISEÑO DEL JUEGO

PHIL YATES

DISEÑO GRÁFICO

VICTOR PESCH

TRADUCCIÓN

ÁNGEL MARTÍNEZ MURILLO

PRODUCTORES

PETER SIMUNOVICH

JOHN-PAUL BRISIGOTTI

GESTIÓN DE PROYECTOS

GORDON DAVIDSON

CHRIS TOWNLEY

ESCULTURA

GINO CRUZ

CORRECCIÓN DEL INGLÉS

**EVAN ALLEN, CASEY DAVIES,
DAVID HAUGHT, WAYNE TURNER**

PRUEBAS DE JUEGO

**SAM COGGAN, DAVE GABRIEL,
ASHLEIGH HEELAM, ASHLEY HEELAM,
MAREN KATELAAN, PETER KATELAAN,
LEONARD LANDREY, STUART LAPWOOD,
STUART MITCHELL, PHIL PETRY, ASHLEY
RYAN, DECLAN SALMON, JOHN SHACKLE,
CHRIS TOWNLEY, DEAN WEBB,
JOSHUA WELLINGTON**