

UNA EXPANSIÓN
DE CODEONE



INFINITY
CODE ONE
TAG MISSION SET



CORVUS ▼ BELLI

INFINITY TAGS

Los TAG (Tactical Armoured Gear/ Equipos Tácticos Acorazados) son plataformas armamentísticas blindadas monoplaça. Se caracterizan por sus formas humanoides, aracnoides o aviáceas, que les confieren propiedades todoterreno. Los TAG han sido diseñados para tener un rango superior de movilidad y maniobrabilidad al del cuerpo humano. Son mucho menos voluminosos que cualquier blindado ligero de apoyo a infantería y casi igual de rápidos.

Los ingenieros de TAG han empleado las tecnologías más avanzadas para lograr las mejores prestaciones, obteniendo resultados sobresalientes en la combinación de protección blindada, potencia de fuego, movilidad y ligereza.

TAG MISSION SET

¡Los TAG han llegado a CodeOne! Enormes, rápidas, letales y resistentes máquinas de guerra a tu entera disposición. Listos para ser la punta de lanza de tu ejército e imponerse sobre tu enemigo.

Pero no te confíes, seguramente tu contrincante también tenga uno en el hangar preparado para la batalla. Así que esto sólo puede significar una cosa: ¡La batalla va a ser épica!

Este set de misiones ha sido concebido como una expansión que amplía el número de escenarios disponibles para CodeOne y que a su vez sirve como bienvenida e introducción al trasfondo de los TAG.

CUTTERS, CAZADORES NAVALES DE VARUNA

*"Nemo Nos Effugit" (Nadie escapa a nosotros),
lema de Regimiento de Cazadores Navales.*



Los Cutters son las unidades blindadas de Presencia Remota englobadas en la División de Intervención Rápida, el Regimiento de Cazadores de Varuna. Han sido diseñados para realizar operaciones encubiertas e intervenciones anfibia y subacuáticas. Además, poseen equipos supresores de sonido y están recubiertos con una piel adaptativa al entorno, capaz de cambiar sus propiedades reflectoras, radiactivas y eléctricas a voluntad, pudiendo anular su imagen óptica y térmica. Como los principales requerimientos de diseño son el sigilo y la movilidad, no pueden cargar con un arma secundaria. Los Cutters integran el equipo blindado del proyecto antiterrorista "Mar Azul". Son responsables de la realización de inserciones encubiertas en zonas de alta conflictividad, aunque también forma parte de sus tareas la ejecución de acciones de castigo y el control del perímetro operativo, para evitar la huida de los objetivos.

CUERPO ACORAZADO ESPECIAL ESFINGE



Según la filosofía táctica Shasvastii, el Cuerpo Acorazado Especial es una unidad de infiltración no convencional. Sus elementos Esfinge (código de designación humano) pueden funcionar como vector de ataque de la Fuerza Expedicionaria aprovechando al máximo su elevado factor de velocidad y sigilo. Sin embargo, también pueden ser empleadas como fuerza de reconocimiento acorazado en entornos de máxima hostilidad.

Para poder cumplir con cualquiera de estas funciones de combate, las Esfinges han sido equipadas con avanzados sistemas de ocultación e invisibilidad que les permiten evitar las redes de seguridad y vigilancia. Con el fin de mejorar su capacidad de rendimiento operativo, estos TAG han sido dotados de equipos de movilidad silenciosa y sistemas de anulación activa de ruido y enmascaramiento electromagnético. Su caparazón blindado tiene una superficie de polímeros compuestos no magnéticos ni conductivos. Esta superficie polimérica posee propiedades de emisión luminica que le permiten emitir sobre su superficie patrones térmicos y de camuflaje, además de hologramas direccionales polarizados. Disponen de una pseudo-IA especializada que se ocupa exclusivamente de controlar el sistema de camuflaje termo-óptico, empleando la información que le proporcionan los sensores externos para optimizar el manto mimético. Además, sus mecanismos de movilidad especial las capacitan para desplazarse en silencio, pero a máxima velocidad, por cualquier plano o superficie del campo de batalla.

Las Esfinges están especializadas en operaciones encubiertas, donde el sigilo se convierte en su arma más poderosa. Son grandes máquinas de guerra invisibles, que se mueven en silenciosa sincronía con el entorno hasta el momento en que despliegan al máximo toda su potencia acorazada ya en medio de las líneas enemigas, allí donde pueden hacer más daño.

REGIMIENTO DEL LOBO AZUL, CABALLERIA MONGOL DEL ESTADO

"No hay mayor alegría que derrotar al enemigo, perseguirlo, darle muerte, saquear sus riquezas, ver llorar a sus familiares y abrazar a sus mujeres."

Palabras de Gengis Khan tomadas como lema no oficial por el Regimiento del Lobo Azul.



El movimiento llamado Renacimiento Mongol también tuvo su impacto en el Ejército EstadoImperial, que supo sacar buen provecho de este retorno a los viejos ideales y a la forma de vida nómada de los mongoles. Uno de los grandes aciertos del Alto Mando fue saber reconducir la cultura ecuestre mongola hacia la tecnología de los TAG, los vehículos acorazados unipersonales de combate.

