



CORVUS BELLI
INFINITY

ITS TEMPORADA 14 - MISIONES

THUNDERCLAP

V1.1





ÍNDICE

THUNDERCLAP	3
ITS: NORMAS BÁSICAS	5
ITS : REGLAS DE TORNEO	7
TEMPORADA 14	10
EXTRAS	13
OBJETIVOS CLASIFICADOS	14
PUNTUACIÓN ITS	15
ESCENARIOS ITS	15
MISIONES	
ADQUISICIÓN	16
ALTAMENTE CLASIFICADO	18
ANIKUILACIÓN	20
BIOTÉCVORO	22
BORRADO DE MEMORIA	24
CAPTURAR Y PROTEGER	27
CONGELACIÓN	29
CONTRAMEDIDAS	32
CONTROL DE CUADRANTES	34
CRIOGENIA	36
DECAPITACIÓN	39
DESENMASCARAMIENTO	41
LA ARMERÍA	43
LÍNEA DE FRENTE	46
POWER PACK	48
RESCATE	50
SALA DEL PÁNICO	52
¡SAQUEO Y SABOTAJE!	55
SUMINISTROS	58
SUPREMACÍA	60
TIROTEO	63
ITS DIRECT ACTION	
CAMPO DE BATALLA	66
DEGÜELLO	68
SUPERIORIDAD	70
UPLINK CENTER	73

Log de cambios:

- Añadido Tropas Especialistas a ITS: Reglas de Torneo.
- Corregidos los Puntos de Objetivo del Clasificado en Criogenia.
- Modificada la redacción de Master Breacher Dominante en Criogenia.
- Corregido el bono de Sección sin Gravedad en Criogenia.
- Modificada la redacción de Bono de Hacker EVO.
- Modificado el valor de BLI y PB del PAC en ¡Saqueo y Sabotaje!



THUNDERCLAP

"En su momento no lo supimos ver, pero los reportes de la tripulación de la Defiance eran el sonido de un trueno lejano anunciando la llegada de una tormenta inminente."

Informe de Saladino, oficial de enlace del Bureau Aegis, para el Comité de Seguimiento de la Amenaza Combinada, Senado de O-12, Concilium Prima.

"Es obvio que se ignoraron las implicaciones y la gravedad de los avisos de todas los reportes de inteligencia. Si no hubiera sido por la proverbial casualidad de la llegada de los refuerzos de los Homéridas y su Falange de Acero al sistema Concilium no se hubiera podido contener la segunda oleada. Aun así, y a pesar del sacrificio definitivo de Diomedes, Patroclo, Tamiris y otros muchos héroes anónimos, numerosas naves del Ejército Combinado lograron sobrepasar al bloqueo, poniendo en jaque a nuestras fuerzas en el planeta."

Teniente Yoon Hee-won, enlace de la Unidad Psi, el servicio de inteligencia del Bureau Aegis, con el Mando Coordinado de Concilium. Ciudad de Edda. Concilium Prima.

VATICINIO

—¿Qué fue lo que usted y el resto de la tripulación de la Defiance vieron en aquel sistema?

—Lo que parecía ser una flota de naves de combate reforzando su estructura para afrontar el paso a través de un agujero de gusano no estabilizado, señor.

—¿Considera que es la flota que posteriormente atravesó el agujero de gusano de Cerberus y asaltó Helheim?

—Considero, señor, que si la totalidad de aquella flota hubiera atravesado el agujero de Cerberus, habría hecho mucho más que "asaltar Helheim".

—¿Qué es lo que está insinuando, oficial?

—Que si aquella era la flota de invasión de Concilium Prima, entonces lo que atravesó el agujero de Cerberus fue sólo una primera oleada compuesta únicamente por las naves que ya hubieran salido de aquellos astilleros móviles.

—Entonces, ¿cree que habrá una segunda oleada?

—No lo quiera Dios, señor. Pero, aún con el porcentaje de bajas que tiene el cruzar un agujero de gusano no estabilizado, allí había naves suficientes como para ahogarnos en varias oleadas sucesivas.

Oficial de vuelo Agnes Ferreira, piloto de la nave Defiance, interrogatorios postoperativos tras la retirada de todas las acusaciones de alta traición a toda la humanidad después de su retorno a la Esfera Humana.

EL SONIDO DEL TRUENO

Tras lo de Durgama nuestra situación era mala, pero parecía que aún podíamos gestionarla. Los efectivos del Ejército Combinado avanzaron terreno, pusieron en peligro diversos centros de investigación y robaron datos que les permitirían afinar su búsqueda de la Sala de Juegos y del Compilador T'zechi, el gran objetivo de la IE. Nada de eso era bueno, pero tampoco definitivo. Aún teníamos margen de maniobra. Las fuerzas alienígenas no habían consolidado su posición, un avance rápido siempre es frágil y puede ser desbaratado. Podíamos darle la vuelta a ese escenario.

Hasta que llegó la Segunda Oleada.

El Ejército Combinado no había dejado de enviar naves a través de Cerberus, el agujero de gusano que conectaba sus territorios con el sistema Concilium, pero no era más que un goteo. Incesante, sí, pero un goteo. Nunca había hecho un despliegue semejante al de la Segunda Oleada, una marea de naves que cogió a las fuerzas del Bloqueo de Cerberus completamente por sorpresa.

Wolfssegen —la avanzada y letal red de plataformas defensivas automatizadas que protege Cerberus— se vio sobrepasada por el ingente número de objetivos que surgió del agujero de gusano. Aunque no cesaron de disparar hasta agotar sus municiones o ser destruidas por el intenso fuego hostil de los incursores alienígenas, las plataformas Wolfssegen no fueron capaces de contenerlos. La flota defensiva conjunta allí apostada hizo más de lo que nadie habría sido capaz de imaginar, pero llegó un punto en que toda esperanza semejava perdida y parecía que el Bloqueo Cerberus iba a quebrar.

Y en ese momento llegó la Falange de Acero.



Una grupo de batalla de la Subsección de Asalto de la SSS de ALEPH había sido enviado al sistema Concilium y, a petición de uno de sus líderes, el Homérida Héctor, se había desviado hacia Cerberus con la intención de dejar allí parte de sus efectivos. Héctor conocía bien Cerberus, había combatido allí junto a Starmada, que lideraba el esfuerzo bélico espacial en el sistema Concilium, y sabía bien de la importancia estratégica del bloqueo. Su intención era que todos los miembros del grupo de batalla fueran conscientes de que el bloqueo era la primera línea de defensa del sistema y que lo que ocurría allí tenía un efecto sobre el resto del teatro de operaciones.

Lo que Héctor se encontró al llegar sobrepasaba sus mayores expectativas y pronto todas las naves del grupo de batalla de la SSS se vieron trabadas en combate. Sin embargo, a pesar de la ferocidad de los miembros de la Falange de Acero, sus números no parecían suficientes para decantar la balanza. Así que, no pudiendo recurrir a la cantidad, los Homéridas optaron por la calidad.

Embutidos en pequeñas lanzaderas de asalto furtivas, dos equipos de abordaje liderados por Diomedes y Patroclo respectivamente se lanzaron hacia un par de transportes pesados artillados que navegaban en medio de la apretada formación alienígena. Cada equipo logró llegar hasta el puente de mando y hacerse con el control de la nave que habían abordado, abriendo fuego contra el resto de la flota del Ejército Combinado y convirtiendo al transporte en un proyectil lanzado desde el infierno hacia las naves insignia alienígenas. Una acción suicida de la que ninguno de aquellos valientes regresaría con vida.

A aquellos héroes caídos tras las líneas enemigas con la posibilidad de haber sido sepsitorizados —lo que implicaba que sus copias de seguridad podrían hallarse corruptas, aun sin que ellos lo supieran— la Resurrección les estaba negada por protocolo de la SSS. Algo de lo que todos ellos eran conscientes y que aceptaron de buena gana, en defensa de la humanidad a la que habían jurado proteger.

Con esta acción y los continuos ataques del resto de las fuerzas del bloqueo que no desfallecían, la flota del Ejército Combinado quedó severamente dañada. Sin embargo, no lo suficiente como para que un número de naves como no se había visto desde la apertura del agujero de gusano de Cerberus lograra penetrar en el interior del sistema Concilium. La red monitor Surt, ubicada en la órbita de Muspelheim, el quinto planeta del sistema, causó una gran destrucción en el grueso de las fuerzas que habían logrado romper el bloqueo, pero finalmente también se vio sobrepasada y un contingente de naves logró llegar hasta Concilium Prima descendiendo atronadoramente sobre Helheim para reforzar sus posiciones allí, lo que ha tensionado gravemente tanto esa zona del frente como la de Durgama.

No obstante, diversos analistas han confirmado que las naves que llegaron a la órbita de Concilium Prima no eran todas las que lograron cruzar la red de fuego del sistema monitor Surt. Una sección ha debido desgajarse de la flotilla principal y permanece oculta en la oscuridad del vacío estelar aguardando el momento para atacar. Una amenaza

silenciosa que se suma a la de un Bloqueo de Cerberus cuyas fuerzas han sido severamente mermadas y precisa ser reforzado de manera urgente, porque las naves del Ejército Combinado no han dejado de llegar y de presionar de modo que resulta difícil decir si la Segunda Oleada aún no ha concluido, o si estamos ante los prolegómenos de una eventual Tercera Oleada.

Sea como fuere, resulta primordial que las fuerzas del Mando Coordinado de Concilium den un golpe bien fuerte en la mesa, un golpe que resuene como el trueno, de una manera tan estruendosa que la IE no pueda ignorarlo y sea consciente de que no podrá quebrar el Bloqueo Cerberus. Hay que enviar un mensaje tan atronador para el enemigo como para nuestras propias tropas, necesitadas de todo el refuerzo moral posible, porque lo cierto es que nos estamos quedando sin margen de maniobra y puede que nos hallemos a una acción desafortunada de distancia de no ser capaces de darle la vuelta a esta situación.

Saladino, oficial de enlace naval de Starmada y el Bureau Aegis. Sala de mapas de la fragata O-12S "Principio Epistémico". Reunión informativa con los representantes de las diversas fuerzas y potencias que integran el Mando Coordinado de Concilium. Órbita lejana de Concilium Prima.

DE GIRA POR CERBERUS

—No habrá ninguna competición de relevancia en los próximos tres meses, así que aprovecharemos esta ventana para enviarte de gira promocional por primera línea de frente.

—¿A dónde me van a enviar, entonces?

—Al Bloqueo Cerberus, parece que ahora es ahí donde se concentra buena parte de la acción, o al menos la que más preocupa al Mando Coordinado de Concilium. Y queremos hacer puntos frente a ellos. En estos momentos estamos en medio de la negociación de un nuevo contrato con el Ejército EstadoImperial y una recomendación desde Edda supondría un gran apoyo a nuestros intereses.

—Y como fueron los intereses de la corporación Dágang los que me proporcionaron una carrera y unas piernas nuevas, parece justo que les devuelva el favor arriesgando mi vida de nuevo en defensa de los ideales y compañeros del EstadoImperio por los que las perdí la primera vez. Un martes cualquiera en la agenda de la Campeona de Jade.

Reunión entre Bixié y su enlace corporativo y mánager. Sala de Juntas de la planta 234 del Nivel Ejecutivo de la arcológica de la corporación Dágang. Tian di Jing. Sistema Yu Jing.



ITS: NORMAS BÁSICAS

Infinity Tournament System (ITS) es el sistema de juego organizado oficial de Infinity. Este sistema incluye un Ranking Internacional en el que se reflejarán las puntuaciones de todos los participantes.

Hay diferentes formas de participar en el ITS, pero todas comparten las normas básicas establecidas en este documento.

Para que un evento se pueda considerar como Oficial y, por lo tanto, pueda puntuar en el Ranking Internacional, debe cumplir todas las normas establecidas para ese formato.

La normativa del ITS se organiza en dos secciones, aquella relativa a los participantes de los eventos y la que se refiere a los organizadores de torneos. Estas normas han sido diseñadas para facilitar la participación y la organización de torneos de Infinity de una manera común que permita a los miembros de la comunidad de jugadores formar parte de un sistema internacional con reglas comunes a todos, y que resulten lo más equitativas posibles.

LOS PARTICIPANTES DEL EVENTO

Para participar en un evento oficial del ITS, los jugadores deben traer todo el material necesario para jugar sus listas. Eso incluye:

- » Miniaturas
- » Cinta métrica
- » Plantillas y Tokens
- » Dados
- » Mazo Clasificado
- » Listas de ejército

La participación en cualquier evento Oficial de Infinity implica y requiere la aceptación de todas estas normas y las que pueda establecer el Organizador del evento.

DEPORTIVIDAD

El trato con todos los participantes del evento, sean Organizadores, Jugadores o simplemente visitantes, debe ser cordial y amistoso en todo momento. Si un participante crea mal ambiente durante el evento, el Organizador puede sancionarlo y descalificarlo.

Es importante permitir siempre a tu contrincante ver el resultado de las tiradas antes de retirar los dados de la mesa, proporcionar toda la información pública de tu lista al adversario tantas veces como sea necesario, esperar por sí hay alguna ORA al declarar el gasto de una Orden, etc.

RECUERDA

Ante todo, Infinity es un juego y los eventos deben ser divertidos para todos.

MINIATURAS

Todas las miniaturas utilizadas por los jugadores deben pertenecer a la gama oficial de Infinity de Corvus Belli y deben estar montadas (al menos las partes principales) en la peana proporcionada con la miniatura (o en otra del mismo tamaño).

Todas las miniaturas deben representar fielmente la unidad a la que pertenecen, incluido su equipo o armamento principal. En caso de que el jugador carezca de la Miniatura oficial de Infinity se puede sustituir por otra miniatura de Corvus Belli, a discreción del organizador y dejando siempre claro al contrincante las características de la Tropa a la que representa.

LÍNEA DE TIRO (LDT)

El jugador debe señalar en la peana de la Tropa o a través de marcas (como las nuevas peanas de Corvus Belli, los Tokens de Línea de Visión de Customeeple o los Visual Arc Markers de Antenociti's Workshop), de una manera visible y clara, cuáles son los 180° de LDT de las Tropas, para facilitar y agilizar la jugabilidad.

PINTURA

A no ser que se especifique lo contrario en las normas del evento, no es obligatorio que las miniaturas estén pintadas. Pero es recomendable para disfrutar de la experiencia del hobby al máximo.

PROXIES

No está permitido bajo ningún concepto el uso de miniaturas de otras marcas o fabricantes. Está permitido el uso de miniaturas de otras gamas de Corvus Belli, dejando siempre claro al contrincante la Tropa a la que representa. La peana ha de tener el mismo tamaño que la de la Tropa a la que representa.

TRANSFORMACIONES

Se permite el uso de miniaturas transformadas, siempre que la mayor parte o toda la miniatura esté formada por piezas de miniaturas de Corvus Belli y resulte completamente claro qué unidad y opción de armamento se está representando. La peana de la transformación ha de tener el mismo tamaño que la de la Tropa a la que representa.

LISTAS DE EJÉRCITO

Las Listas de Ejército deben cumplir las normas descritas en el reglamento de Infinity y, si las hubiera, las reglas especiales del evento.

Es obligatorio usar el Infinity Army (disponible totalmente gratis en la página web de Infinity) para generar y comprobar las listas de juego. En caso de que hubiera alguna discrepancia, se aplicará la información disponible en la web oficial de Infinity.

MERCENARIOS

Las Tropas Mercenarias (por ejemplo, los Yuan Yuan o Avicena) sólo están permitidas en aquellas Listas Oficiales de Ejércitos Genéricos y Sectoriales en los que hayan sido incluidos.

REGLAS

Se considerarán Reglas Oficiales de juego y Listas Oficiales de Ejército todas aquellas publicadas por Corvus Belli en su página web oficial para Infinity (www.infinitytheuniverse.com) y a través del programa Infinity Army (www.infinitytheuniverse.com/army).

Son válidas todas las reglas, F.A.Qs, Infinity Wiki, Erratas y listas de ejército publicadas hasta una semana antes de la fecha del evento.

EL ORGANIZADOR DEL EVENTO

El Organizador del Evento es la persona, tienda o asociación encargada de montar y dirigir el evento.

Del Organizador se espera que sea un ejemplo de comportamiento para el resto de los participantes, tanto si participa él mismo en el evento como si no.

RESPONSABILIDADES DEL ORGANIZADOR

El Organizador es el responsable de:

- » Asegurarse de que los participantes cumplen todas las normas del evento y las reglas del juego.
- » Comunicar los resultados del evento a Corvus Belli tal como se establezca en las normas del tipo de evento.
- » Asegurarse de que todos los participantes están inscritos en el ITS antes del evento. Si un jugador aún no está inscrito, puede hacerlo accediendo a este formulario: <https://its.infinitythegame.com>
- » Proporcionar un lugar adecuado para el evento, así como el material necesario para poder celebrarlo (mesas, escenografía...).
- » Establecer la duración y los tiempos por partida.

EL ÁRBITRO DEL EVENTO

Durante el evento, el Árbitro es la máxima autoridad en caso de que surjan dudas de reglas. Por dicha razón, se espera del Árbitro que tome decisiones justas y que dedique el tiempo necesario a todos los participantes por igual. Para facilitar su labor, se recomienda a los jugadores el intentar solucionar las dudas con su contrincante de manera amistosa y, solamente si no se llega a un acuerdo, acudir al Árbitro. Una vez se solicita la presencia del Árbitro para resolver una duda, su decisión se considerará inapelable.

Asimismo, el Árbitro, en aquellas situaciones en las que un jugador no cumpla con las bases establecidas por el Organizador, y en caso de ser necesario, podrá establecer la sanción que considere oportuna.

Es habitual que el Árbitro y el Organizador del evento sean la misma persona. En caso de no ser así, el Organizador está tan sujeto como cualquier otro participante al criterio del Árbitro en cuestiones de reglas y de resolución de conflictos.