Al igual que hicieran antiguamente con sus caballos, los mongoles establecen con sus TAG una relación especial, considerándolos algo más que una compleja herramienta de batalla. Para el piloto, cada "montura" tiene un nombre y una personalidad propia cultivada tras horas y horas de sudor y entrenamiento sobre el terreno, porque un verdadero piloto mongol desprecia los simuladores virtuales. Para ellos, si no es real, no es válido, sólo se aprende de la experiencia directa, sólo el riesgo y el peligro pueden afilar el talento. De tal manera, los mongoles son capaces de poner sus monturas a máxima velocidad, caer rodando por culpa de una explosión cercana y recuperar el control de su TAG como si nada hubiera pasado. En combate, su blindaje les permite ignorar la mayor parte de los impactos, con lo que sus cargas son arrolladoras. Sus TAG ligeros tienen una capacidad de movimiento y de respuesta mejoradas, e incluyen un sistema de mando y comunicación que permite un empleo y manejo más eficaz de la experiencia e información adquiridas durante el combate. Es muy cierto que los pilotos mongoles pueden parecer un tanto arrogantes, pero eso es porque saben que pueden aventajar a cualquier adversario en combate: disponen de una capacidad destructiva que les permite enfrentarse a quien sea, y si no fuera así, la potencia y velocidad de sus monturas les puede sacar de los problemas en cero coma y sin perder la sonrisa.

Los escuadrones de la Caballería Mongol se integran dentro del Regimiento del Lobo Azul, que recibe este nombre por la leyenda del origen de los mongoles: un pueblo que descende de un lobo azul cielo.

El Regimiento del Lobo Azul es una unidad nómada, siempre cambiando de ubicación, siempre en movimiento, para no ser un blanco vulnerable, algo sólo posible gracias a sus TAG de tipología ligera, que permiten una mayor movilidad y requieren menos material y personal de apoyo que un regimiento mecanizado convencional. El carácter nómada de esta unidad no es sólo conveniente para el Ejército EstadoImperial, que dispone así de escuadrones mecanizados siempre dispuestos y preparados para su despliegue. También es muy conveniente para las autoridades locales, que de este modo no los tienen que sufrir durante mucho tiempo en las cercanías. Los "jinetes" mongoles sólo son felices si están a los mandos de algún vehículo veloz y potente. Este temperamento hace estragos en la vida civil, donde acumulan multas de tráfico por conducción temeraria y exceso de velocidad, por no mencionar los altercados en bares y pubs, destino final de todas sus carreras ilegales.



UNIDAD ZETA



Tanto en combate abierto como en conflictos de baja intensidad, las Unidades Zeta son el martillo pilón del Bureau Aegis, el elemento disuasorio máximo, la solución definitiva. Los pilotos de las Unidades Zeta son guerreros de implantes, cableados para enlazarse con los Zeta y convertirse en máquinas de matar, tres veces más rápidos y eficientes que un soldado normal. Los Zeta son unidades de combate de telepresencia, una evolución de la última generación de TAG panoceánicos mejorados a partir de patentes de Bakunin y ensamblados por la corporación Cyantek en sus factorías de Concilium. Generalmente, los Zeta se despliegan en su versión de asalto, cuyo armamento principal consiste en un Cañón Magnético Hiperrápido, característico por su elevada cadencia de fuego, junto con un Riotstopper Pesado, la opción no letal, apta para control de multitudes. Esta configuración de combate resulta muy versátil ya que permite no sólo enfrentarse a cualquier tipo de adversario, sin importar su blindaje o número, sino también proporcionar apoyo pesado a las por lo general escasas pero valiosas fuerzas que SWORDFOR puede desplegar en la zona de operaciones.

Por tanto, la responsabilidad de los pilotos Zeta es elevada, y sólo aquéllos con una gran resistencia física y mental pueden unirse a esta exclusiva casta. A SWORDFOR no

le sirve de nada un piloto con buenos reflejos y coordinación excelente si no es capaz de soportar los intensos y extenuantes turnos dobles que un Zeta deberá sufrir, porque estas unidades son también escasas y sólo los mejores merecen pilotarlas.

En la Academia de Pilotaje Mecanizado de Thokk, en Concilium, se efectúa un brutal cribado entre todos los pilotos aspirantes antes de otorgar el título Topnotch que certifica la aceptación en la Unidad Zeta. Las pruebas son tan duras que el hecho de no lograr ingresar no es un deshonor en ningún caso, y otras unidades se pelean por los descartados de este programa de instrucción de élite porque ya sólo haber sido aceptados en él los legitima como pilotos excelentes. Pero la excelencia no es suficiente para las Unidades Zeta que son la expresión máxima de la autoridad del Bureau Aegis sobre el terreno, ejecutando la voluntad de O-12 con celo y eficacia implacables. Si la función principal de las tropas de SWORDFOR es salvar vidas, las vidas de los inocentes, la misión concreta de los Zeta es la contraria: quitar vidas, eliminar a los que amenacen la integridad de cualquiera de esos inocentes. Ésta es la auténtica especialidad de las Unidades Zeta, una especialidad en la que son endemoniadamente buenas.



DANZA MORTAL

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- Dominar el Cuadrante Asignado propio al final de cada Ronda de Juego (1 Punto de Objetivo).
- Disponer de un TAG en estado no Nulo en el Cuadrante Asignado propio al final de cada Ronda de Juego (1 Punto de Objetivo).
- Al final de la partida, ser quien posee el mayor recuento total de Cuadrantes Dominados en las Rondas de Juego (4 Puntos de Objetivo).

FUERZAS Y DESPLIEGUE

BANDO A y BANDO B: Ambos jugadores desplegarán en los lados opuestos de la mesa de juego, en un área de tamaño variable según los puntos de las Fuerzas.

No se permite desplegar en contacto de Silueta con una Consola.