Es recomendable, pero no obligatorio, que el Árbitro no participe como jugador en el evento, para evitar conflictos de intereses.

RANKINGS

Todos los eventos Oficiales del ITS contabilizan para los Rankings de jugadores de Infinity.

Los Rankings ordenan a los jugadores en base a la Puntuación ITS resultante de su rendimiento en los eventos Oficiales.

Cada jugador empieza la temporada con una Puntuación ITS de 1000. Según sea su rendimiento en cada evento Oficial del ITS, esa Puntuación subirá o bajará, dependiendo de si el resultado es mejor o peor que el esperado, utilizando el sistema de puntuación ELO.

La cantidad en la que se verá modificada la Puntuación ITS del jugador depende del factor K, que varía de diferentes factores detallados a continuación:

TIPO DE EVENTO	400-TIER	300/250-TIER	200/150-TIER
Torneo o liga	K+15%	K=32	K-15%
One Shot	K=4	K=4	K=4

En eventos especiales, como por ejemplo el Interplanetario, el factor K podrá variar.

Al final de la temporada se premiará al ganador del Ranking con:

- » Desbloqueo del logro de Corona Cuantrónica en el perfil del jugador.



RANKINGS REGIONALES

Hay tres rankings: Ranking de España, Ranking de Estados Unidos y Ranking Internacional, donde participan todos los jugadores que no estén ni en el Ranking de España ni en el Ranking de Estados Unidos.

Al final de la temporada se premiará a los ganadores de cada uno de los Rankings Regionales con:

- » Plaza asegurada para participar en el Interplanetario de la siguiente temporada.
- » La miniatura exclusiva de la actual Temporada ITS, pintada por Corvus Belli.
- » Trofeo conmemorativo de la actual Temporada ITS.

ITS : REGLAS DE TORNEO

NORMAS BÁSICAS

Como evento Oficial, todos los torneos deben cumplir las Normas Básicas del ITS. Este documento tiene preferencia si hay algún conflicto entre lo que se escribe aquí y las Normas Básicas del ITS.

FORMATO DEL EVENTO

Este es el formato básico de torneo para el ITS. En este formato se enfrentan 4 o más jugadores en 3 o más Rondas de Torneo, jugando partidas de 1 contra 1.

HOJA DE CONTROL DE TORNEO

Al inicio del evento, cada jugador recibe una Hoja de Control de Torneo. En esa Hoja debe anotar su nombre, su PIN ITS y su facción o ejército sectorial.

Durante el torneo, el jugador deberá usar esa hoja para apuntar los resultados al final de cada Ronda de Torneo. Además, en esta hoja se debe anotar toda la Información Privada para poder mostrarla al contrincante o al Organizador cuando sea necesario.

NÚMERO DE RONDAS DE TORNEO

El número de Rondas del torneo dependerá de la cantidad de participantes, tal como se muestra en esta tabla:

PARTICIPANTES	RONDAS DE TORNEO
4-8	3
9-16	4
17+	5

Este número de Rondas de Torneo es una sugerencia. El Organizador puede decidir variarlo, aunque nunca deberían ser menos de 3.

CLASIFICACIÓN DURANTE EL TORNEO

Durante un torneo, la clasificación se determina en función de los llamados Puntos de Torneo.

Los Puntos de Torneo totales obtenidos en una partida dependerán de la diferencia de Puntos de Objetivo conseguidos durante la partida por ambos jugadores, dando como resultado la cantidad de puntos tal como se muestra en la siguiente tabla:

TIPO DE VICTORIA	PUNTOS DE TORNEO	DESCRIPCIÓN
Victoria	4	Conseguir más Puntos de Objetivo que el rival.
Empate	2	Conseguir los mismos Puntos de Objetivo.
Derrota	0	Conseguir menos Puntos de Objetivo que el rival.
Bonus Ofensivo	+1	Conseguir 5+ Puntos de Objetivo. Este Punto de Torneo se suma al resultado obtenido.
Bonus Defensivo	+1	Perder sólo por 2 Puntos de Objetivo o menos de diferencia. Este Punto de Torneo se suma al resultado obtenido.

Ejemplo 1

- » El Jugador A consigue 4 Puntos de Objetivo durante la misión de esta Ronda de Torneo mientras que el Jugador B obtiene 1 Punto de Objetivo. Por tanto, el Jugador A obtiene una Victoria (4 Puntos de Torneo) y el Jugador B una Derrota (0 Puntos de Torneo).

Ejemplo 2

- » El Jugador A consigue 7 Puntos de Objetivo y el B consigue 6 Puntos de Objetivo. El Jugador A es el vencedor y ganará 4 Puntos de Torneo por la Victoria y + 1 por el Bonus Ofensivo haciendo un total de 5 Puntos de Torneo. El Jugador B no gana ninguno por la Derrota, pero suma 2 Punto de Torneo por el Bonus Ofensivo y por el Bono Defensivo.



Si ambos jugadores empataran en Puntos de Torneo, se compararían los Puntos de Objetivo para establecer el desempate, ganando quien obtuviera más. En caso de que se siguiera produciendo un empate, se compararían entonces los llamados Puntos de Victoria, que son los Puntos de Tropas Supervivientes del jugador. Aquel que tuviera el mayor número de Puntos de Victoria sería el ganador.

CLASIFICACIÓN FINAL

Una vez terminado el torneo, el Organizador ordena a los jugadores según la cantidad total de Puntos de Torneo acumulados que hayan conseguido, de mayor a menor.

El ganador del torneo es el jugador con la mayor cantidad total de Puntos de Torneo acumulados.

En el caso de que dos o más jugadores estén empatados en la misma posición, se ordenarán según la cantidad de Puntos de Objetivo acumulados a lo largo del torneo.

En el caso de que dos o más jugadores estén empatados con la misma cantidad de Puntos de Objetivo, se ordenarán según la cantidad de Puntos de Victoria.

En caso de que vuelva a producirse un empate, se ordenarán según la suma de los Puntos de Objetivo de cada uno de los contrincantes con los que ya se ha enfrentado en este torneo.

EMPAREJAMIENTOS

En la primera Ronda de Torneo, los emparejamientos serán aleatorios.

A partir de la segunda Ronda de Torneo se ordenará a los jugadores según los Puntos de Torneo acumulados. A continuación, se contabilizarán los Puntos de Objetivo acumulados para desempatar a los jugadores que posean la misma cantidad de Puntos de Torneo. En caso de mantenerse el empate, entonces dichos jugadores se ordenarán por cantidad de Puntos de Victoria obtenidos. Hecho esto, se enfrentará al primero con el segundo, al tercero con el cuarto y así sucesivamente.

En el caso de que dos o más jugadores estén empatados con la misma cantidad de Puntos de Torneo, Puntos de Objetivo y de Puntos de Victoria, se ordenarán según la suma de los Puntos de Objetivo de cada uno de los contrincantes con los que ya se ha enfrentado en este torneo.

JUGADORES IMPARES (BYES)

Si el número de jugadores del torneo es impar, cada ronda habrá un participante que tendrá que esperar a jugar en la siguiente Ronda de Torneo. A eso se le llama "recibir un Bye". Esto implica recibir una Victoria (3 Puntos de Torneo), 0 Puntos de Objetivo y 0 Puntos de Victoria.

El Organizador debe asegurarse de que en ninguna circunstancia haya un jugador que reciba dos veces un Bye en el mismo torneo.

En la primera Ronda de Torneo se determina de manera aleatoria qué jugador es el que recibe el Bye.

En las siguientes Rondas de Torneo será el jugador que se encuentre en la última posición el que reciba el Bye, siempre y cuando no haya recibido un Bye con anterioridad. En caso de producirse esta circunstancia, el Bye se asignará al jugador que se encuentre en la posición inmediatamente superior. Si se vuelve a producir esta situación, se repetirá el proceso hasta encontrar un jugador al que no se le haya asignado un Bye.

El jugador que recibe el Bye debe anotarlo en su Hoja de Control de Torneo.

Una vez finalizada la última Ronda de Torneo, cada jugador que haya recibido un Bye sigue estos pasos:

- » Suma todos los Puntos de Objetivo que ha conseguido durante el torneo.
- » Multiplica el total por el número de Rondas del torneo.
- » Divide el total entre el número de Rondas de Torneo que ha jugado (debería ser 1 menos que el total de Rondas del torneo), redondeando hacia arriba.
- » El resultado obtenido serán los Puntos de Objetivo totales al final del torneo para ese jugador.

En caso de empate, se repite el proceso con los Puntos de Victoria.

LISTAS DE EJÉRCITO

Cada jugador deberá subir dos Listas de Ejército al evento creado en el OTM. Ambas listas deben pertenecer a la misma facción. En caso de jugar con un Ejército Sectorial, las dos listas deben pertenecer al mismo.

Las Listas de Ejército deberán cumplir todas las normas establecidas en el reglamento de Infinity.



Cada jugador debe llevar dos copias impresas de cada una de las listas, en su versión de Lista Completa. Una de esas copias deberá entregársela al Organizador antes del evento. Además, cada jugador debe llevar una copia impresa de la versión Lista de Cortesía de cada una de ellas. La Lista de Cortesía contiene sólo Información Pública y sirve para mostrarla al adversario cuando éste así lo solicite, pero siempre después de finalizar la Fase de Despliegue.

El Organizador puede solicitar las Listas de Ejército con anterioridad al día del evento para poder comprobar la legalidad de las listas.

La única herramienta de creación de Listas de Ejército válida para los eventos Oficiales es el Infinity Army, que está disponible de manera gratuita en la sección de Army de la página web oficial de Infinity.

ELECCIÓN DE LA LISTA DE EJÉRCITO

Los jugadores deben elegir qué Lista de Ejército van a usar al inicio de cada Ronda de Torneo, después de saber cuál es su mesa, cuáles serán sus Objetivos Clasificados, quién es su contrincante y cuál es su facción.

NIVEL DEL TORNEO (TIERS)

El Nivel del Torneo determina la cantidad de Puntos de Ejército de la que dispone cada jugador para sus Listas de Ejército.

- » 400-Tier: 400 Puntos de Ejército y 8 CAP.
- » 300/250-Tier: 300 Puntos de Ejército y 6 CAP o 250 Puntos de Ejército y 5 CAP.
- » 200/150-Tier: 200 Puntos de Ejército y 4 CAP o 150 Puntos de Ejército y 3 CAP.

El Organizador debe especificar el Nivel del Torneo y los Puntos de Ejército en el mismo momento en el que lo anuncie para que los participantes puedan tenerlo en cuenta a la hora de hacer sus listas.

ESCENARIOS

El Organizador debe escoger para cada Ronda de Torneo uno de los Escenarios Oficiales del ITS. No se pueden repetir dos veces el mismo escenario en un mismo torneo. El Organizador debe anunciar qué escenarios se incluirán en el evento en el mismo momento en el que anuncie el torneo para permitir a los participantes tenerlos en cuenta a la hora de hacer sus listas.

A mayores del listado de Escenarios seleccionables, el Organizador podrá añadir al torneo un Escenario personalizado.

DIAMETRO DE LOS TOKENS ITS

Para facilitar la labor de un Organizador a la hora de preparar un Torneo ITS, en esta tabla se desglosan los diámetros de todos los Tokens que se utilizan en las diferentes misiones.

TOKEN	DIÁMTERO
Trans. Antenna	40mm
Tech-Coffin	40mm
Console	40mm
Objective	40mm
Supply Box	25mm
Beacon	25mm
Player A o B	25mm
Data Pack	25mm
Defensive Turret	25mm
CivEvac	25mm

TROPAS ESPECIALISTAS

Sólo Hackers, Ingenieros, Médicos, Observadores de Artillería, Sanitarios y Tropas con la Habilidad Cadena de Mando u Operativo Especialista se consideran Tropas Especialistas.

TEMPORADA 14

Durante esta temporada se aplican las siguientes reglas especiales:

CIVILES EN INFINITY

Las operaciones encubiertas que son el sello característico de Infinity suelen ser de tipo quirúrgico, muy precisas, y acostumbran a ejecutarse en momentos en los que no haya testigos, para mantener su carácter secreto.

No obstante, de vez en cuando, la consecución de los objetivos de alguna misión puede implicar a personal civil. En tal circunstancia, las Tropas pueden interactuar con los civiles, y realizar lo que se denomina un CivEvac.

Es importante señalar también que las reglas de enfrentamiento determinan que se respete la integridad física de los no combatientes.

EFFECTOS

- ▶ Se considera que un Civil es un elemento de juego con Perfil de Unidad, que no pertenece a la Lista de Ejército de ninguno de los jugadores.
- ▶ Por tanto, no pueden formar parte de ningún Grupo de Combate y tampoco aportan Orden a la Reserva de Órdenes de los jugadores.
- ▶ Los Civiles se consideran Neutrales, a menos que haya una Habilidad Especial, pieza de Equipo, condición o Regla Especial de Escenario que especifique otra cosa.
- ▶ Los Civiles **no bloquean la LDT**.
- ▶ Los Civiles no aportan MOD en CC.
- ▶ Los Civiles **ignoran los Efectos y el Daño** provocados por cualquier Ataque o por cualquier otra situación dañina que puedan sufrir. Por tanto, carecen de valores en los Atributos BLI, PB y Heridas.
- ▶ Algunas reglas especiales de escenario u Objetivos Clasificados pueden modificar esta regla.
- ▶ Los Civiles no activan Armas o Equipo Posicionable.
- ▶ Los Civiles no generan ORA.
- ▶ Las Plantillas que afecten a los Civiles no se consideran nulas, pero no tendrán efecto en los Civiles.

Importante
Las Tropas en contacto de Silueta con un Civil no se consideran Trabadas

▶ ISC: Civil

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	DISP
--	6	5	10	11	--	--	--	2	--

▶ CIVIL Arma CD: --- ; Arma CC: --- ; CAP: --- ; C: ---

CIVEVAC

Esta Habilidad Común permite a una Miniatura controlar el movimiento de un Civil en juego.

CIVEVAC

HABILIDAD CORTA DE MOVIMIENTO

Opcional.

REQUISITOS

- ▶ Sólo Tropas en forma de Miniatura y no como Marcador (Camuflaje, por ejemplo) pueden realizar CivEvac. Cualquier Marcador que declare CivEvac se revelará automáticamente.
- ▶ La Tropa debe encontrarse o alcanzar el contacto de Silueta con el Civil objetivo.
- ▶ El Civil objetivo no puede encontrarse en contacto de Silueta y Token de CivEvac con una Miniatura enemiga.
- ▶ No podrán declarar esta Habilidad Común ninguna de aquellas Tropas que se encuentren en alguna de las siguientes situaciones:
 - ▶ Tropas que ya dispongan de dos Civiles en CivEvac (en contacto de Silueta y con Token de CivEvac).
 - ▶ Tropas que posean la Habilidad Impetuoso, o la hayan obtenido a través de la Habilidad Frenesí, o de alguna circunstancia de juego.
 - ▶ Tropas que dispongan de la Habilidad Especial Periférico.
 - ▶ Tropas cuyo Tipo de Tropa sea REM.
 - ▶ Tropas ejecutando una Orden Coordinada, o que formen parte de cualquier tipo de Fireteam.

EFFECTOS

- ▶ Superando una Tirada de VOL+3, el Civil se considerará en CivEvac, identificándolo con un Token de CivEvac (CIVEVAC).
- ▶ 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.
- ▶ Un Civil en CivEvac permanecerá siempre en contacto de Silueta con la Tropa que ha realizado el CivEvac.
- ▶ El máximo de Civiles en CivEvac que puede llevar una Tropa es dos.
- ▶ El CivEvac se cancelará automáticamente, retirando el Token de CivEvac, al final de la Orden en la que se produzca alguno de los siguientes casos:
 - ▶ Si la Tropa que lleva al Civil en CivEvac pasa a estado Aislado, Inmovilizado (IMM-A o IMM-B) o Nulo, o cualquier otro estado que así lo indique.
 - ▶ Si la Tropa que lleva al Civil en CivEvac pasa a formar parte de un Fireteam.

- ▶ Si la Tropa que lleva al Civil en CivEvac pasa a un estado en que la Miniatura se sustituye por un Marcador (Camuflaje, Suplantación, Holoeco...).
- ▶ Si la Tropa que lleva al Civil en CivEvac obtiene la Habilidad Impetuoso a través de la Habilidad Frenesí, o de alguna circunstancia de juego.
- ▶ La Tropa puede cancelar voluntariamente CivEvac al ser activada por cualquier Orden u ORA, retirando el Token de CivEvac.
- ▶ Al cancelar CivEvac, la figura deberá quedar sobre una superficie horizontal de la mesa de juego.
- ▶ Si a causa de las condiciones de juego o de alguna Regla Especial de Escenario que lo especifique el Civil es considerado Hostil, entonces el CivEvac aplicará una Tirada de VOL sin el MOD +3.
- ▶ Un Civil Hostil se identifica mediante un Token de Hostil (HOSTILE).

Ejemplo de juego de Regla de Civiles y CivEvac:

» Durante su Turno Activo, un jugador panoceánico declara la primera Habilidad Corta de su Tropa Orco: Mover hasta entrar en contacto de Silueta con un Ejecutivo Corporativo de Neoterra, el HVT panoceánico, un Civil. En la segunda Habilidad Corta de la Orden, el jugador declara CivEvac y supera una Tirada de VOL+3, situando un Token de CivEvac junto al HVT.

En la primera Habilidad Corta de la Orden siguiente, el jugador vuelve a declarar Mover, en la que el HVT se moverá en contacto de Silueta con la Tropa Orco. En la segunda Habilidad Corta de la Orden, el jugador declara Esquivar para evitar un Ataque. Como tiene éxito en la Tirada Enfrentada, la Tropa Orco mueve además 5 cm, que el HVT moverá también en contacto de Silueta. En una Orden siguiente, el jugador declara Saltar para que la Tropa Orco y el HVT en contacto de Silueta puedan sortear un obstáculo, situando ambas figuras al otro lado.