BANDO	PUNTOS	CAP	TAMAÑO MESA	ZONA DESPLIEGUE	PV MÍNIMOS
A Y B	15	3	60 CM X 80 CM	20 CM X 60 CM	3.5
A Y B	25	5	80 CM X 120 CM	30 CM X 80 CM	6
A Y B	30	6	120 CM X 120 CM	30 CM X 120 CM	7.5

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

DOMINAR CUADRANTES ASIGNADOS

Al final de cada Ronda de Juego se divide la mesa de juego en cuatro Cuadrantes, tal y como se muestra en el mapa, cada jugador comprueba si Domina el Cuadrante Asignado y se le otorgan los Puntos de Objetivo correspondientes.

Al inicio de la primera Ronda de Juego, antes de la Fase Táctica del primer jugador, dicho jugador realizará una tirada en la Tabla de Cuadrante Asignado. El resultado de la Tirada determinará cuál es el Cuadrante Asignado de cada jugador.

TABLA DE CUADRANTE ASIGNADO

TIRADA	PRIMER JUGADOR	SEGUNDO JUGADOR
1-5	CUADRANTE 1	CUADRANTE 4
6-10	CUADRANTE 2	CUADRANTE 3
11-15	CUADRANTE 3	CUADRANTE 2
16-20	CUADRANTE 4	CUADRANTE 1

Es obligatorio que, antes de la Fase de Despliegue, los jugadores decidan quién es el Jugador A y quién es el Jugador B para determinar luego durante la partida el efecto de Hackear Comunicaciones.

Un Cuadrante Asignado se considera Dominado por un jugador si éste tiene más Puntos de Victoria que el enemigo dentro de su área. Sólo se contabilizarán Tropas, ya sea en forma de **Miniatura o de Marcador**. No se contabilizarán las Tropas que se encuentren en estado Nulo. Tampoco se tendrán en cuenta los Tokens y Marcadores que representen armas o piezas de Equipo (como Minas) ni aquellos que no representen una Tropa.

Para considerar que una Tropa se encuentra dentro de un Cuadrante, es obligatorio que más de la mitad de la peana se halle en el interior de dicho Cuadrante.

SHASVASTII

Las Tropas con la Habilidad Especial Shasvastii situadas en el interior de un Cuadrante siempre contabilizarán sus puntos mientras se encuentren en estado Normal o Embrión Shasvastii.

CONSOLAS

Hay un total de 4 Consolas, situadas en el centro de cada Cuadrante, ver mapa según el tamaño de mesa. Cada Consola deberá representarse con un Marcador de Consola A (CONSOLE A) o con un elemento de escenografía de diámetro similar (como las Human Consoles de Micro Art Studio, las Tech Consoles de Warsenal o las Comlink Consoles de Customeeple).

HACKEAR COMUNICACIONES

Ataque

REQUISITOS

- Sólo Tropas Especialistas pueden declarar esta Habilidad.
- La Tropa Especialista debe encontrarse en contacto de Silueta con una Consola.

EFECTOS

- Al inicio de la segunda y tercera Ronda de Juego, antes de la Fase Táctica del primer jugador, cada jugador considerará el Atributo de VOL más elevado de las Tropas Especialistas que disponga en contacto con una Consola y efectuará una Tirada Normal o Enfrentada de VOL. El ganador de la Tirada habrá Hackeado las Comunicaciones del adversario.
- El ganador deberá tirar un Dado, si el valor numérico del Dado es un número par, el Cuadrante Asignado del jugador enemigo se desplazará al siguiente Cuadrante en el sentido de las agujas del reloj (del Cuadrante 2 al Cuadrante 4, por ejemplo).
- Si el valor numérico del Dado es un número impar, el Cuadrante Asignado del jugador enemigo se desplazará al siguiente Cuadrante en el sentido contrario a las agujas del reloj.

TROPAS ESPECIALISTAS

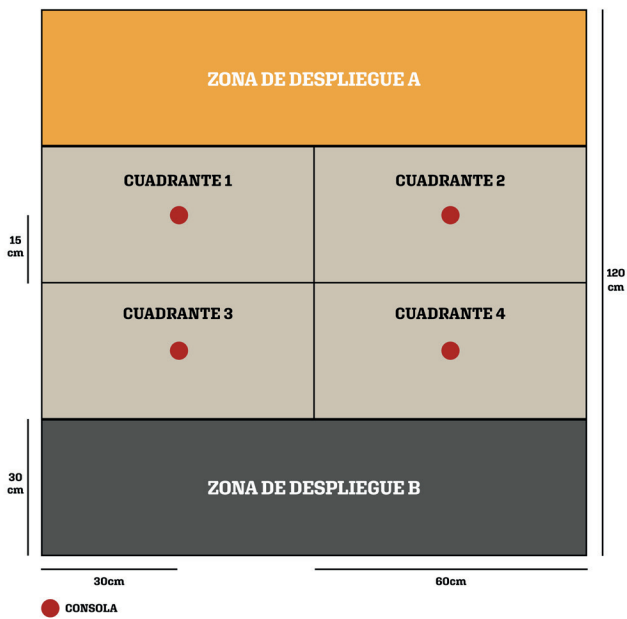
En este escenario, sólo Hackers, Ingenieros, Médicos, Operativos Especialistas y Sanitarios se consideran Tropas Especialistas.

Los Médicos e Ingenieros no pueden cumplir las funciones de Tropa Especialista a través de Periféricos.