En una Orden sucesiva, el jugador panoceánico vuelve a declarar Mover. Ese movimiento sitúa al HVT en Línea de Tiro de un Gangbuster, sin embargo, como los Civiles no generan ORA, la Tropa de 0-12 no puede reaccionar. A continuación, el jugador panoceánico declara su segunda Habilidad de la Orden: Mover. No obstante, en la segunda Habilidad Corta de esa misma Orden, la Tropa Orco entra en Línea de Tiro del Gangbuster, quien declara una ORA de Ataque CD con su Riotstopper Ligero. Como ésta es un Arma de Plantilla también afecta al HVT.

Entonces, el jugador panoceánico declara la segunda Habilidad Corta de la Orden: un Ataque CD con su Fusil MULTI contra el Gangbuster ya que el HVT, como cualquier otro Civil, no bloquea la LDT. El HVT ignorará los Efectos de la Munición Adhesiva, sin embargo, la Tropa Orco, que también se ve afectado por la Plantilla, deberá efectuar una Tirada de FIS-6.

En la siguiente Ronda de Juego, un Épsilon ha empleado su Habilidad Especial Prepar Plus para quedarse colgado a media altura de una pared con un HVT en CivEvac en contacto de Silueta. Durante el Turno Activo de su jugador, el Épsilon cae en estado Inconsciente, con lo que el HVT deja de estar en CivEvac, y el jugador deberá retirar el Token de CivEvac y situar al HVT en la mesa de juego, en contacto con la pared, pues no puede quedarse colgado a media altura.

OBJETIVO DESIGNADO

En algunos escenarios las Miniaturas HVT del enemigo dejan de considerarse Civiles Neutrales considerándose una Tropa enemiga.

El HVT del adversario será reactivo y hostil, reaccionando como si fuera una Tropa enemiga.

En dichos escenarios se empleará el perfil siguiente:

▶ ISC: (Designated Target) HVT										
MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	DISP	
10-10	6	8	11	11	1	0	1	2	--	
▶ OBJETIVO DESIGNADO: Pistola Aturdidora										
▶ CAP: -- C: --										

CASEVAC

Esta Habilidad permite cargar y transportar a otras Miniaturas que se encuentran en estado Aturdido, Inmovilizado o Inconsciente.

CASEVAC

HABILIDAD CORTA

Opcional.

REQUISITOS

- ▶ Sólo Miniaturas y no Marcadores pueden ejecutar esta Habilidad Común. Cualquier Marcador que declare Casevac se revelará automáticamente.
- ▶ Para poder declarar Casevac es obligatorio encontrarse en contacto de Silueta con una Tropa aliada en estado Aturdido, Inmovilizado (IMM-A o IMM-B) o Inconsciente. Algunas Reglas Especiales de escenario pueden modificar este punto.
- ▶ Una Miniatura sólo podrá declarar Casevac si dispone de un Atributo de FIS igual o superior al de la Tropa con la que pretende cargar. Aquellas Tropas que dispongan de la pieza de Equipo Bagaje pueden ignorar este Requisito.

EFFECTOS

- ▶ Permite activar el estado Casevac, situando un Token de Casevac.

ESTADO CASEVAC

CASEVAC

ACTIVACIÓN

- ▶ Una Tropa entra en contacto de Silueta con una Tropa aliada en estado Aturdido, Inmovilizado (IMM-A o IMM-B) o Inconsciente, declara Casevac y consume una Habilidad Corta de la Orden.
- ▶ Una Tropa sólo podrá activar el estado Casevac si dispone de un Atributo de FIS igual o superior al de la Tropa con la que pretende cargar.

EFFECTOS

- ▶ En estado Casevac se activan ambas Tropas con una única Orden u ORA.
- ▶ En este estado, el jugador moverá a las dos Tropas simultáneamente en contacto de Silueta, aplicando para ambas los valores de MOV de la Tropa que carga con la otra.
- ▶ En estado Casevac, la Tropa transportada (en estado Aturdido, Inmovilizado o Inconsciente) no puede declarar Órdenes ni ORA. Órdenes y ORA serán siempre declaradas y ejecutadas por la Tropa que carga con ellas.
- ▶ En este estado, ambas Tropas generan una única ORA a cada Tropa enemiga que se encuentre en LDT o en ZC.
- ▶ Si se efectúa un Ataque con un Arma de Plantilla contra una Tropa que declaró Casevac o contra la Tropa por ésta transportada, se aplicará la misma regla que Armas de Plantilla sobre un Combate CC.
- ▶ En estado Casevac la Tropa transportada no bloquea la LDT.
- ▶ En estado Casevac la tropa transportada no aporta el MOD de +1 a R en caso de Combate CC.
- ▶ A menos que las condiciones del escenario indiquen lo contrario, en estado Casevac no se puede transportar más de una Tropa en estado Aturdido, Inmovilizado o Inconsciente.

CANCELACIÓN

- ▶ El estado Casevac se cancela automáticamente si la Tropa que activó este estado declara cualquier Orden o Habilidad que no sea una Habilidad Corta de Movimiento, Esquivar, Movimiento Cauteloso, Reset, Saltar o Preparar.
- ▶ Este estado también se cancela automáticamente si la Tropa que declaró Casevac se activa durante la Fase Impetuosa.
- ▶ De igual modo, el estado Casevac se cancela cuando la Tropa que declaró Casevac pasa a estado Inmovilizado (IMM-A o IMM-B), Nulo o a otro estado que así lo indique.
- ▶ Este estado también se cancela automáticamente si la Tropa que declaró Casevac pasa a un estado en que la Miniatura se sustituye por un Marcador (Camuflaje, Suplantación, Holoeco...).
- ▶ El estado Casevac se cancela automáticamente si la Tropa transportada se recupera de su estado Aturdido, Inmovilizado (IMM-A o IMM-B) o Inconsciente.
- ▶ La Tropa que declaró Casevac puede cancelar voluntariamente este estado consumiendo una Habilidad Corta de la Orden.

VETERANÍA

Durante esta temporada, se considerará que aquellas Tropas que posean la Característica de Tropa Personaje disponen también de la Característica Tropa Veterana.

TACHIMOTOS

Determinado tipo de Remotos pueden beneficiarse de una conectividad mejorada con la esfera de datos de las naves y orbitales que conforman el bloqueo de Cerberus, aumentando sus niveles de eficiencia operativa.

Durante la Temporada 14, aquellos Remotos que posean las Habilidades y Equipo **Observador de Artillería junto con Repetidor** dispondrán también de las Habilidades **Puntería y Sentido Táctico**, además de la pieza de Equipo **ECM: Hacker (-3)**, sin cambios en su Coste ni CAP.

Si la Tropa ya dispusiera de ECM: Hacker, entonces no se aplicará la pieza de Equipo ECM: Hacker (-3) que proporciona esta regla especial.

Además, durante esta temporada se activa una opción de Unidad Traktor Mul dotado de **Observador de Artillería y Repetidor**, para que Ariadna también pueda disfrutar de este extra. Del mismo modo, esta opción también estará disponible para Tohaa y Spiral Corps.

EXTRAS

El Organizador puede decidir utilizar uno o más de los siguientes modificadores del formato de torneo. En ese caso, debe especificar qué Extras se utilizarán en el momento de anunciar el torneo.

TORNEO DE ESCALADA

Los torneos que apliquen este Extra sólo tendrán tres Rondas de Torneo, independientemente de la cantidad de jugadores. La primera Ronda se jugará con un Nivel de Torneo: 200/150-Tier, la segunda Ronda con un Nivel de Torneo: 300/250-Tier, eligiendo a cuantos Puntos de Ejército se jugará las rondas y la última Ronda de Torneo con un Nivel de Torneo: 400-Tier. Cada Ronda aplicará el factor K correspondiente al Nivel de Torneo.

Con este Extra, cada jugador deberá presentar tres Listas de Ejército, cada una de ellas adaptadas al Tier correspondiente.

PARTIDA LIBRE

Este Extra implica que no existe limitación en el número de Tropas que se pueden alinear en la Lista de Ejército. Por tanto, se permite el uso de Listas de Ejército con más de 15 Tropas.

SPEC-OPS

Con este Extra se permite el uso de Spec-Ops durante el torneo (ver Daedalus' Fall).

Cada jugador puede repartir 12 Puntos de Experiencia en su Spec-Ops.

La configuración del Spec-Ops puede ser distinta para cada una de las dos listas de cada jugador, pero no puede cambiar a lo largo del torneo.

Las configuraciones de los Spec-Ops deben ponerse por escrito junto con las Listas de Ejército.

El Spec-Ops dispone de la Habilidad Especial Operativo Especialista y se considerará Tropa Especialista y podrá emplear las reglas especiales que la misión o escenario determine para este tipo de Tropas.

Los Spec-Ops no ganarán Puntos de Experiencia durante el torneo.

SOLDADOS DE FORTUNA

Este Extra permite alinear libremente hasta 85 puntos de Tropas Mercenarias, aunque respetando la Disponibilidad del Perfil de Unidad, pero sin aplicar las limitaciones que se establecen por Ejército o Sectorial. Si se alinea algún Mercenario en la Lista de Ejército mediante este Extra, se debe consumir 1 CAP de los disponibles para poder alinearlos.

La utilización de este Extra no permite repetir Personajes.

MANDO REFORZADO

Con este Extra no se aplica la regla de Perdida de Teniente en todas las rondas del torneo.

DOBLE MAZO

Con la selección de este Extra se utilizarán ambas versiones del Mazo Clasificado (la versión estándar y la extrema), formando un único mazo de Objetivos Clasificados.

Se deben seguir las mismas reglas de Objetivos Clasificados.

CQB

La estructura de la zona de operaciones limita el alcance de las armas de fuego. Con la selección de este Extra, cualquier Ataque CD cuyo objetivo se encuentre a una distancia igual o superior a 80 cm se considera un fallo automático, sin que haya necesidad de efectuar Tirada.

DIRECT ACTION

El extra Direct Action consta de un set cerrado de cuatro escenarios, que encontrarás al final de este documento, y en los que no se utiliza el Mazo Clasificado ni la Figura HVT.

Éste es el extra de los torneos en crudo. Sin reglas de terreno, sin mecánicas de Objetivos Clasificados. Sólo una serie de objetivos principales y tus capacidades tácticas frente a las de tu adversario.

Si has empezado hace poco en Infinity y estás ansioso por probar tus habilidades de juego ya mismo, antes de aprender las mecánicas de torneos de ITS, Direct Action es para ti. Un set de escenarios que te permitirán centrarte en la misión y poner a prueba tus capacidades tácticas. Pero no te confundas, no estamos diciendo que estos escenarios sean más fáciles, simplemente que no incluyen esas mecánicas de ITS, pero no hay concesiones en todo lo demás. Con Direct Action, la misión es lo primero.

Una advertencia para el jugador veterano y ya curtido en Infinity: éstos no son exactamente los escenarios que conoces. Los objetivos y su puntuación han sido modificados, y la experiencia de juego es distinta. Aquí no tendrás ventajas por habilidades de Terreno, ni la flexibilidad de obtención de puntos que dan los Objetivos Clasificados. Si te creías en terreno seguro, ¡vas a descubrir que estabas muy equivocado!

OBJETIVOS CLASIFICADOS

En los Escenarios Oficiales de Infinity, los Objetivos Clasificados son objetivos adicionales que el jugador puede cumplir para obtener Puntos de Objetivo suplementarios.

Por lo general, cada Objetivo Clasificado otorga 1 Punto de Objetivo, pero esta cantidad puede verse modificada por las condiciones especiales del escenario a jugar.

Cada Objetivo Clasificado concede sus Puntos de Objetivo una única vez por misión. Aunque se cumplan sus requisitos nuevamente, el Objetivo Clasificado no concederá puntos adicionales.

SELECCIÓN DE OBJETIVOS CLASIFICADOS

En la redacción de cada escenario se indica la cantidad de Objetivos Clasificados que se pueden cumplir en dicha misión. En el ITS, la selección de Objetivos Clasificados se realizará siempre mediante el Mazo de Objetivos Clasificados.

El jugador realizará la selección de Objetivos Clasificados después de saber la misión que se va a jugar y la facción con la que jugará su contrincante, pero siempre antes de escoger una Lista de Ejército de las dos que haya presentado al organizador del torneo.

CARTA INTELCOM

En la redacción de algunos escenarios, se especificará la posibilidad de renunciar al Objetivo Clasificado, para utilizarla como Carta INTELCOM (Apoyo y Control o Interferencia).

Antes de comenzar la partida, tras seleccionar el Objetivo Clasificado, el jugador deberá elegir si esa carta será su Objetivo Clasificado, o si será su Carta INTELCOM informando a su contrincante de la decisión tomada. Cada jugador lanzará un dado y el que obtenga el resultado más alto será quien informe primero a su adversario de la decisión tomada. El contenido de la carta, ya sea la misión, su valor numérico o símbolo, se considera Información Privada, independientemente del uso de la carta del Mazo Clasificado.

El jugador podrá emplear su Carta INTELCOM cuando se proceda al recuento de puntos, según se indique en el escenario, y siguiendo el orden establecido por la elección de la Iniciativa.

MAZO CLASIFICADO

El organizador deberá elegir que versión del Mazo Clasificado se usará durante el torneo, salvo que se haya seleccionado el Extra Doble Mazo, que se usarán ambos. El Mazo Clasificado verde es la versión estándar y el Mazo Clasificado rojo es la versión extrema.

El jugador deberá barajar su Mazo Clasificado (Classified Deck) ante el adversario y coger dos cartas al azar por cada Objetivo Clasificado que determine el escenario, pudiendo descartarse de una de ellas. El descarte se realizará antes de coger las siguientes dos cartas del siguiente Objetivo Clasificado.

Los Objetivos Clasificados se consideran Información Privada hasta el momento en el que se cumplen. El jugador debe conservar sus cartas de Objetivo Clasificado y mostrárselas a su adversario, si éste lo requiriera una vez se haya cumplido.

ACTUALIZACIÓN

Con el lanzamiento de Infinity N4, el mazo clasificado sufre unas mínimas modificaciones en algunos términos en las siguientes cartas:

- ▶ Droga Experimental - Donde se lee: "...uso de MediKit/Medjector.", debe leerse: "...uso de MediKit."
- ▶ Depredador – Se elimina la siguiente frase: "Realizar un Coup de Grâce, no cuenta para el cumplimiento de este objetivo."
- ▶ Nanoespionaje – Donde se lee: "Requisitos: Ingeniero, Médico, Sanitario o DataTracker.", debe leerse: "Requisitos: Ingeniero, Médico o Sanitario." Donde se lee: "...en estado Trabado..", debe leerse: "...en contacto de Silueta...".
- ▶ Recuperación In Extremis - Donde se lee: "...en estado Trabado.." debe leerse: "... en contacto de Silueta..." Adicionalmente, no puede usarse Recuperación In Extremis contra Tropas que han activado las Habilidades Especiales Tenaz o Sin Incapacidad por Herida.
- ▶ HVT: Comprobación de Identidad - Donde se lee: "...dentro de su Zona de Sensor...", debe leerse: "...dentro de su Zona de Control..."
- ▶ HVT: Inoculación - Donde se lee: "...Tropas con G: Servidor...", debe leerse: "... Tropas con Periférico (Servidor)..."
- ▶ HVT: Retroingeniería - Donde se lee: "...Tropas con G: Servidor...", debe leerse: "...Tropas con Periférico (Servidor)..."

MINIATURA HVT (HIGH VALUE TARGET)

La Miniatura HVT (High Value Target, u Objetivo de Alto Valor) representa un individuo no combatiente que pertenece al bando enemigo y que se encuentra en la mesa de juego como blanco de posibles Objetivos Clasificados.

El despliegue de esta Miniatura es obligatorio por parte de ambos jugadores, pues su presencia e interacción en juego tiene repercusiones en la consecución de Objetivos Clasificados.

Para representar a la Miniatura HVT se puede emplear cualquier miniatura de la gama de Infinity o de Infinity Bootleg, preferiblemente aquellas designadas como HVT o como Civil. Algunos ejemplos de Miniaturas especialmente adecuadas para ello son: el Alto Comisario de O-12, Go-Go Marlene, la Diplomática Tohaa, el Fusilero Angus, la Oficial de Ingeniería Naval...

Las Miniaturas HVT pueden ser necesarias para cumplir determinados Objetivos Clasificados. No obstante, estas Miniaturas destacan especialmente por su utilidad para reemplazar uno de los Objetivos Clasificados que le hayan asignado al jugador.

REQUISITOS

- ▶ Cada jugador debe desplegar una Miniatura HVT al inicio de su Fase de Despliegue.
- ▶ La Miniatura HVT debe desplegarse fuera de las Zonas de Despliegue, a una distancia mínima de 10 cm del límite de éstas. Además, no puede situarse ni en el interior ni sobre elemento de escenografía alguno, y debe estar en un punto accesible de la mesa.

EFFECTOS

- ▶ Las Miniaturas HVT se consideran Civiles Neutrales para ambos jugadores.

ASEGURAR HVT

Durante la partida, el jugador puede renunciar a uno de sus Objetivos Clasificados optando por Asegurar HVT. Este es un Objetivo Clasificado opcional al que tienen derecho todos los jugadores para reemplazar uno de los Objetivos Clasificados obtenidos en el Mazo Clasificado.

Se considera que se ha cumplido el Objetivo Clasificado opcional Asegurar HVT si al final de la partida el jugador posee una Tropa (que no se encuentre en estado Nulo) dentro la Zona de Control del HVT de su adversario y, además, la Zona de Control de su propio HVT se encuentra libre de Tropas enemigas (o éstas se hallan en estado Nulo).

El Objetivo Clasificado opcional Asegurar HVT proporciona el mismo número de Puntos de Objetivo que otorga el escenario por Objetivo Clasificado cumplido.

Cuando en un escenario se permita el uso de la Carta INTELCOM y se decida utilizar este modo, no se podrá renunciar a la carta para Asegurar HVT.

PUNTUACIÓN ITS

Cada jugador verá modificada su Puntuación ITS dependiendo del resultado de cada Ronda en el torneo. La Puntuación ITS del jugador se verá modificada en función del factor K, que varía según los diferentes factores detallados en las Normas Básicas del ITS.

REPORTAR LOS RESULTADOS

Para que los resultados del torneo se incluyan en el Ranking ITS, es necesario reportarlos mediante el Gestor de Torneos Oficial, accediendo al siguiente enlace: <http://its.infinitythegame.com>

Los organizadores tienen también a su disposición una guía tutorial, que explica paso a paso cómo utilizar el Gestor de Torneos Oficial, que pueden consultar en la Guía para el Organizador de Torneos ITS.

Si hay cualquier problema durante el proceso, se puede contactar con nosotros en la dirección de email tournament@corvusbelli.com

ESCENARIOS ITS

La flexibilidad táctica de la mecánica de juego de Infinity permite que las partidas puedan ser mucho más que simplemente limitarse a exterminar al enemigo. De este modo, en el ITS se plantean partidas con una serie determinada de objetivos que cumplir (como pueda ser controlar un edificio), o unas condiciones específicas de juego (Zonas de Terreno Especial, por ejemplo). Este tipo de partidas se denominan misiones o escenarios, y recrean situaciones tácticas y operaciones propias de la esfera militar y del mundo del espionaje de alto nivel. Por supuesto, una misión o escenario supone un nivel de dificultad mayor,

requiriendo de una mayor planificación de la Lista de Ejército y de unas capacidades tácticas y de juego más afinadas por parte del jugador. No obstante, también suponen un nivel de diversión y entretenimiento mucho mayor que la simple partida de exterminio.

Gracias al Warcor Tristan228 por su inestimable ayuda e increíble trabajo con los mapas de los escenarios.



ADQUISICIÓN

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- » Por cada Antena de Comunicación Activada al acabar la partida (2 Puntos de Objetivo).
- » Por cada Antena de Comunicación Controlada al acabar la partida (1 Punto de Objetivo).
- » Controlar el Tech-Coffin al acabar la partida (3 Puntos de Objetivo).

CLASIFICADO

- » Cada jugador tiene 1 Objetivo Clasificado (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
A y B	150	3	60 cm x 80 cm	30 cm x 60 cm
A y B	200	4	80 cm x 120 cm	40 cm x 80 cm
A y B	250	5	80 cm x 120 cm	40 cm x 80 cm
A y B	300	6	120 cm x 120 cm	40 cm x 120 cm
A y B	400	8	120 cm x 120 cm	40 cm x 120 cm

No está permitido desplegar en contacto de Silueta con el Tech-Coffin, ni con las Antenas de Comunicación.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

ANTENAS DE COMUNICACIÓN

Hay 2 Antenas de Comunicación situadas en la línea central, a 30 cm de cada borde de la mesa en partidas a 400/300 puntos, a 20 cm en partidas a 250/200 puntos y a 10 cm en partidas a 150 puntos; ver plano. Cada Antena de Comunicación deberá representarse con un Token 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).

ACTIVAR ANTENA DE COMUNICACIÓN

HABILIDAD CORTA

Ataque.

REQUISITOS

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

EFFECTOS

- ▶ Superando una Tirada Normal de VOL se considera que la Antena de Comunicación ha sido Activada por la Tropa Especialista.
- ▶ 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.
- ▶ Un jugador puede Activar una Antena de Comunicación que haya sido Activada previamente por su adversario, empleando el mismo procedimiento. En ese caso, deja de contar como Activada para el enemigo.
- ▶ Se pueden emplear Tokens de Jugador A (PLAYER A) y Jugador B (PLAYER B) para señalar la Antena de Comunicaciones activada. Es recomendable que cada jugador emplee un tipo de Token distinto.

CONTROLAR ANTENA DE COMUNICACIÓN

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

TECH-COFFIN

Hay 1 Tech-Coffin situado en el centro de la mesa.

El Tech-Coffin debe representarse con un Token de Tech-Coffin o con un elemento de escenografía de diámetro similar (como los Stasis Coffins de Warsenal o el Cryo Pod de Customeeple).

CONTROLAR TECH-COFFIN

El Tech-Coffin se considera Controlado por un jugador cuando al final de la partida éste es el único que dispone de una Miniatura, pero no un Marcador, en contacto de Silueta con dicho Tech-Coffin. Por tanto, no puede haber Miniaturas enemigas en contacto con el Tech-Coffin. Las miniaturas en estado Nulo no se tendrán en cuenta.

TROPAS ESPECIALISTAS

En este escenario, sólo Hackers, Ingenieros, Médicos, Observadores de Artillería, Sanitarios y Tropas con la Habilidad Cadena de Mando u Operativo Especialista se consideran Tropas Especialistas.

Los Hackers, Médicos e Ingenieros no pueden cumplir las funciones de Tropa Especialista a través de Miniaturas con Repetidor ni de Periférico (Servidor).

BONO DE INGENIERO Y HACKER

Aquellas Tropas que posean la Habilidad Especial Ingeniero o Hacker dispondrán de un MOD de +3 a las Tiradas de VOL necesarias para Activar una Antena de Comunicación. Además, podrán realizar dos Tiradas de VOL por cada Habilidad Corta consumida al Activar una Antena de Comunicación.

CORSARIO

En este escenario ambos jugadores pueden alinear un Bashi Bazouk (cualquier opción de arma) extra, aunque no se encuentre disponible en su ejército, y sin pagar su Coste ni CAP. Tampoco se contabilizará para el límite de diez Tropas del Grupo de Combate, ni para el máximo de quince Tropas por Lista de Ejército. En este escenario, el Bashi Bazouk se considera siempre Tropa Especialista.

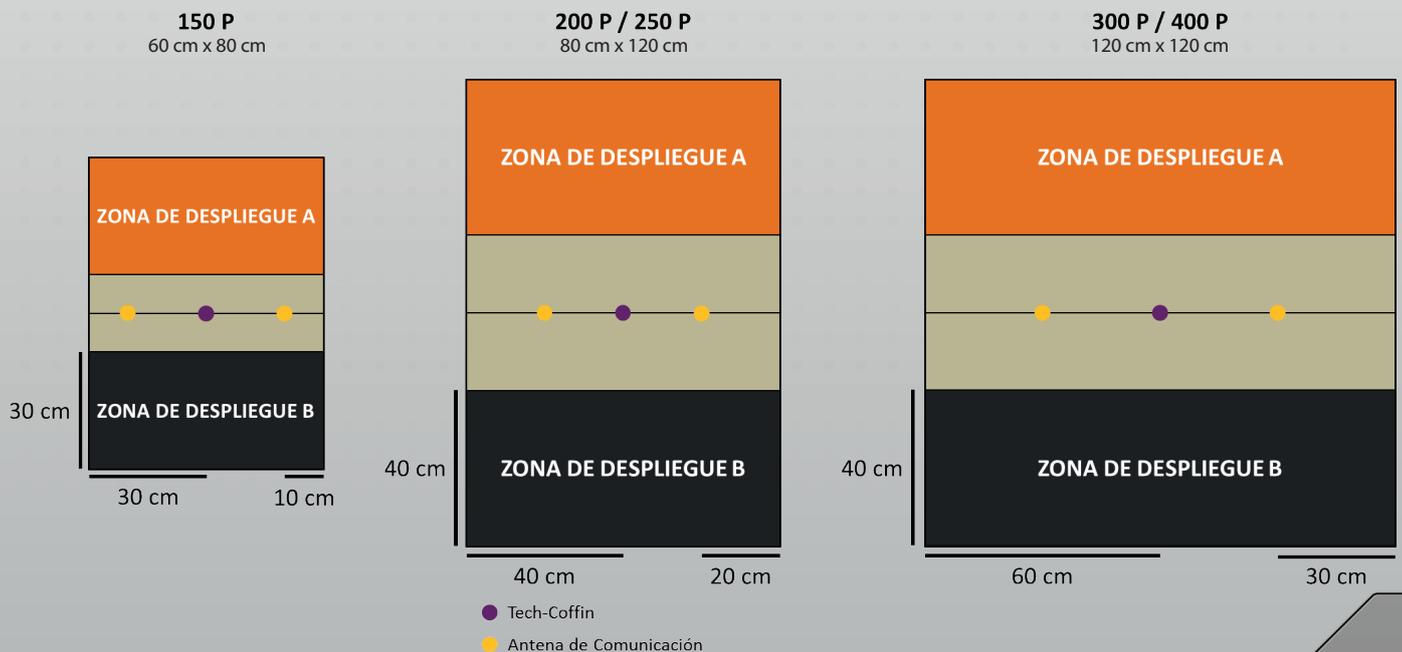
ZONA DE GRAVEDAD BAJA

La totalidad de la zona de operaciones tiene una gravedad baja. Esta regla **no aplica restricciones al Movimiento**, sin embargo, aquellas Tropas que posean la Habilidad Especial **Terreno (0-G)** o **Terreno (Total)** disponen automáticamente de la Habilidad Especial **Súper-Salto**.

FIN DE MISIÓN

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

Si un jugador empieza su turno en ¡¡¡Retirada!!! la partida acabará al final de ese mismo Turno de Jugador.





ALTAMENTE CLASIFICADO

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- » Haber cumplido **más** Objetivos Clasificados **Principales** que el adversario al final de partida (3 Puntos de Objetivo).
- » Haber cumplido **la misma cantidad** de Objetivos Clasificados **Principales** que el adversario al final de partida (2 Puntos de Objetivo, sólo si se ha cumplido al menos 1 Objetivo Clasificado).
- » Cumplir los Objetivos Clasificados Principales (1 Punto de Objetivo por cada uno).

OBJETIVOS SECUNDARIOS

- » Cada jugador dispone de 1 Objetivo Clasificado Secundario (3 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.

BANDO	PUNTOS	CAP	TAMAÑO MESA	ZONA DESPLIEGUE
A y B	150	3	60 cm x 80 cm	20 cm x 60 cm
A y B	200	4	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A y B	250	5	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A y B	300	6	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm
A y B	400	8	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

OBJETIVOS CLASIFICADOS PRINCIPALES

Los dos jugadores disponen de 4 Objetivos Clasificados Principales que son comunes para ambos y que, por tanto, se consideran Información Pública.

Para seleccionarlos, cada jugador barajará su Mazo Clasificado y retirará dos cartas que mostrará a su adversario. Esas cuatro cartas determinarán los Objetivos Clasificados Principales de ambos jugadores.

Los cuatro Objetivos Clasificados Principales deben ser distintos entre sí y no pueden estar repetidos. Por tanto, si al mostrar la carta, ésta coincide con alguna de las ya expuestas, se descartará y el jugador deberá coger una nueva carta, hasta que dispongan de cuatro Objetivos Clasificados Principales diferentes.

OBJETIVO CLASIFICADO SECUNDARIO

Tras haber seleccionado los Objetivos Clasificados Principales los jugadores escogerán su Objetivo Clasificado Secundario. Cada jugador cogerá dos cartas de su Mazo Clasificado, pudiendo descartar una de ellas, la que contenga el objetivo que no le interese.

El Objetivo Clasificado Secundario debe ser distinto a los Objetivos Clasificados Principales. Por tanto, el jugador descartará cualquier carta que repita a un Objetivo Clasificado Principal cogiendo una nueva carta hasta dispone de dos opciones distintas para seleccionar su Objetivo Clasificado Secundario.

El Objetivo Clasificado Secundario se considera Información Privada.

ASEGURAR HVT

En este escenario la opción de Asegurar HVT sólo sirve para suplir el Objetivo Clasificado Secundario del jugador.

MASTER BREACHER

Un Master Breacher es un operativo experto en abrir accesos durante un abordaje espacial.

Al final de la Fase de Despliegue, y siguiendo el orden de Iniciativa, el jugador debe declarar qué Tropa de su Lista de Ejército será su Master Breacher. La Tropa elegida deberá ser siempre una figura desplegada en la mesa de juego. No se permite elegir Tropas en estado Marcador o en Despliegue Oculto. Esta Tropa deberá encontrarse siempre en la mesa de juego como figura y no como Marcador (no se permiten estados Camuflado, TO, Holoeco...). Así mismo, Tropas Irregulares o cuyo Tipo de Tropa sea REM tampoco podrán ser designadas como Master Breachers.

En este escenario, esta Tropa dispone de la Habilidad Especial **Terreno (0-G)** y de **Cargas-D**, aunque no se hallen listadas en su Perfil de Unidad.

El Master Breacher se identifica mediante un Token de Jugador A o B (PLAYER A - B).

MODO DIFÍCIL

Este escenario puede jugarse en un modo de mayor dificultad. En este modo, el jugador no tiene opción de escoger su Objetivo Clasificado Secundario.

Por tanto, en Modo Difícil, cada jugador sólo podrá coger una carta para saber cuál es su Objetivo Clasificado Secundario, que también debe ser distinto a los Objetivos Clasificados Principales.

MODO EXTREMO

Este escenario puede jugarse en un modo de dificultad extrema. En este modo, los jugadores deberán utilizar el Mazo de Objetivos Clasificados en su versión extrema.

Este modo no es compatible con el Extra Doble Mazo.

SECCIÓN SIN GRAVEDAD

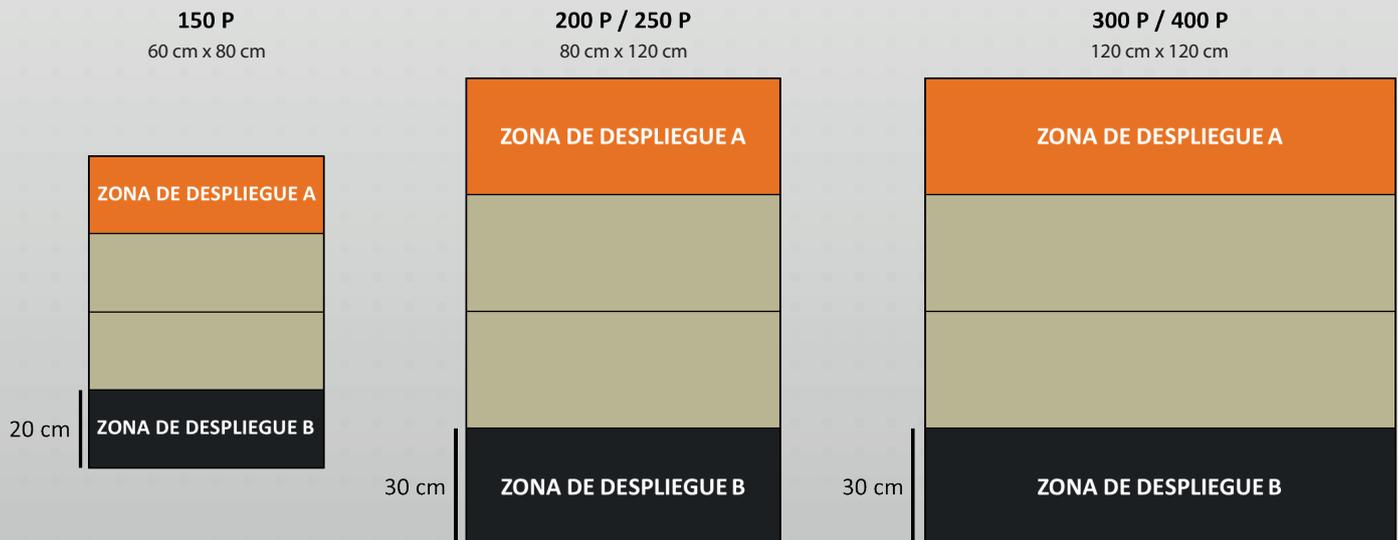
La operación se desarrolla en una sección con ausencia de gravedad, por lo que toda la mesa se considera Sección sin Gravedad. En la mesa de juego no se aplican restricciones al Movimiento, sin embargo, aquellas tropas que posean la Habilidad Especial **Terreno (Total)**, **Terreno (0-G)** o **Súper-Salto** obtienen un Bono de +2,5 cm que sumarán al primer valor de su Atributo de MOV.

Este Bono se aplicará únicamente a la Habilidad Mover.

FIN DE MISIÓN

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

Si un jugador empieza su Turno en ¡¡¡Retirada!!! la partida acabará al final de ese mismo Turno de Jugador.





ANIQUILACIÓN

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

PARTIDA A 150 PTOS.	PARTIDA A 200 PTOS.	PARTIDA A 250 PTOS.	PARTIDA A 300 PTOS.	PARTIDA A 400 PTOS.	PUNTOS DE OBJETIVO
Eliminar entre 40 y 75 Puntos de Ejército del enemigo.	Eliminar entre 50 y 100 Puntos de Ejército del enemigo.	Eliminar entre 65 y 125 Puntos de Ejército del enemigo.	Eliminar entre 75 y 150 Puntos de Ejército del enemigo.	Eliminar entre 100 y 200 Puntos de Ejército del enemigo.	1 Punto de Objetivo.
Eliminar entre 76 y 125 Puntos de Ejército del enemigo.	Eliminar entre 101 y 150 Puntos de Ejército del enemigo.	Eliminar entre 126 y 200 Puntos de Ejército del enemigo.	Eliminar entre 151 y 250 Puntos de Ejército del enemigo.	Eliminar entre 201 y 300 Puntos de Ejército del enemigo.	3 Puntos de Objetivo.
Eliminar más de 125 Puntos de Ejército del enemigo.	Eliminar más de 150 Puntos de Ejército del enemigo.	Eliminar más de 200 Puntos de Ejército del enemigo.	Eliminar más de 250 Puntos de Ejército del enemigo.	Eliminar más de 300 Puntos de Ejército del enemigo.	4 Puntos de Objetivo.
Si han sobrevivido entre 40 y 75 Puntos de Victoria.	Si han sobrevivido entre 50 y 100 Puntos de Victoria.	Si han sobrevivido entre 65 y 125 Puntos de Victoria.	Si han sobrevivido entre 75 y 150 Puntos de Victoria.	Si han sobrevivido entre 100 y 200 Puntos de Victoria.	1 Punto de Objetivo.
Si han sobrevivido entre 76 y 125 Puntos de Victoria.	Si han sobrevivido entre 101 y 150 Puntos de Victoria.	Si han sobrevivido entre 126 y 200 Puntos de Victoria.	Si han sobrevivido entre 151 y 250 Puntos de Victoria.	Si han sobrevivido entre 201 y 300 Puntos de Victoria.	3 Puntos de Objetivo.
Si han sobrevivido más de 125 Puntos de Victoria.	Si han sobrevivido más de 150 Puntos de Victoria.	Si han sobrevivido más de 200 Puntos de Victoria.	Si han sobrevivido más de 250 Puntos de Victoria.	Si han sobrevivido más de 300 Puntos de Victoria.	4 Puntos de Objetivo.
Eliminar al Teniente enemigo.					2 Puntos de Objetivo.