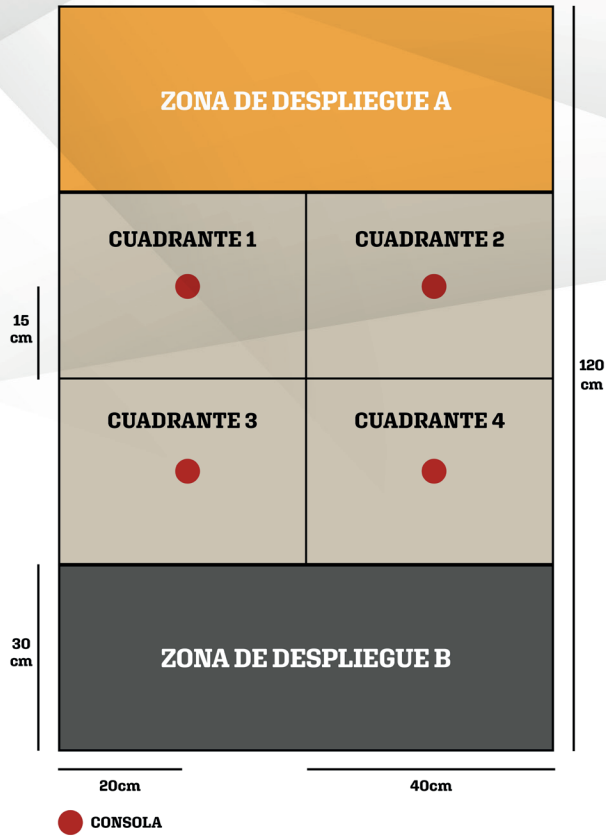
FIN DE MISIÓN

La misión tiene un tiempo limitado de duración, terminando automáticamente al final de la tercera Ronda de Juego.

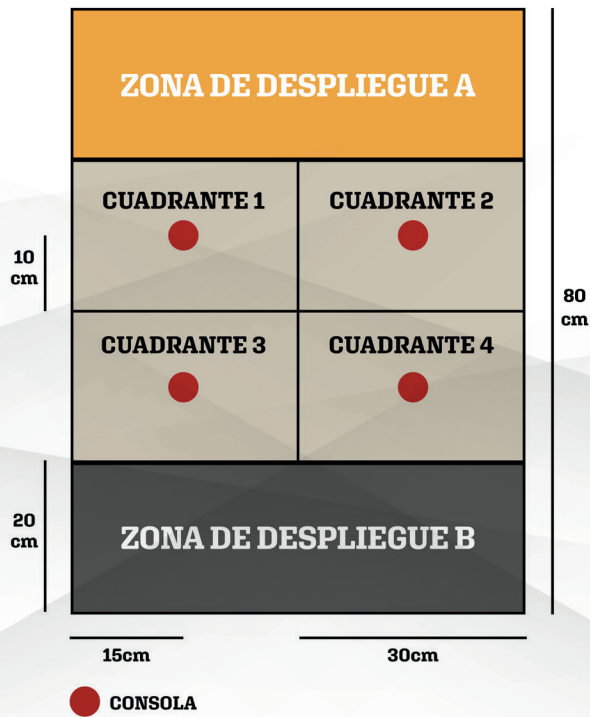
ESCENARIO A 30 PUNTOS



ESCENARIO A 25 PUNTOS



ESCENARIO A 15 PUNTOS



DEMOSTRACIÓN DE PODER

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- Controlar la Antena de Transmisión al final de cada Ronda de Juego (2 Puntos de Objetivo).
- Controlar la Antena de Transmisión mediante un TAG al final de la partida (2 Puntos de Objetivo extra).
- Eliminar más Puntos de Ejército que el adversario (1 Puntos de Objetivo).
- Haber obtenido más armas o equipo de las Panoplias que el enemigo al final de la partida (1 Punto de Objetivo).

FUERZAS Y DESPLIEGUE

BANDO A y BANDO B: Ambos jugadores desplegarán en los lados opuestos de la mesa de juego, en un área de tamaño variable según los puntos de las Fuerzas.

No se permite desplegar en contacto de Silueta con la Antena de Transmisión.

BANDO	PUNTOS	CAP	TAMAÑO MESA	ZONA DESPLIEGUE	PV MÍNIMOS
A Y B	15	3	60 CM X 80 CM	20 CM X 60 CM	3.5
A Y B	25	5	80 CM X 120 CM	30 CM X 80 CM	6
A Y B	30	6	120 CM X 120 CM	30 CM X 120 CM	7.5

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

ANTENA DE TRANSMISIÓN

Hay una Antena de Transmisión, situada en el centro de la mesa. La Antena de Transmisión deberá representarse con un Marcador de Antena de Transmisión (TRANS. ANTENNA) o con un elemento de escenografía de diámetro similar (como el Communications Array de Warsenal o la Sat Station Antenna de Customeeple).

CONTROLAR ANTENA DE TRANSMISIÓN

Una Antena de Transmisión se considera Controlada por un jugador cuando éste es el único que dispone de una figura, pero no un Marcador, en contacto de Silueta con dicha Antena de Transmisión. Por tanto, no puede haber figuras enemigas en contacto con la Antena de Transmisión. Las miniaturas en estado Nulo no se tendrán en cuenta.

Tal y como se indica en Objetivos Principales, si la tropa que Controla la Antena es un TAG el jugador contabilizará 2 Puntos de Objetivo extra.

PANOPLIAS

Hay 2 Panoplias situadas en la línea central de la mesa a 20 cm de los bordes (ver plano).

Cada Panoplia deberá representarse con un Marcador de Objetivo (OBJECTIVE) o con un elemento de escenografía de diámetro similar (como los Info Hubs de Micro Art Studio).

USAR PANOPLIA

(HABILIDAD CORTA)

Ataque

REQUISITOS

- La Tropa debe encontrarse en contacto de Silueta con una Panoplia.

EFECTOS

- Superando una Tirada de VOL podrá efectuar una Tirada en la Tabla de Panoplia, para obtener un arma o pieza de Equipo. Una vez obtenido un éxito, la Tropa no podrá volver a hacer uso de esta Panoplia.
- Si la Tropa obtuviera un Arma o pieza de Equipo de la que ya dispusiera, podrá repetir la Tirada en la Tabla de Panoplia.

TABLA DE PANOPLIA

1-2	TAG: Pistola Pesada [+1R] Otro tipo de Tropa: +1 BLI	13	Visor Multiespectral N2
3-4	Lanzallamas Ligero	14	Arma CC Monofilo
5-6	Arma CC AP	15	MOV 20-10
7-8	Arma CC DA	16	Fusil MULTI
9	Visor Multiespectral N1	17	Fusil Francotirador MULTI
10	Mimetismo [-3]	18	Visor 360°
11	Riotstopper Ligero	19	Mimetismo [-6]
12	TAG: Esquivar (FIS=15)Otro tipo de Tropa: +2 BLI	20	Ametralladora (HMG)

ELIMINACIÓN

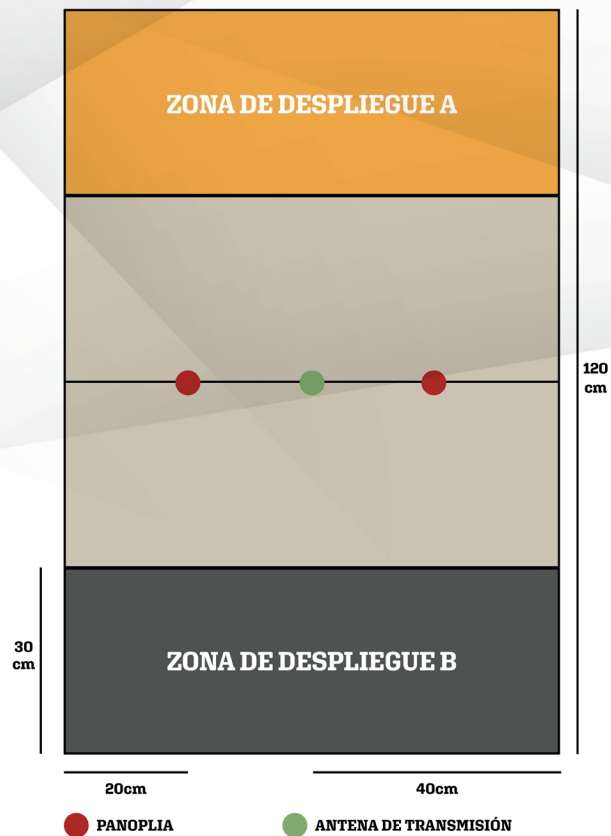
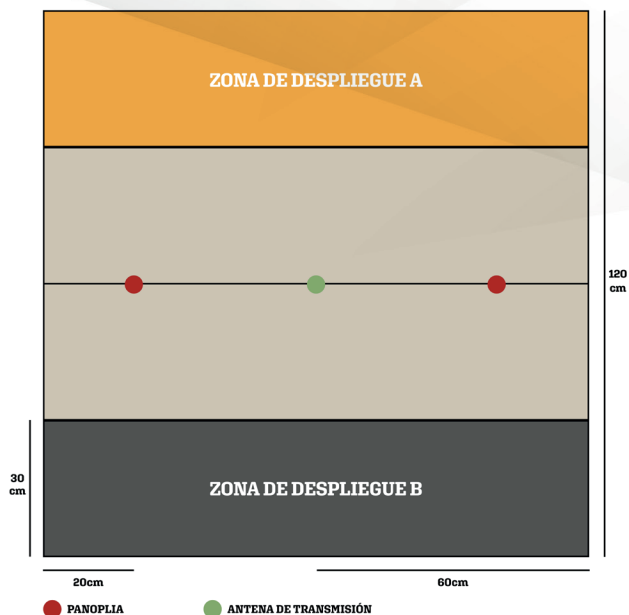
Una tropa se considera Eliminada cuando pasa a estado Muerto, o se encuentra en estado Nulo al final de la batalla.

Todas aquellas tropas que al final de la partida no se hayan desplegado en la mesa de juego como figura o Marcador deberán ser consideradas como Eliminadas por el enemigo.

FIN DE MISIÓN

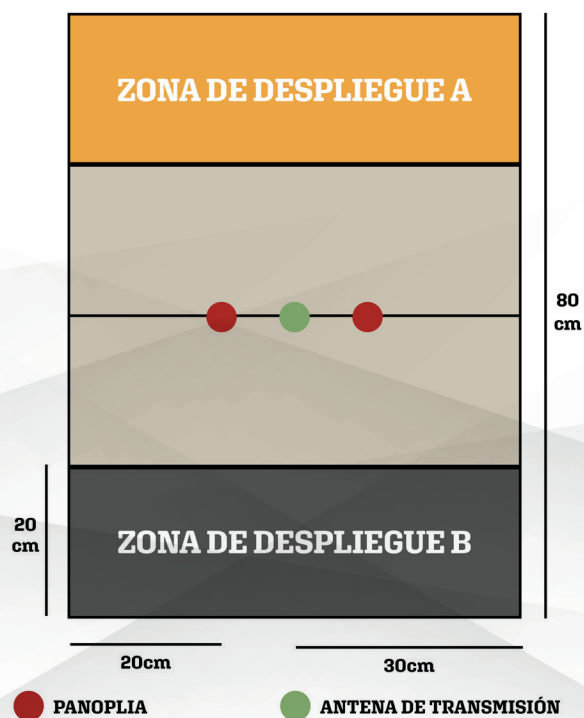
La misión tiene un tiempo limitado de duración, terminando automáticamente al final de la tercera Ronda de Juego.