CLASIFICADO

» Sin Objetivos Clasificados.

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
A y B	150	3	60 cm x 80 cm	20 cm x 60 cm
A y B	200	4	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A y B	250	5	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A y B	300	6	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm
A y B	400	8	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

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 Miniatura o Marcador deberán ser consideradas como Eliminadas por el enemigo.

SIN CUARTEL

En esta misión **no** se aplica la regla de ¡¡¡Retirada!!!

SIN HVT NI MAZO CLASIFICADO

En este escenario no se aplican las reglas de Miniatura HVT ni Asegurar HVT. Los jugadores no desplegarán Miniatura HVT en la mesa de juego y no se utilizará el Mazo Clasificado en este escenario.

ZONA DE GRAVEDAD BAJA

La totalidad de la zona de operaciones tiene una gravedad baja. Esta regla **no aplica restricciones al Movimiento**, sin embargo, aquellas Tropas que posean la Habilidad Especial **Terreno (0-G)** o **Terreno (Total)** disponen automáticamente de la Habilidad Especial **Súper-Salto**.

TORRETA DEFENSIVA F-13

Antes de comenzar la Fase de Despliegue, cada jugador deberá situar una Torreta Defensiva F-13 totalmente dentro de su Zona de Despliegue.

El jugador que haya escogido Decidir el Despliegue será el primero en colocar su Torreta Defensiva F-13.

Estas Torretas son fijas y no pueden desplazarse.

Las Torretas Defensivas F-13 deben representarse con un Token de Jugador A / B o con un elemento de escenografía o Miniatura de Silueta similar (como las Torretas del Scenery Pack de Defiance o las Torretas de Fiddler).

La Torreta Defensiva F-13 es un Arma Posicionable que reacciona con Ataque CC o Ataque CD ante cualquier declaración de Orden que realice una Miniatura Enemiga activa (pero no ante un Marcador) que se encuentre en LDT o en contacto de Silueta.

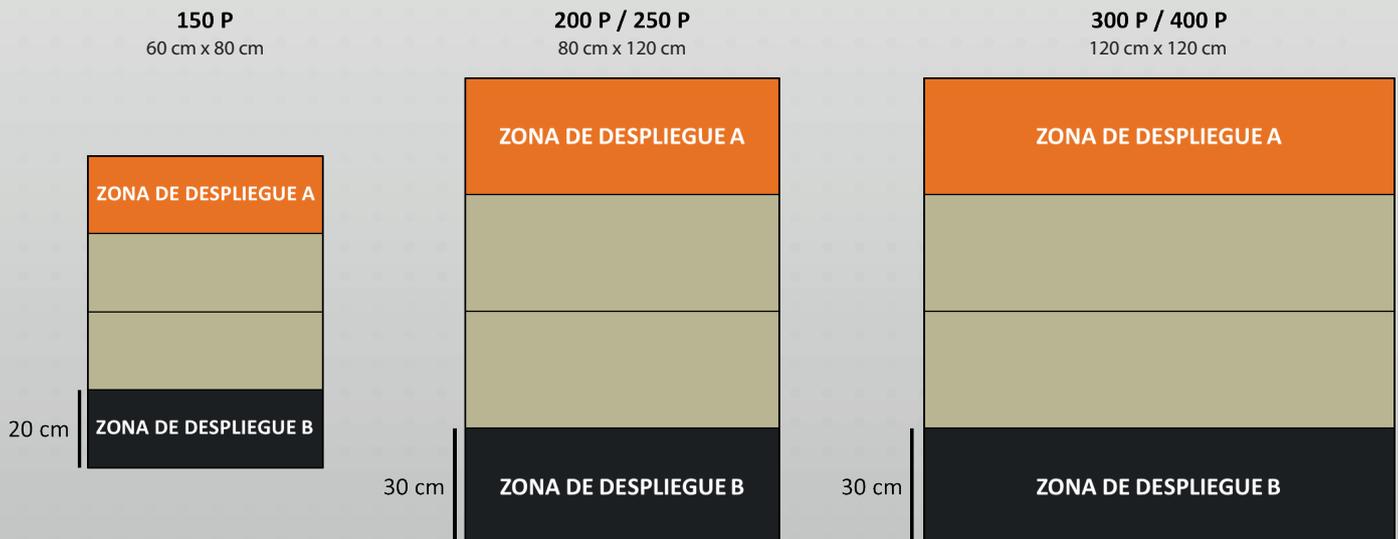
Cuando el Atributo de Estructura de la Torreta Defensiva F-13 llega a 0 o menos, se retira de la mesa de juego.

TORRETA DEFENSIVA F-13

► ISC: TURRET F-13									
MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	
--	5	10	--	--	2	3	1	2	
► Equipo: Visor 360°					► Armamento: Fusil Combi				
► Habilidades Especiales: Reacción Total					► Armas Melée: Arma CC PARA (-3)				

FIN DE MISIÓN

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





BIOTÉCVORO

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- » Cumplir más Objetivos Clasificados que el enemigo (2 Punto de Objetivo).
- » Eliminar más Puntos de Ejército que el enemigo (2 Puntos de Objetivo).

PARTIDA A 150 PTOS.	PARTIDA A 200 PTOS.	PARTIDA A 250 PTOS.	PARTIDA A 300 PTOS.	PARTIDA A 400 PTOS.	PUNTOS DE OBJETIVO
Si han sobrevivido entre 40 y 75 Puntos de Victoria.	Si han sobrevivido entre 50 y 100 Puntos de Victoria.	Si han sobrevivido entre 65 y 125 Puntos de Victoria.	Si han sobrevivido entre 75 y 150 Puntos de Victoria.	Si han sobrevivido entre 100 y 200 Puntos de Victoria.	1 Punto de Objetivo.
Si han sobrevivido entre 76 y 125 Puntos de Victoria.	Si han sobrevivido entre 101 y 150 Puntos de Victoria.	Si han sobrevivido entre 126 y 200 Puntos de Victoria.	Si han sobrevivido entre 151 y 250 Puntos de Victoria.	Si han sobrevivido entre 201 y 300 Puntos de Victoria.	2 Puntos de Objetivo.
Si han sobrevivido más de 125 Puntos de Victoria.	Si han sobrevivido más de 150 Puntos de Victoria.	Si han sobrevivido más de 200 Puntos de Victoria.	Si han sobrevivido más de 250 Puntos de Victoria.	Si han sobrevivido más de 300 Puntos de Victoria.	3 Puntos de Objetivo.

CLASIFICADO

- » Cada jugador tiene 3 Objetivos Clasificados (1 Puntos de Objetivo por cada uno).

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
A y B	150	3	60 cm x 80 cm	10 cm x 60 cm
A y B	200	4	80 cm x 120 cm	20 cm x 80 cm
A y B	250	5	80 cm x 120 cm	20 cm x 80 cm
A y B	300	6	120 cm x 120 cm	20 cm x 120 cm
A y B	400	8	120 cm x 120 cm	20 cm x 120 cm

Despliegue Confuso. Cualquier Tropa que se despliegue fuera de su Zona de Despliegue **debe** hacer una Tirada de FIS con un MOD de -3. Esta Tirada **sustituye** cualquier Tirada de FIS o VOL que la Tropa haría normalmente para desplegar. Cualquier MOD de Habilidades Especiales, piezas de Equipo, o reglas que modifiquen la Tirada de Despliegue, se añadirán a esta Tirada.

Por ejemplo, una Tropa con Infiltración debe hacer una Tirada si despliega fuera de su Zona de Despliegue. Tendrá un MOD de -3 para desplegar en su mitad de la mesa, o un MOD de -6 para desplegar en la mitad de la mesa del adversario. Cuando una Tropa con Salto de Combate (FIS=14) despliegue fuera de su Zona de Despliegue, deberá hacer una Tirada de FIS 11.

Si el jugador falla la Tirada, la Tropa se desplegará en cualquier lugar de su Zona de Despliegue. Además, después de fallar la Tirada, el usuario pierde la opción de desplegar en Estado Marcador o en Estado Despliegue Oculto y siempre se despliega como figura. Cualquier Arma y Equipo Posicionable desplegado junto a ellos se retira de la mesa de juego.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

ZONA BIOTÉCVORA

Hay una zona de 40 cm de profundidad en cada mitad de la mesa infestada por una plaga Biotécvara (20 cm en partidas de 150 puntos). Esta área incluye la Zona de Despliegue.

Después de cada Fin de Turno del Jugador Activo, todas las Tropas (en Miniatura o Marcador) de dicho jugador que se encuentren en el interior de una Zona Biotécvara deberán realizar una Tirada de Salvación a PB contra un valor de Daño 14.

Fallar la Tirada de Salvación supone la pérdida de un punto del Atributo Heridas/ Estructura.

La plaga Biotécvara es más agresiva contra las entidades artificiales. Aquellas Tropas con el Atributo EST deberán realizar dos Tiradas de Salvación a PB en lugar de una sola.

Al final de la tercera Ronda de Juego cualquier Tropa que se encuentre en el interior de una Zona Biotécvara se considerará automáticamente Eliminada.

BONO DE HACKER EVO

En este escenario, las Tropas que se encuentren en un estado que no sea Nulo o Aislado y dispongan de un Dispositivo de Hacker EVO proporcionan 1 Orden Regular extra que aportan a la Reserva de Órdenes de su Grupo de Combate, hasta un máximo de 1 Orden extra por Lista de Ejército.

ELIMINACIÓN

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

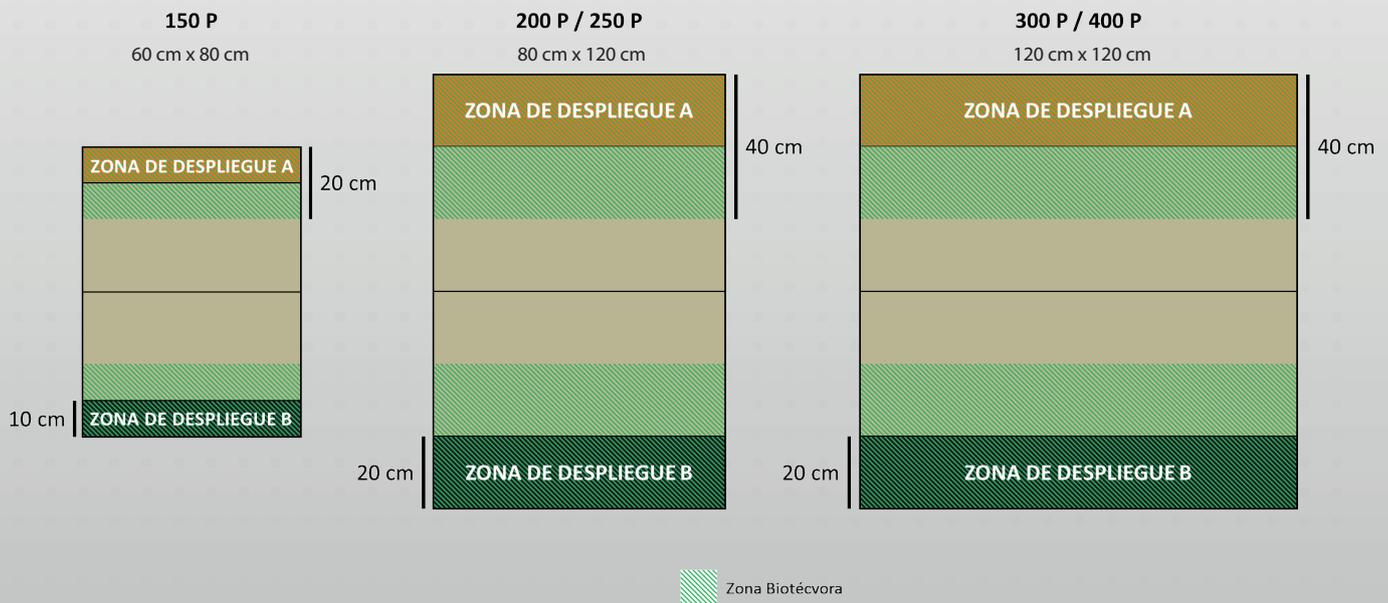
Todas aquellas Tropas que al final de la partida no se hayan desplegado en la mesa de juego como Miniatura o Marcador deberán ser consideradas como Eliminadas por el enemigo.

SIN CUARTEL

En esta misión no se aplica la regla de ¡¡¡Retirada!!!

FIN DE MISIÓN

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





BORRADO DE MEMORIA

Escenario por los Warcors Blindside y CoveredinFish.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- » Destruir el Servidor del enemigo con la IA Renegada al final de la partida (3 Puntos de Objetivo).
- » Destruir el mismo número de Servidores que el enemigo al final de la partida (1 Punto de Objetivo, sólo si se ha Destruído al menos 1 Servidor).
- » Destruir más Servidores que el enemigo al final de la partida (2 Puntos de Objetivo).
- » Lograr que el Servidor con la IA Renegada propia no haya sido Destruído al final de la partida (2 Punto de Objetivo).
- » Lograr que ningún Servidor propio haya sido Destruído al final de la partida (1 Punto de Objetivo).
- » Activar una Consola (1 Punto de Objetivo).

CLASIFICADO

- » Cada jugador tiene 1 Objetivo Clasificados (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
A y B	150	3	60 cm x 80 cm	20 cm x 60 cm
A y B	200	4	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A y B	250	5	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A y B	300	6	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm
A y B	400	8	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm

No se permite desplegar en contacto de Silueta con las Consolas, ni tampoco con los Servidores.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

CONSOLAS

Hay 2 Consolas situadas en la línea central de la mesa a 40 cm de los bordes en partidas a 400/300 puntos, a 30 cm en partidas a 250/200 puntos y a 20 cm en partidas a 150 puntos (ver plano).

Las Consolas deben representarse con un Token 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).

SERVIDORES

Hay 3 Servidores situados en cada Zona de Despliegue, a 15 cm del borde largo de la Zona de Despliegue y a 30 cm (Servidor A), 60 cm (Servidor B), y 90 cm (Servidor C) del borde izquierdo de la mesa (ver plano) para partidas a 400/300 puntos.

Para partidas a 250/200 puntos, los Servidores estarán situados en cada Zona de Despliegue a 15 cm del borde largo de la Zona de Despliegue y a 15 cm (Servidor A), 40 cm (Servidor B), y 65 cm (Servidor C) del borde izquierdo de la mesa (ver plano).

Para partidas a 150 puntos, los Servidores estarán situados en cada Zona de Despliegue a 10 cm del borde largo de la Zona de Despliegue y a 10 cm (Servidor A), 30 cm (Servidor B), y 50 cm (Servidor C) del borde izquierdo de la mesa (ver plano).

Los Servidores deben representarse con un Token de Tech-Coffin o con un elemento de escenografía de diámetro similar (como los Stasis Coffins de Warsenal o el Cryo Pod de Customeeple).

Se considera que los Servidores Enemigos son aquellos que se encuentran en la Zona de Despliegue enemiga.

Los Servidores disponen de perfil y pueden ser tomados como Objetivo por las Tropas. Los Servidores sólo podrán ser seleccionados como Objetivo de un Ataque siempre y cuando dicho Ataque no afecte a ninguna otra Tropa, ya sea enemiga o aliada.

	BLI	PB	EST	PROPIEDADES
Servidor	4	6	2	Hackeable

DESTRUIR LOS SERVIDORES

Los Servidores sólo pueden ser Destruídos mediante Ataques CC con Armas CC que dispongan de la Propiedad Antimaterial, con Cargas-D o utilizando el programa de Hackeo especial: Data Erasure.

No se pueden declarar ataques contra un Servidor durante la primera Ronda de Juego.

Un jugador no puede declarar Ataques contra un Servidor antes de haber activado una Consola.

Un Servidor se considera destruido cuando su Atributo de Estructura llega a 0 o menos.

Los Servidores no pueden ser objetivo de la Habilidad Especial Ingeniero o de la pieza de Equipo GizmoKit

ACTIVAR CONSOLAS

HABILIDAD CORTA

Ataque

REQUISITOS

- ▶ Sólo Tropas Especialistas pueden declarar esta Habilidad.
- ▶ La Tropas Especialistas debe encontrarse en contacto de Silueta con la Consola.
- ▶ Cada jugador puede activar sólo una Consola

EFECTOS

- ▶ Superando una Tirada Normal de VOL se considera que la Consola 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.
- ▶ Cada jugador solo puede Activar una Consola, por lo que no puede activar una segunda Consola.
- ▶ Un jugador no puede Activar una Consola que haya sido Activada previamente por su adversario.
- ▶ Una vez que haya activado con éxito la Consola, se efectuará una Tirada para descubrir en que Servidor se encuentra la IA Renegada enemiga.

1D20	RESULTADO
1-6	Servidor A
7-12	Servidor B
13-18	Servidor C
19-20	En el Servidor a elección del jugador

DATA ERASURE

El Data Erasure es un programa Hacker experimental especialmente diseñado para eliminar IA Renegadas de bancos de servidores.

Al final de la Fase de Despliegue, el jugador debe declarar qué Hacker de su Lista de Ejército tendrá acceso al programa Data Erasure. Esta Tropa deberá encontrarse siempre en la mesa de juego como Miniatura o como Marcador.

El Hacker con acceso al programa Hacker Data Erasure se identifica mediante un Token de Data Pack (DATA PACK).

Si el Hacker pasa a un estado Nulo, el Token de Data Pack permanecerá en la mesa y puede ser recuperado por cualquier Hacker aliado, en contacto de Silueta y con el gasto de una Habilidad Corta de la Orden.

ORDEN ESPECIAL DEL UBERHACKER

El Hacker con el Token de Data Pack durante el Recuento de Órdenes obtiene una Orden Irregular extra, que sólo puede consumir en sí mismo, y que no se puede convertir en una Orden Regular. Esta Orden no forma parte de la Reserva de Órdenes, es una Orden Irregular adicional de uso exclusivo para ese Hacker.

DATA ERASURE

HABILIDAD CORTA

Ataque

REQUISITOS

- ▶ El objetivo debe ser un Servidor enemigo.
- ▶ El usuario de este Programa debe tener el Token de DATA PACK.

EFECTOS

- ▶ Este programa dispone de Ráfaga 1, permitiendo realizar una Tirada de VOL contra su objetivo
- ▶ Cada éxito en la tirada, aplica Munición DA, supone que el objetivo debe realizar dos Tiradas de Salvación sobre PB contra Daño 17.
- ▶ El objetivo perderá 1 punto de su Atributo de Estructura por cada Tirada de Salvación fallida.
- ▶ Un Crítico con este Programa obliga al objetivo a realizar una Tirada de Salvación adicional.
- ▶ El Rango de este programa es la Zona de Control, pero no puede utilizarse a través de un Repetidor.

NOM-BRE	MOD ATAQUE	MOD ADV.	DAÑO	B	OBJE-TIVO	TIPO HAB	ESPE-CIAL
Data Era-sure	o	o	17	1	Servidor Enemi-go	Habi-lidad Corta	Mun. DA

BONO DE HACKER

Aquellas Tropas que posean la Habilidad Especial Hacker dispondrán de un MOD de +3 a las Tiradas de VOL necesarias para Activar Consolas. Además, podrán realizar dos Tiradas de VOL por cada Habilidad Corta consumida al Activar una Consola.

FIN DE MISIÓN

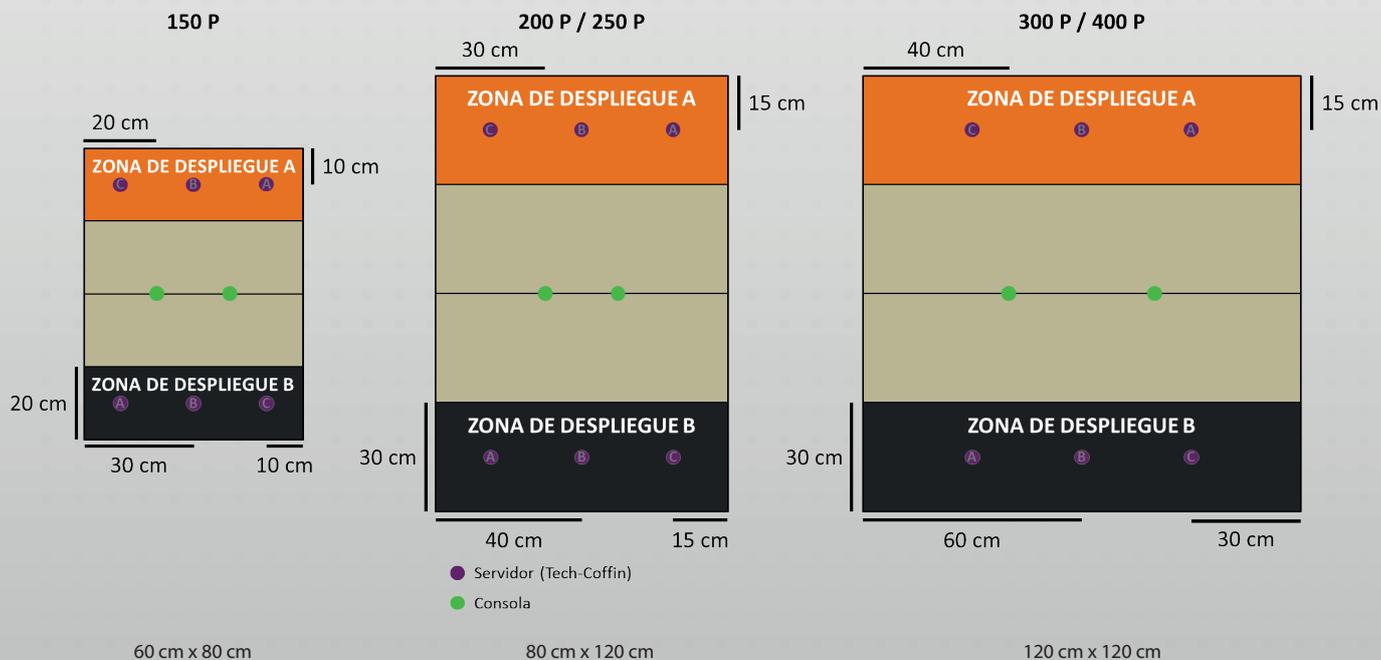
La misión tiene un tiempo limitado de duración, terminando automáticamente al final de la tercera Ronda de Juego.

Si un jugador empieza su turno en ¡¡¡Retirada!!! la partida acabará al final de ese mismo Turno de Jugador.

TROPAS ESPECIALISTAS

En este escenario, sólo Hackers, Ingenieros, Médicos, Observadores de Artillería, Sanitarios y Tropas con la Habilidad Cadena de Mando u Operativo Especialista se consideran Tropas Especialistas.

Los Hackers, Médicos e Ingenieros no pueden cumplir las funciones de Tropa Especialista a través de Miniaturas con Repetidor ni de Periférico (Servidor).



CAPTURAR Y PROTEGER

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- » Tener Capturada la Baliza Enemiga al final de cada Ronda de Juego (2 Puntos de Objetivo).
- » Tener Capturada la Baliza Enemiga en la Zona de Despliegue propia al final de la partida (2 Punto de Objetivo).
- » Evitar que el enemigo tenga Capturada la Baliza propia al final de la partida (1 Puntos de Objetivo).

CLASIFICADO

- » Cada jugador tiene 1 Objetivo Clasificado (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
A y B	150	3	60 cm x 80 cm	20 cm x 60 cm
A y B	200	4	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A y B	250	5	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A y B	300	6	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm
A y B	400	8	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm

No se permite desplegar en contacto de Silueta con las Balizas.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

BALIZAS

Hay un total de 2 Balizas, correspondiéndole una a cada jugador, situadas en mitades distintas de la mesa, cada una de ellas al límite de la Zona de Despliegue y en la línea central de la mesa. (ver plano).

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

Las Balizas se representan mediante un Token de Baliza (BEACON), o un elemento de escenografía de diámetro similar (como las Tactical Beacons de Micro Art Studio, las Tracking Beacons de Warsenal o las Mark One Beacons de Customeeple).

RECOGER BALIZA

HABILIDAD CORTA

Ataque

REQUISITOS

Para poder declarar esta Habilidad, la Tropa debe encontrarse en alguna de las situaciones siguientes:

- ▶ En contacto de Silueta con una Tropa aliada que disponga de la Baliza Enemiga.
- ▶ En contacto de Silueta con la Baliza Enemiga siempre que no haya una Tropa enemiga también en contacto con ella.

EFFECTOS

- ▶ Consumiendo una Habilidad Corta, y sin necesidad de Tirada, cualquier Tropa puede recoger la Baliza Enemiga en cualquiera de las situaciones que cumplan con los Requisitos mencionados.
- ▶ Las Tropas deberán cumplir con las Reglas Comunes de Balizas.

REGLAS COMUNES DE BALIZAS

- » Una Tropa no puede llevar más de una Baliza. Como excepción, las Tropas que dispongan de la pieza de Equipo Bagaje pueden llevar hasta dos Balizas.
- » Sólo Miniaturas y no Marcadores (Camuflaje, Suplantación, Holoeco...) pueden cargar con las Balizas.
- » El Token de Baliza (BEACON) debe dejarse en la mesa si la Miniatura que lo lleva pasa a estado Nulo.

BALIZA ENEMIGA CAPTURADA

El jugador considerará la Baliza Enemiga como Capturada cuando éste es el único que posee una Tropa (como Miniatura, pero no como Marcador) en contacto de Silueta con ella. Por tanto, no puede haber Miniaturas enemigas en contacto con la Baliza. Las miniaturas en estado Nulo no cuentan.



TROPAS ESPECIALISTAS

En este escenario, sólo Hackers, Ingenieros, Médicos, Observadores de Artillería, Sanitarios y Tropas con la Habilidad Cadena de Mando u Operativo Especialista se consideran Tropas Especialistas.

Los Hackers, Médicos e Ingenieros no pueden cumplir las funciones de Tropa Especialista a través de Miniaturas con Repetidor ni de Periférico (Servidor).

DESCOMPRESIÓN

Antes de comenzar la Fase de Despliegue, cada jugador deberá situar dos Plantillas Circulares en cualquier superficie de la mesa de juego. Dicha superficie ha de tener un tamaño igual o superior al de la Plantilla Circular y ha de estar completamente fuera de una Zona de Despliegue.

El jugador que haya escogido Decidir el Despliegue será el primero en colocar sus Plantillas.

Durante toda la partida, cada Plantilla Circular se considerará un Terreno Especial (O-G) con Zona de Saturación y Terreno Difícil.

MASTER BREACHER

Un Master Breacher es un operativo experto en abrir accesos durante un abordaje espacial.

Al final de la Fase de Despliegue, y siguiendo el orden de Iniciativa, el jugador debe declarar qué Tropa de su Lista de Ejército será su Master Breacher. La Tropa elegida deberá ser siempre una figura desplegada en la mesa de juego. No se permite elegir Tropas en estado Marcador o en Despliegue Oculto. Esta Tropa deberá encontrarse siempre en

la mesa de juego como figura y no como Marcador (no se permiten estados Camuflado, TO, Holoeco...). Así mismo, Tropas Irregulares o cuyo Tipo de Tropa sea REM tampoco podrán ser designadas como Master Breachers.

En este escenario, esta Tropa dispone de la Habilidad Especial Terreno (O-G) y de Cargas-D, aunque no se hallen listadas en su Perfil de Unidad.

El Master Breacher se identifica mediante un Token de Jugador A o B (PLAYER A - B).

SIN HVT

En este escenario no se aplica las reglas de Miniatura HVT ni Asegurar HVT. Los jugadores no desplegarán Miniaturas HVT en la mesa de juego y deberán retirar de su Mazo Clasificado todos los Objetivos Clasificados HVT.

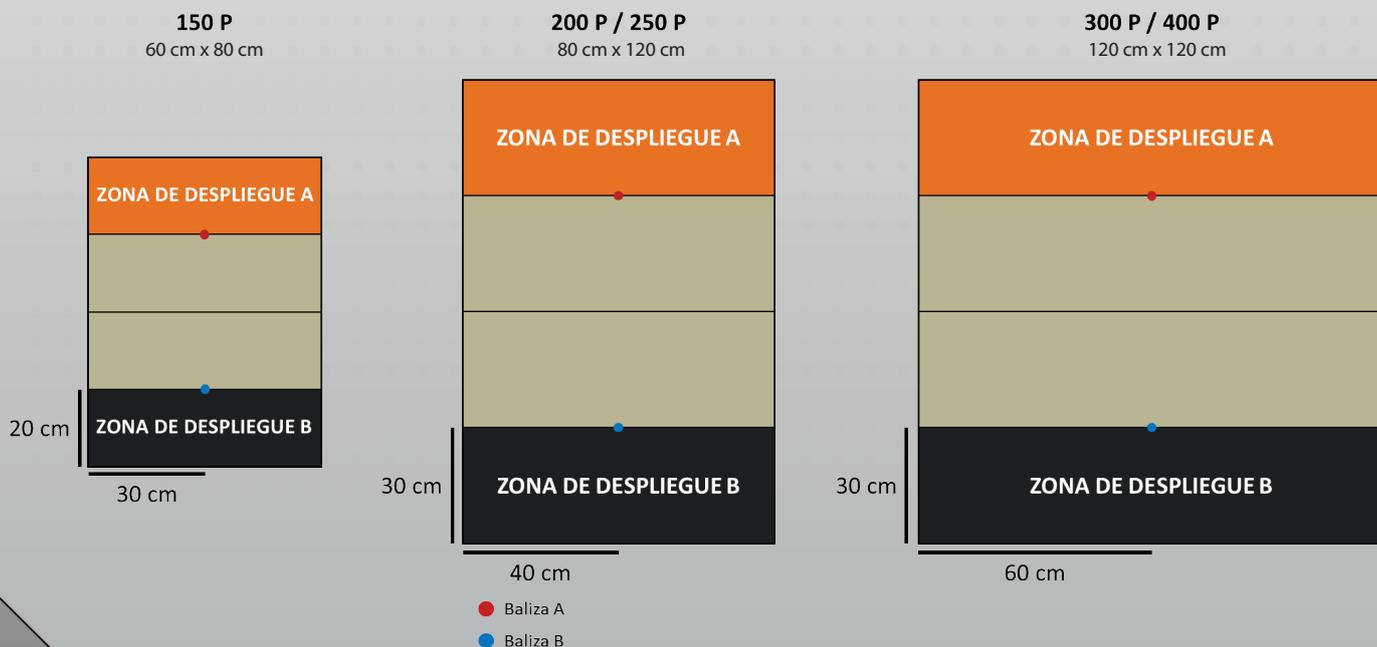
CARTA INTELCOM (BASTIMENTO)

Los Objetivos Clasificados con el símbolo conceden 1 Punto de Objetivo extra, sólo si el jugador dispone de un total de Puntos de Objetivo inferior a 10.

FIN DE MISIÓN

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

Si un jugador empieza su turno en Retirada!!! la partida acabará al final de ese mismo Turno de Jugador.





CONGELACIÓN

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- » Eliminar más Puntos de Ejército que el adversario (2 Puntos de Objetivo).
- » Dominar la Zona de Exclusión al final de la partida (3 Puntos de Objetivo).
- » Disponer de tantas Unidades Calefactoras Activas como el adversario al final de la partida (2 Puntos de Objetivo, sólo si se dispone de al menos 1 Unidad Calefactora Activa).
- » Disponer de más Unidades Calefactoras Activas que el adversario al final de la partida (3 Puntos de Objetivo).

CLASIFICADO

Cada jugador tiene 2 Objetivos Clasificados (1 Punto de Objetivo cada uno).

FUERZAS Y DESPLIEGUE

BANDO A y BANDO B: Ambos jugadores desplegarán en los lados opuestos de la mesa de juego, en dos áreas situadas al borde de la mesa de tamaño variable según los puntos de las Fuerzas.

BANDO	PUNTOS	CAP	TAMAÑO MESA	ZONA DESPLIEGUE
A y B	150	3	60 cm x 80 cm	20 cm x 60 cm
A y B	200	4	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A y B	250	5	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A y B	300	6	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm
A y B	400	8	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm

Zona de Exclusión. La Zona de Exclusión es el área comprendida entre los 20 cm a cada lado de la línea central de la mesa (10 cm para partidas de 150 puntos). No se permite el uso de Habilidades Especiales con la Etiqueta Despliegue Aerotransportado (AD) o Despliegue Superior para desplegar en su interior.

En este escenario la Zona de Exclusión se considera Zona de Operaciones (ZO).

No se permite desplegar en contacto de Silueta con una Unidad Calefactora.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

FRÍO ASESINO

Un fallo en el soporte vital ha causado unas temperaturas tan extremas que sólo aquellos con equipos radiadores personales pueden soportarlas.

En términos de juego, todas aquellas Tropas que al final de la tercera Ronda de Juego se encuentren en la Zona de Exclusión, o en una Zona de Despliegue/ Zona Muerta que carezca de una Unidad Calefactora Activa, deberán ser consideradas como Eliminadas por el enemigo.

Esta regla no se aplica en Tropas cuyo Tipo de Tropa sea Infantería Pesada (IP), Remoto (REM) o TAG. Tampoco se aplica en la tropa que el jugador haya designado como Master Breacher.

ZONAS MUERTAS

Hay dos Zonas Muertas, una en cada mitad de la mesa. La Zona Muerta es la parte de la mesa comprendida entre la Zona de Despliegue y la Zona de Exclusión.

DOMINAR ZONA DE OPERACIONES

Una Zona de Operaciones (ZO) se considera Dominada por un jugador si éste tiene más Puntos de Victoria que el enemigo dentro de su área. Sólo se contabilizarán Tropas, incluyendo Proxies y Periféricos (Servidor), ya sea en forma de miniatura o de Marcador (Camuflaje, Embrión Shasvastii, Semilla-Embrión, etc.). Aquellas Tropas que se encuentren en estado Nulo no serán contabilizadas. No se tendrán en cuenta los Tokens que representen armas o piezas de equipo (como Minas o Repetidores de Posición), Holoecos falsos y demás tipos de Tokens que no representen una Tropa.

Para considerar que una Tropa se encuentra dentro del área de la ZO, es obligatorio que más de la mitad de la peana se encuentre en el interior de dicha área.

UNIDADES CALEFACTORAS

Hay un total de cuatro Unidades Calefactoras, dos de ellas en cada mitad de la mesa. La Unidad Calefactora situada a 25cm del centro de la mesa y 60 cm de los bordes será la correspondiente con la Zona Muerta (a 15 cm del centro de la mesa y 30 cm para partidas de 150 puntos). La Unidad Calefactora ubicada a 50 cm del centro de la mesa y 60 cm de los bordes será la correspondiente con la Zona de Despliegue (a 30 cm del centro de la mesa y 30 cm para partidas de 150 puntos).