ESCENARIO A 30 PUNTOS



ESCENARIO A 25 PUNTOS

ESCENARIO A 15 PUNTOS



INTRUSIÓN MÉCANICA

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- ▶ Activar la Consola de Autentificación Enemiga (3 Puntos de Objetivo).
- ▶ Dominar la Sala de Diagnóstico al final de cada Ronda de Juego (2 Puntos de Objetivo).
- ▶ Disponer de un TAG en estado no Nulo dentro de la Sala de Diagnóstico al final de la Partida (1 Punto de Objetivo).

FUERZAS Y DESPLIEGUE

BANDO A y BANDO B: Ambos jugadores desplegarán en los lados opuestos de la mesa de juego, en un área de tamaño variable según los puntos de las Fuerzas.

No se permite desplegar en contacto de Silueta con la Consola de Autentificación.

BANDO	PUNTOS	CAP	TAMAÑO MESA	ZONA DESPLIEGUE	PV MÍNIMOS
A Y B	15	3	60 CM X 80 CM	20 CM X 60 CM	3.5
A Y B	25	5	80 CM X 120 CM	30 CM X 80 CM	6
A Y B	30	6	120 CM X 120 CM	30 CM X 120 CM	7.5

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

CONSOLA DE AUTENTIFICACIÓN

Hay un total de 2 Consolas de Autentificación, correspondiéndole una a cada jugador, situadas en mitades distintas de la mesa. Cada una de ellas se encuentra en el centro de la línea límite de una Zona de Despliegue (ver plano).

Se considera que la Consola de Autentificación Enemiga es aquella que se encuentra más próxima a la Zona de Despliegue enemiga.

Cada Consola de Autentificación deberá representarse con un Marcador de Consola A (CONSOLE A) o con un elemento de escenografía de diámetro similar (como las Human Consoles de Micro Art Studio, las Tech Consoles de Warsenal o las Comlink Consoles de Customeeple).

ACTIVAR CONSOLA DE AUTENTIFICACIÓN

(HABILIDAD CORTA)

Ataque

REQUISITOS

- ▶ Sólo Tropas Especialistas pueden declarar esta Habilidad.
- ▶ La Tropa Especialista debe encontrarse en contacto de Silueta con la Consola de Autentificación Enemiga.

EFFECTOS

- ▶ Superando una Tirada Normal de VOL se considera que la Consola de Autentificación ha sido Activada por el jugador. En caso de fallar la Tirada, ésta se puede repetir las veces que sea necesario, con el correspondiente consumo de 1 Habilidad Corta por intento.

SALA DE DIAGNÓSTICO

La Sala de Diagnóstico se encuentra situada en el centro de la mesa, tiene unas dimensiones de 20x20 cm y puede representarse mediante la Objective Room de Micro Art Studio, el Command Bunker de Warsenal o la Panic Room de Customeeple.

En términos de juego, se considerará que los muros de la Sala de Diagnóstico tienen una altura infinita, bloqueando totalmente la Línea de Tiro a través de ellos.

La Sala de Diagnóstico dispone de 4 Puertas, situadas en la mitad de cada uno de sus muros (ver mapa). Las Puertas de la Sala de Diagnóstico se encuentran abiertas. Las Puertas de la Sala de Diagnóstico deben representarse con un Token de Acceso Amplio (WIDE GATE), o con un elemento de escenografía de dimensiones similares, y se considerará que permite el acceso de cualquier tipo de Tropa sin importar su Atributo de Silueta.

DOMINAR SALA DE DIAGNÓSTICO

La Sala de Diagnóstico se considera Dominada por un jugador si éste tiene más Puntos de Ejército que el enemigo dentro de su área. Sólo se contabilizarán Tropas, ya sea en forma de **Miniatura o de Marcador**. No se contabilizarán las Tropas que se encuentren en estado Nulo. Tampoco se tendrán en cuenta los Tokens y Marcadores que representen armas o piezas de Equipo (como Minas) ni aquellos que no representen una Tropa.

Una Tropa se considera dentro de la Sala de Diagnóstico cuando más de la mitad de su peana se encuentra en su interior.

No se puede acceder a la Sala de Diagnóstico durante la **primera Ronda de Juego**.

Para poder acceder a la Sala de Diagnóstico es obligatorio activar **previamente la Consola de Autentificación enemiga**.

SHASVASTII

Las Tropas con la Habilidad Especial Shasvastii situadas en el interior de la Sala de Diagnóstico siempre contabilizarán sus puntos mientras se encuentren en estado Normal o Embrión Shasvastii.