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

Los jugadores pueden emplear Tokens de Jugador A (PLAYER A) o Jugador B (PLAYER B) para señalar las Unidades Calefactoras que han Activado. Es recomendable que cada jugador emplee un tipo de Token distinto.

Las Unidades Calefactoras disponen de perfil y pueden ser tomados como Objetivo por las Tropas. Los Servidores sólo podrán ser seleccionados como Objetivo de un Ataque siempre y cuando dicho Ataque no afecte a ninguna otra Tropa, ya sea enemiga o aliada.

NOMBRE	BLI	PB	EST	S
UNIDAD CALEFACTORA	2	0	3	3

TIRADA CC FIJA: 8, GIZMOKIT (FIS=9)

SISTEMA DE DEFENSA AUTOMATIZADO (SDA)

Cada Unidad Calefactora está equipada con un SDA para evitar la manipulación del sistema salvavidas de calor. Cualquier Ataque realizado contra la Unidad Calefactora provocará un Ataque CC en respuesta, que obtiene automáticamente un 8 en su Tirada. Los Ataques CC contra estas unidades se realizarán siempre como Tirada Enfrentada, incluso si se utiliza la Habilidad Especial Berserk. No se pueden aplicar MOD al Atributo del atacante en la Tirada de Ataque CC.

Si la Tirada automática de 8 del SDA es un éxito, entonces el atacante sufrirá un impacto con Munición Aturdirora, forzándole a realizar dos Tiradas de Salvación contra PB, con Daño 15. La Habilidad Especial Inmunidad (Total) no es efectiva contra este impacto.

DESTRUIR LAS UNIDADES CALEFACTORAS

Las Unidades Calefactoras sólo pueden ser Dañadas mediante Ataques CC con Armas que dispongan de la Propiedad Antimaterial, o situando Cargas-D.

Cuando el Atributo de Estructura de una Unidad Calefactora llega a 0 o menos, retírala de la mesa de juego y se considera Destruída.

Las Unidades Calefactoras pueden ser objetivo de la Habilidad Especial Ingeniero o de la pieza de Equipo GizmoKit.

Una Unidad Calefactora que se encuentre Destruída no se considerará Activa.

CONSOLAS

Hay un total de tres Consolas situadas en la línea central de la mesa, una de ellas en el centro de la mesa, y las otras dos a 30 cm de la Consola central (a 20 cm en partidas a 150 puntos); ver plano.

Cada Consola deberá representarse con un Token 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).

CONECTAR CONSOLA

(HABILIDAD CORTA)

Ataque.

REQUISITOS

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

EFFECTOS

- ▶ Superando una Tirada Normal de VOL se considera que la Consola ha sido Conectada por la Tropa Especialista. En caso de fallar la tirada, ésta se puede repetir las veces que sea necesario, con el correspondiente consumo de una Habilidad Corta por intento.
- ▶ Al Conectar una Consola, el jugador declara cuál es la Unidad Calefactora que ha Activado.
- ▶ No se puede Activar más de una Unidad Calefactora por cada Consola.
- ▶ No se puede volver a Activar una Consola previamente activada.

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.

TROPAS ESPECIALISTAS

En este escenario, sólo Hackers, Ingenieros, Médicos, Observadores de Artillería, Sanitarios y Tropas con la Habilidad Cadena de Mando u Operativo Especialista se consideran Tropas Especialistas. Los Hackers, Médicos e Ingenieros no pueden cumplir las funciones de Tropa Especialista a través de Miniaturas con Repetidor ni de Periférico (Servidor).

DESCOMPRESIÓN

Antes de comenzar la Fase de Despliegue, cada jugador deberá situar dos Plantillas Circulares en cualquier superficie de la mesa de juego. Dicha superficie ha de tener un tamaño igual o superior al de la Plantilla Circular y ha de estar completamente fuera de una Zona de Despliegue.

El jugador que haya escogido Decidir el Despliegue será el primero en colocar sus Plantillas.

Durante toda la partida, cada Plantilla Circular se considerará un Terreno Especial (O-G) con Zona de Saturación y Terreno Difícil.

MASTER BREACHER

Un Master Breacher es un operativo experto en abrir accesos durante un abordaje espacial.

Al final de la Fase de Despliegue, y siguiendo el orden de Iniciativa, el jugador debe declarar qué Tropa de su Lista de Ejército será su Master Breacher. La Tropa elegida deberá ser siempre una figura desplegada en la mesa de juego. No se permite elegir Tropas en estado Marcador o en Despliegue Oculto. Esta Tropa deberá encontrarse siempre en la mesa de juego como figura y no como Marcador (no se permiten estados Camuflado, TO, Holoeco...). Así mismo, Tropas Irregulares o cuyo Tipo de Tropa sea REM tampoco podrán ser designadas como Master Breachers.

En este escenario, esta Tropa dispone de la Habilidad Especial **Terreno (O-G) y de Cargas-D**, aunque no se hallen listadas en su Perfil de Unidad.

El Master Breacher se identifica mediante un Token de Jugador A o B (PLAYER A - B).

ORDEN ESPECIAL DEL MASTER BREACHER

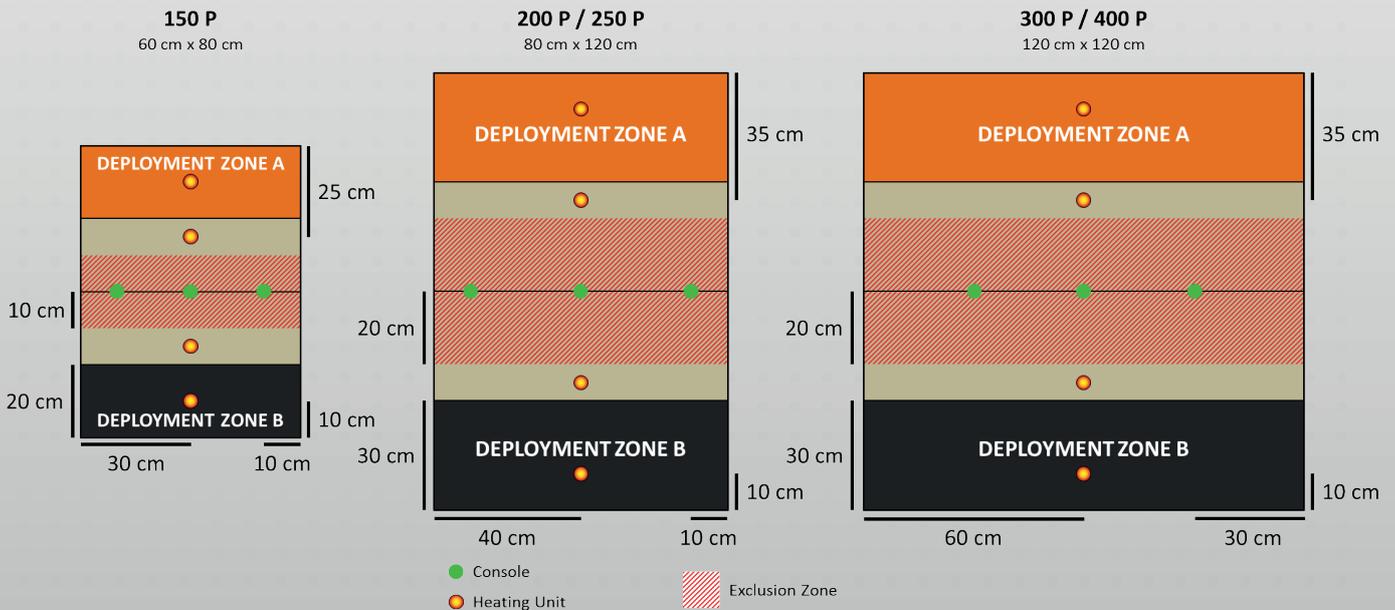
Durante el Recuento de Órdenes, la Tropa identificada como Master Breacher obtiene una Orden Irregular extra, que sólo puede consumir en sí mismo, y que no se puede convertir en una Orden Regular, ni emplear en Fireteams. Esta Orden no forma parte de la Reserva de Órdenes, es una Orden Irregular adicional de uso exclusivo para esa Tropa.

SIN CUARTEL

En esta misión no se aplica la regla de ¡¡¡Retirada!!!

FIN DE MISIÓN

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





CONTRAMEDIDAS

Escenario por Micky Ward "Leviathan" del concurso de White Noise Diseña una Misión.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- » Haber cumplido más Objetivos de Misión Actual que el adversario al final de partida (2 Puntos de Objetivo).
- » Haber cumplido la misma cantidad de Objetivos de Misión Actual que el adversario al final de partida (1 Punto de Objetivo, sólo si se ha cumplido al menos 1 Objetivo Clasificado).
- » Cumplir los Objetivos de Misión Actual (1 Punto de Objetivo por cada uno, hasta un máximo de 8 Puntos de Objetivo).

CLASIFICADO

- » Ver Reglas Especiales del Escenario.

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
A y B	150	3	60 cm x 80 cm	20 cm x 60 cm
A y B	200	4	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A y B	250	5	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A y B	300	6	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm
A y B	400	8	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm

Zona de Exclusión. La Zona de Exclusión es el área comprendida entre los 20 cm a cada lado de la línea central de la mesa (10 cm para partidas de 150 puntos). No se permite el uso de Habilidades Especiales con la Etiqueta Despliegue Aerotransportado (AD) o Despliegue Superior para desplegar en su interior.

No se permite desplegar en contacto de Silueta con los HVTs.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

OBJETIVOS CLASIFICADOS

Al comienzo de la partida, usando un solo Mazo Clasificado (Modo Estándar), roba tres cartas y colócalas al lado del área de juego. Estas tres cartas son los Objetivos de Misión Actual. Coloca el resto del Mazo junto a ellas, dejando espacio para una pila de descarte.

Al comienzo de la Fase Táctica del turno de cada jugador, ese jugador puede elegir y descartar una de las tres cartas de Objetivo de Misión Actual, colocarla en la pila de descarte y robar una carta del mazo.

Durante cada Turno de jugador, si se cumple un Objetivo de Misión Actual, el jugador que lo completó se queda con esa carta. Si ambos jugadores lograron el mismo Objetivo de Misión Actual en la misma orden, ambas Tropas contarán que lo han cumplido. Al final de ese Turno de jugador, roba nuevas cartas del mazo hasta que haya tres Objetivos de Misión Actuales.

Si el mazo se queda sin cartas, baraja la pila de descartes en un nuevo mazo. Cualquier Objetivo de Misión Actual que se compruebe "al final del juego" se puede conseguir al final de cualquier Turno de Jugador.

MÚLTIPLES HVTs

Cada uno de los jugadores desplegará **tres** HVT aplicando las reglas convencionales de despliegue de los HVT.

Cada HVT podrá ser utilizado una única vez para completar un Objetivo Clasificado. Una vez se cumpla el Objetivo Clasificado sobre el HVT objetivo, la miniatura de HVT deberá ser retirada de la mesa de juego.

SIN ASEGURAR HVT

En este escenario la opción de Asegurar HVT no se puede utilizar para suplir el Objetivo Clasificado del jugador

MODOS EXTREMOS

Este escenario puede jugarse en un modo de dificultad extrema. En este modo, los jugadores deberán utilizar el Mazo de Objetivos Clasificados en su versión extrema (la versión roja). Este Modo no es compatible con el Extra Doble Mazo.

SERVICIO DE SEGURIDAD (SECDET)

En este escenario ambos jugadores pueden alinear un CSU (cualquier opción de arma) extra, aunque no se encuentre disponible en su ejército, y sin pagar su Coste ni CAP. Tampoco se contabilizará para el límite de diez Tropas del Grupo de Combate, ni para el máximo de quince Tropas por Lista de Ejército. En este escenario, el CSU se considera Tropa Especialista y dispone de la Habilidad Especial **Terreno (0-G)**. Además, esta Tropa se considera un CSU a todos los efectos para formar Fireteam.

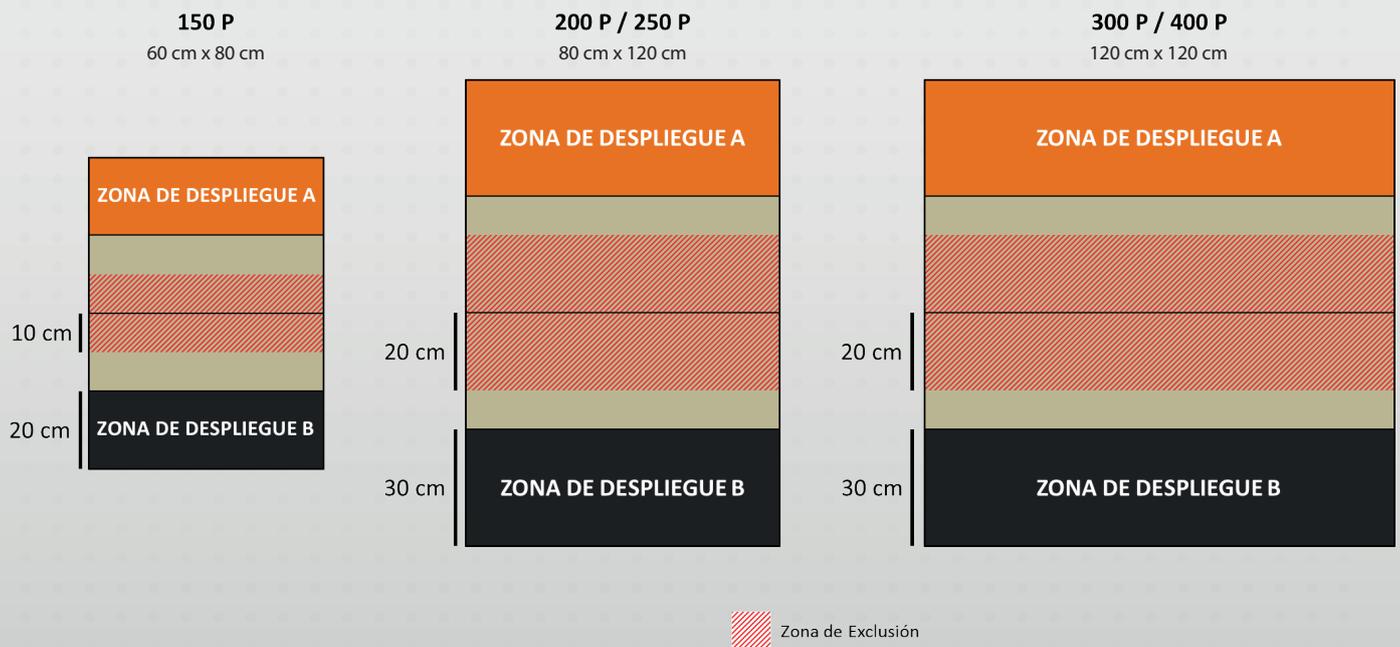
BONO DE HACKER EVO

En este escenario, las Tropas que se encuentren en un estado que no sea Nulo o Aislado y dispongan de un Dispositivo de Hacker EVO proporcionan 1 Orden Regular extra que aportan a la Reserva de Órdenes de su Grupo de Combate, hasta un máximo de 1 Orden extra por Lista de Ejército.

FIN DE MISIÓN

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

Si un jugador empieza su Turno en ¡¡¡Retirada!!! la partida acabará al final de ese mismo Turno de Jugador.





CONTROL DE CUADRANTES

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- » Dominar la misma cantidad de Cuadrantes que el jugador enemigo al final de cada Ronda de Juego (1 Punto de Objetivo, sólo si el jugador Domina al menos 1 Cuadrante).
- » Dominar más Cuadrantes que el jugador enemigo al final de cada Ronda de Juego (2 Puntos de Objetivo).
- » Dominar uno de los Cuadrante más próximos a la zona de Despliegue Enemiga al final de cada Ronda de Juego (1 Punto de Objetivo).

CLASIFICADO

- » Cada jugador tiene 1 Objetivo Clasificado (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
A y B	150	3	60 cm x 80 cm	20 cm x 60 cm
A y B	200	4	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A y B	250	5	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A y B	300	6	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm
A y B	400	8	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

CUADRANTES (ZO)

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

En este escenario, cada Cuadrante se considera una Zona de Operaciones (ZO).

DOMINAR ZONA DE OPERACIONES

Una Zona de Operaciones (ZO) se considera Dominada por un jugador si éste tiene más Puntos de Victoria que el enemigo dentro de su área. Sólo se contabilizarán Tropas, incluyendo Proxies y Periféricos (Servidor), ya sea en forma de miniatura o de Marcador (Camuflaje, Embrión Shasvastii, Semilla-Embrión, etc.). Aquellas Tropas que se encuentren en estado Nulo no serán contabilizadas. No se tendrán en cuenta los Tokens que representen armas o piezas de equipo (como Minas o Repetidores de Posición), Holoecos falsos y demás tipos de Tokens que no representen una Tropa.

Para considerar que una Tropa se encuentra dentro del área de la ZO, es obligatorio que más de la mitad de la peana se encuentre en el interior de dicha área.

SHASVASTII

Las Tropas con la Habilidad Especial Shasvastii situadas en una Zona de Operaciones siempre contabilizarán sus puntos mientras se encuentren en estado Normal o Embrión Shasvastii.

BAGAJE

Las Tropas con la Pieza de Equipo Bagaje que se encuentren en una Zona de Operaciones contabilizarán un extra de 20 puntos de Victoria mientras no se encuentren en un estado Nulo.

DESCOMPRESIÓN

Antes de comenzar la Fase de Despliegue, cada jugador deberá situar dos Plantillas Circulares en cualquier superficie de la mesa de juego. Dicha superficie ha de tener un tamaño igual o superior al de la Plantilla Circular y ha de estar completamente fuera de una Zona de Despliegue.

El jugador que haya escogido Decidir el Despliegue será el primero en colocar sus Plantillas.