TROPAS ESPECIALISTAS

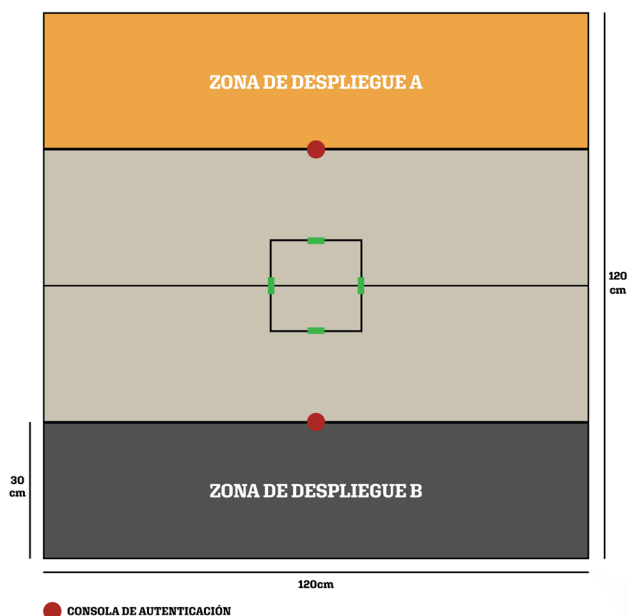
En este escenario, sólo Hackers, Ingenieros, Médicos, Operativos Especialistas y Sanitarios se consideran Tropas Especialistas.

Los Médicos e Ingenieros no pueden cumplir las funciones de Tropa Especialista a través de Periféricos.

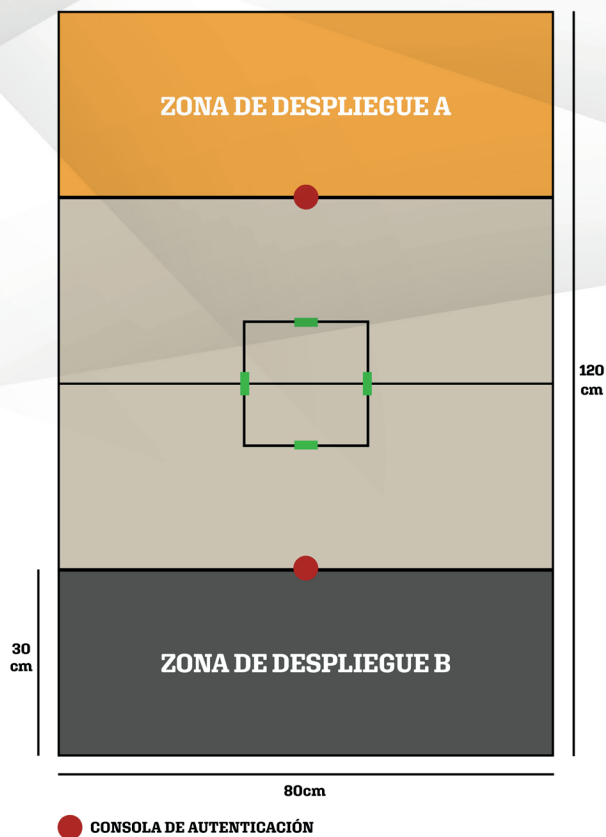
FIN DE MISIÓN

La misión tiene un tiempo limitado de duración, terminando automáticamente al final de la tercera Ronda de Juego.

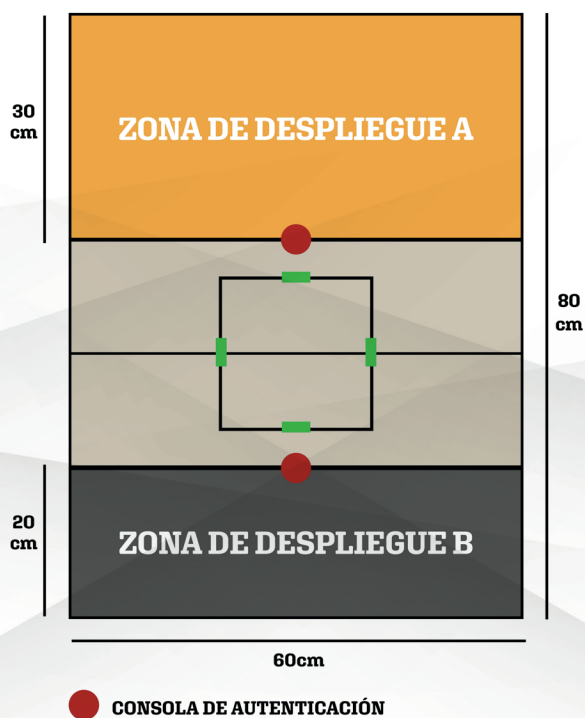
ESCENARIO A 30 PUNTOS



ESCENARIO A 25 PUNTOS



ESCENARIO A 15 PUNTOS



AVANCE DE VANGUARDIA

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- Dominar el Sector central al final de cada Ronda de Juego (1 Punto de Objetivo).
- Dominar el Sector más alejado de la Zona de Despliegue al final de cada Ronda de Juego (2 Puntos de Objetivo).
- Disponer de un TAG en estado no Nulo en el Sector más alejado de la Zona de Despliegue al final de la Partida (1 Punto de Objetivo).

FUERZAS Y DESPLIEGUE

BANDO A y BANDO B: Ambos jugadores desplegarán en los lados opuestos de la mesa de juego, en un área de tamaño variable según los puntos de las Fuerzas.

BANDO	PUNTOS	CAP	TAMAÑO MESA	ZONA DESPLIEGUE	PV MÍNIMOS
A Y B	15	3	60 CM X 80 CM	20 CM X 60 CM	3.5
A Y B	25	5	80 CM X 120 CM	30 CM X 80 CM	6
A Y B	30	6	120 CM X 120 CM	30 CM X 120 CM	7.5

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

SECTORES

Al final de cada Ronda de Juego se dividirá la mesa de juego en Sectores tal como se muestra en el mapa, comprobando qué Sector Domina cada Jugador, otorgándosele los Puntos de Objetivo correspondientes.

Un Sector se considera Dominado por un Jugador si éste dispone de más Puntos de Victoria que el enemigo dentro de él. Sólo se contabilizarán Tropas, ya sea en forma de Miniatura o de Marcador. No se contabilizarán las Tropas que se encuentren en estado Nulo. Tampoco se tendrán en cuenta los Tokens y Marcadores que representen armas o piezas de Equipo (como Minas) ni aquellos que no representen una Tropa.

Para considerar que una Tropa se encuentra dentro de un Sector, es obligatorio que más de la mitad de la peana se halle en el interior de dicho Sector.

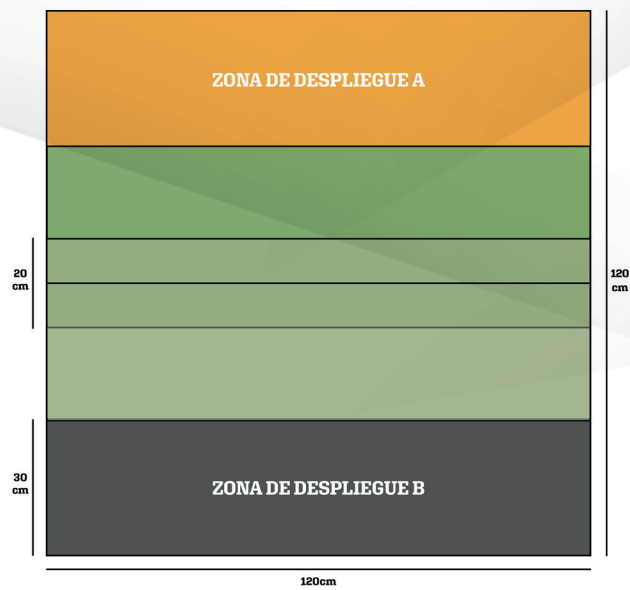
SHASVASTII

Las Tropas con la Habilidad Especial Shasvastii situadas en el interior del Sector siempre contabilizarán sus puntos mientras se encuentren en estado Normal o Embrión Shasvastii.

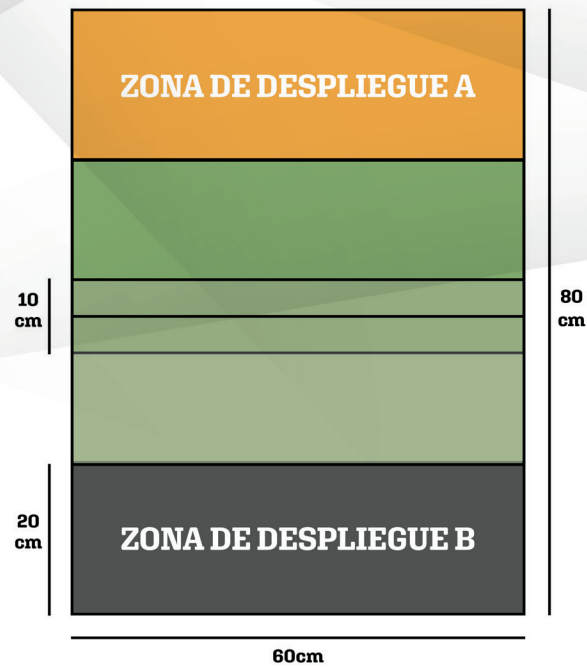
FIN DE MISIÓN

La misión tiene un tiempo limitado de duración, terminando automáticamente al final de la tercera Ronda de Juego.

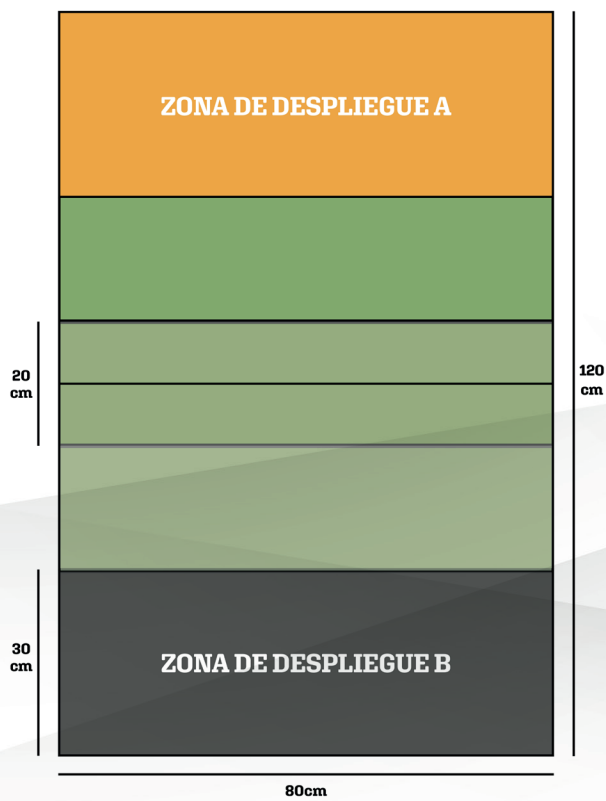
ESCENARIO A 30 PUNTOS



ESCENARIO A 15 PUNTOS



ESCENARIO A 25 PUNTOS





CORVUS BELLI
INFINITY

CORVUS ▾ BELLI