Durante toda la partida, cada Plantilla Circular se considerará un Terreno Especial (0-G) con Zona de Saturación y Terreno Difícil.

CARTA INTELCOM (APOYO Y CONTROL)

Antes de comenzar la partida, tras seleccionar el Objetivo Clasificado, el jugador deberá informar a su adversario si esa carta será su Objetivo Clasificado o si será su Carta INTELCOM. Cada jugador lanzará un dado, aquel que obtenga el resultado más alto deberá ser el primero en informar a su adversario sobre la decisión tomada. El contenido de la carta, ya sea la misión o su valor numérico, se considera Información Privada, independientemente del uso que el jugador le dé a dicha carta.

Al final de la tercera Ronda de Juego, cuando concluya la partida y se proceda al recuento de puntos siguiendo el orden establecido por la elección de la Iniciativa, el jugador podrá emplear su Carta INTELCOM en Modo Apoyo y Control.

Modo Apoyo y Control. El jugador podrá sumar el valor numérico de la Carta INTELCOM al total de Puntos de Ejército que disponga dentro de la Zona de Operaciones (ZO) de su elección, siempre y cuando posea una Tropa en Estado No Nulo dentro de dicha ZO.

SERVICIO DE SEGURIDAD (SECDET)

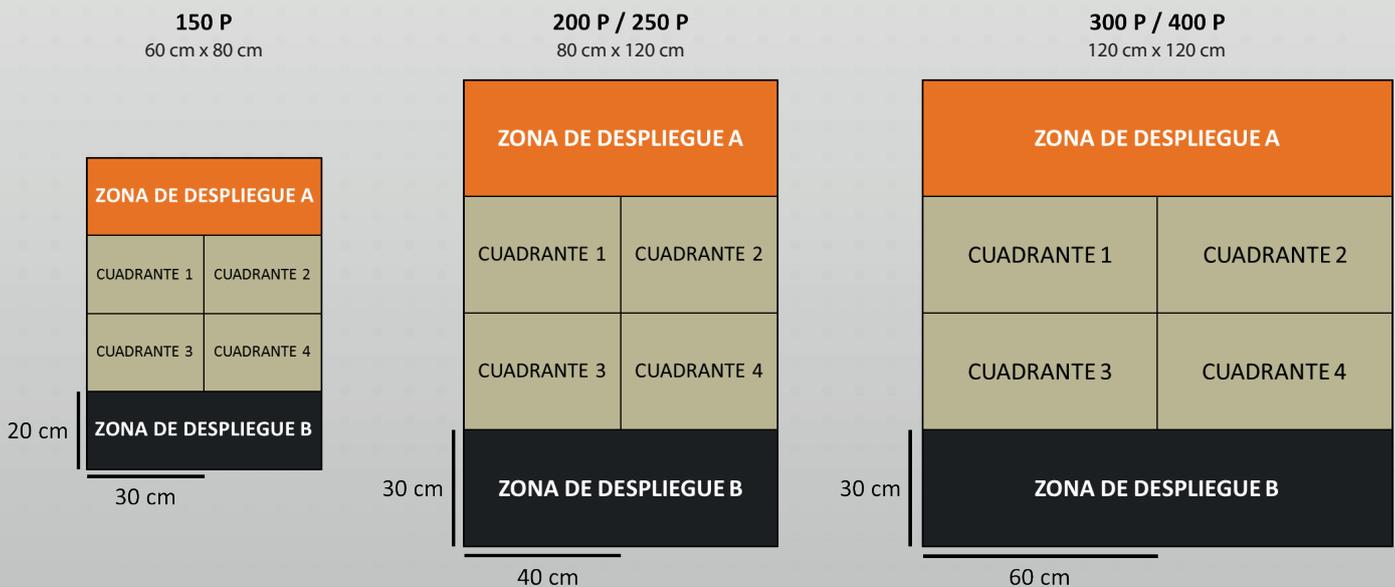
En este escenario ambos jugadores pueden alinear un CSU (cualquier opción de arma) extra, aunque no se encuentre disponible en su ejército, y sin pagar su Coste ni CAP. No obstante, su valor en Coste se contabilizará para considerar Dominar ZO.

Esta Tropa no se contabilizará para el límite de diez Tropas del Grupo de Combate, ni para el máximo de quince Tropas por Lista de Ejército.

En este escenario, el CSU se considera Tropa Especialista y dispone de la Habilidad Especial **Terreno (0-G)**. Además, esta Tropa se considera un CSU a todos los efectos para formar Fireteam.

FIN DE MISIÓN

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





CRIOGENIA

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

- » Haber Activado dos o más Tech-Coffins al final de la partida (2 Puntos de Objetivo).
- » Dominar un Cuadrante en el que se halle un HVT al final de la partida (2 Puntos de Objetivo por cada Cuadrante con HVT).
- » Alternativamente, Amenazar a un HVT al final de la partida (1 Punto de Objetivo por cada HVT Amenazado).
- » Amenazar al Master Breacher a un HVT al final de la partida (1 Punto de Objetivo adicional por cada HVT Amenazado).
- » Disponer de un Master Breacher Dominante al final de una Ronda de Juego (1 Punto de Objetivo).

CLASIFICADO

Cada jugador tiene 1 Objetivo Clasificado (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
A & B	150	3	60 cm x 80 cm	20 cm x 60 cm
A & B	200	4	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A & B	250	5	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A & B	300	6	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm
A & B	400	8	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm

No se permite desplegar en contacto de Silueta con los Tech-coffins.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

CUADRANTES (ZO)

Al final de cada Ronda de Juego, se divide la mesa en cuatro Cuadrantes, tal y como se muestra en el mapa, se comprueba si cada jugador cumple el Objetivo Master Breacher Dominante, y se le otorgan los Puntos de Objetivo correspondientes.

Del mismo modo, al final de la partida se divide la mesa en cuatro Cuadrantes, se comprueba cuántos Cuadrantes Domina cada jugador y se le otorgan los Puntos de Objetivo correspondientes.

DOMINAR ZONA DE OPERACIONES

Una Zona de Operaciones (ZO) se considera Dominada por un jugador si éste tiene más Puntos de Victoria que el enemigo dentro de su área. Sólo se contabilizarán Tropas, incluyendo Proxies y Periféricos (Servidor), ya sea en forma de miniatura o de Marcador (Camuflaje, Embrión Shasvastii, Semilla-Embrión, etc.). Aquellas Tropas que se encuentren en estado Nulo no serán contabilizadas. No se tendrán en cuenta los Tokens que representen armas o piezas de equipo (como Minas o Repetidores de Posición), Holoecos falsos y demás tipos de Tokens que no representen una Tropa.

Para considerar que una Tropa se encuentra dentro del área de la ZO es obligatorio que más de la mitad de la peana se encuentre en el interior de dicha área.

SHASVASTII

Las Tropas con la Habilidad Especial Shasvastii situadas en una ZO siempre contabilizarán sus puntos mientras se encuentren en estado Normal o Embrión Shasvastii.

BAGAJE

Las Tropas con la Pieza de Equipo Bagaje que se encuentren en una Zona de Operaciones contabilizarán un extra de 20 puntos de Victoria mientras no se encuentren en un estado Nulo.

TECH-COFFINS

Hay un total de 4 Tech-coffins, situados en el centro de cada Cuadrante.

Cada Tech-coffin deberá representarse con un Token de Tech-coffin o con un elemento de escenografía de diámetro similar (como los Stasis Coffins de Warsaw o el Cryo Pod de Customeeple).



ACTIVAR TECH-COFFIN

HABILIDAD CORTA

Ataque

REQUISITOS

- ▶ Sólo Tropas Especialistas pueden declarar esta Habilidad.
- ▶ La Tropa Especialista debe encontrarse en contacto de Silueta con un Tech-coffin.

EFECTOS

- ▶ Superando una Tirada Normal de VOL se considera que el Tech-coffin ha sido Activado 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.
- ▶ Si supera la tirada, el jugador podrá realizar una tirada en la Tabla de Tech-coffin y comprobar el resultado. Se considera que el HVT de cada jugador se encuentra en el interior de un Tech-coffin, de modo que únicamente dos Tech-coffins disponen de HVT. Por tanto, el resultado "Vacío" se ignorará una vez se haya obtenido en dos ocasiones, aplicando directamente el resultado alternativo "HVT".

TROPAS ESPECIALISTAS

En este escenario, sólo Hackers, Ingenieros, Médicos, Observadores de Artillería, Sanitarios y Tropas con la Habilidad Cadena de Mando u Operativo Especialista se consideran Tropas Especialistas.

Los Hackers, Médicos e Ingenieros no pueden cumplir las funciones de Tropa Especialista a través de Miniaturas con Repetidor ni de Periférico (Servidor).

BONO DE MÉDICOS Y SANITARIOS

Aquellas Tropas que posean la Habilidad Especial Médico o sean Sanitarios dispondrán de un MOD de +3 a las Tiradas de VOL necesarias para Activar Tech-Coffins. Además, podrán realizar dos Tiradas de VOL por cada Habilidad Corta consumida al Activar un Tech-coffin.

MASTER BREACHER

Un Master Breacher es un operativo experto en abrir accesos durante un abordaje espacial.

Al final de la Fase de Despliegue, el jugador debe declarar qué Tropa de su Lista de Ejército será su Master Breacher. La Tropa elegida deberá ser siempre una figura desplegada en la mesa de juego. No se permite elegir Tropas en estado Marcador o en Despliegue Oculto. Esta Tropa deberá encontrarse siempre en la mesa de juego como figura y no como Marcador (no se permiten estados Camuflado, TO, Holoeco...). Así mismo, Tropas Irregulares o cuyo Tipo de Tropa sea REM tampoco podrán ser designadas como Master Breachers.

En este escenario, esta Tropa dispone de la Habilidad Especial **Terreno (0-G)** y de **Cargas-D**, aunque no se hallen listadas en su Perfil de Unidad.

El Master Breacher se identifica mediante un Token de Jugador A o B (PLAYER A - B).

MASTER BREACHER DOMINANTE

Si al final de la ronda, un Master Breacher se encuentra en un estado no Nulo dentro de una ZO Dominada por su jugador, éste considerará que dispone de un Master Breacher Dominante.

TABLA DE TECH-COFFIN

TABLA DE TECH-COFFIN

1-12	Vacío. Este Tech-coffin carece de HVT y debe ser retirado de la mesa de juego.
13-20	HVT. Reemplazar el Tech-coffin por el HVT propio, o por el del adversario si el jugador ya hubiera obtenido este resultado con anterioridad.

HVT

En vez de aplicar las reglas de despliegue de HVT habituales, en este escenario los HVT de los jugadores deben desplegarse únicamente cuando se obtenga el resultado correspondiente en la Tabla de Tech-coffin.

AMENAZAR HVT

Se considera que un jugador Amenaza a un HVT (tanto el propio como el del adversario) cuando al menos una de sus Tropas (como Miniatura, pero no como Marcador) en estado no Nulo se encuentra dentro de la Zona de Control de dicho HVT.

Este Objetivo de Misión no se contabiliza si el jugador ya Domina el Cuadrante en el que se encuentra dicho HVT.

SECCIÓN SIN GRAVEDAD

La operación se desarrolla en una sección con ausencia de gravedad, por lo que toda la mesa se considera Sección sin Gravedad. En la mesa de juego no se aplican restricciones al Movimiento, sin embargo, aquellas tropas que posean la Habilidad **Especial Terreno (Total)**, **Terreno (0-G)** o **Super-Salto** obtienen un Bono de **+2,5 cm** que sumarán al primer valor de su Atributo de MOV.

Este Bono se aplicará únicamente a la Habilidad Mover.

TORRETA DEFENSIVA F-13

Antes de comenzar la Fase de Despliegue, cada jugador deberá situar una Torreta Defensiva F-13 totalmente dentro de su Zona de Despliegue.

El jugador que haya escogido Decidir el Despliegue será el primero en colocar su Torreta Defensiva F-13.

Estas Torretas son fijas y no pueden desplazarse.

Las Torretas Defensivas F-13 deben representarse con un Token de Jugador A / B o con un elemento de escenografía o Miniatura de Silueta similar (como las Torretas del Scenery Pack de Defiance o las Torretas de Fiddler).

La Torreta Defensiva F-13 es un Arma Posicionable que reacciona con Ataque CC o Ataque CD ante cualquier declaración de Orden que realice una Miniatura Enemiga activa (pero no ante un Marcador) que se encuentre en LDT o en contacto de Silueta.

Cuando el Atributo de Estructura de la Torreta Defensiva F-13 llega a 0 o menos, se retira de la mesa de juego.

► ISC: TURRET F-13									
MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	
--	5	10	--	--	2	3	1	2	
► Equipo: Visor 360°					► Armamento: Fusil Combi				
► Habilidades Especiales: Reacción Total					► Armas Melée: Arma CC PARA (-3)				

FIN DE MISIÓN

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

Si un jugador comienza su Turno con todas las Tropas de su Lista de Ejército en estado Nulo, entonces la misión concluirá al final de dicho Turno de Jugador.

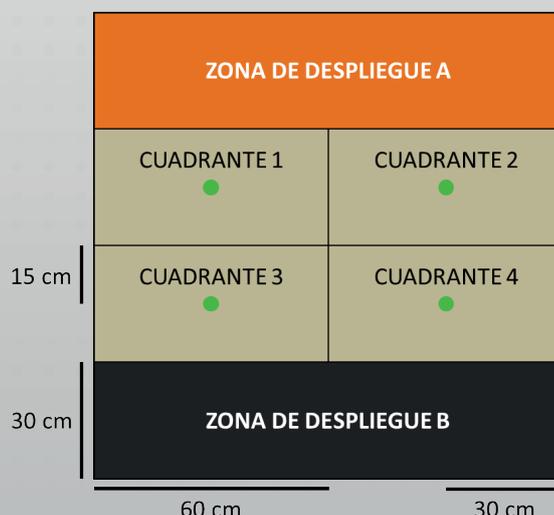
150 P
60 cm x 80 cm



200 P / 250 P
80 cm x 120 cm



300 P / 400 P
120 cm x 120 cm



● Tech-Coffin



DECAPITACIÓN

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- » Eliminar más Puntos de Ejército enemigos que el adversario (3 Puntos de Objetivo).
- » Eliminar tantos Tenientes enemigos como el adversario (2 Puntos de Objetivo, si se ha eliminado al menos a un Teniente).
- » Eliminar más Tenientes enemigos que el adversario (3 Puntos de Objetivo, si se ha eliminado al menos a un Teniente).
- » Eliminar al Objetivo Designado (2 Puntos de Objetivo por cada Objetivo Designado).

CLASIFICADO

- » Sin Objetivos Clasificados.

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
A y B	150	3	60 cm x 80 cm	30 cm x 60 cm
A y B	200	4	80 cm x 120 cm	40 cm x 80 cm
A y B	250	5	80 cm x 120 cm	40 cm x 80 cm
A y B	300	6	120 cm x 120 cm	40 cm x 120 cm
A y B	400	8	120 cm x 120 cm	40 cm x 120 cm

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

ENLACE TÁCTICO REFORZADO

En este escenario no se aplica la regla Pérdida de Teniente.

En esta misión, la identidad del Teniente siempre se considera Información Pública. De tal modo, el jugador deberá indicar cuál Marcador es el Teniente si se encontrara en estado de Marcador (Camuflado, Señuelo...), o Marcadores en el caso de Holoprojector.

Es obligatorio que, al comienzo de la primera Ronda de Juego, el Teniente se encuentre desplegado en la mesa, sea en forma de Miniatura o de Marcador. No se permite su despliegue en estado Despliegue Oculto.

Si durante la Fase Táctica del Turno Activo, el jugador comprueba que carece de Teniente, ya sea porque éste no ha sido desplegado o porque su Teniente se encuentra en estado considerado Nulo (Inconsciente, Muerto, Sepsitorizado...) o en estado Aislado, entonces deberá nombrar un nuevo Teniente sin coste de Orden. La identidad de este nuevo Teniente también se considera Información Pública. Es obligatorio que dicho Teniente sea una Miniatura o Marcador que se halle en la mesa de juego.

Cada vez que un Teniente se encuentre en estado Nulo al final del turno actual / haya entrado en estado Nulo, se considerará Eliminado para los Objetivos Principales, aunque la Tropa que era el Teniente deje de encontrarse en estado Nulo.

MÚLTIPLES HVTs

Cada uno de los jugadores desplegará **dos** HVT aplicando las reglas convencionales de despliegue de los HVT.

OBJETIVO DESIGNADO

En este escenario, la Miniatura HVT del enemigo deja de ser clasificada como un Civil Neutral, considerándose una Tropa enemiga susceptible de recibir Ataques.

Los HVT del adversario serán reactivos y hostiles, reaccionando como si fueran una Tropa enemiga.

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 Miniatura o Marcador deberán ser consideradas como Eliminadas por el enemigo.

Un Teniente se considera Eliminado si fue Teniente en cualquier momento de la partida, y pasa a estado Muerto o está en Estado Nulo al final de la partida.

SIN CUARTEL

En esta misión no se aplica la regla de ¡¡¡Retirada!!!

SIN MAZO CLASIFICADO

En este escenario no se aplican las reglas de Objetivo Clasificado, ni Mazo Clasificado.

SECCIÓN SIN GRAVEDAD

La operación se desarrolla en una sección con ausencia de gravedad, por lo que toda la mesa se considera Sección sin Gravedad. En la mesa de juego no se aplican restricciones al Movimiento, sin embargo, aquellas tropas que posean la Habilidad Especial **Terreno (Total)**, **Terreno (0-G)** o **Súper-Salto** obtienen un Bono de +2,5 cm que sumarán al primer valor de su Atributo de MOV.

Este Bono se aplicará únicamente a la Habilidad Mover.

MASTER BREACHER

Un Master Breacher es un operativo experto en abrir accesos durante un abordaje espacial.

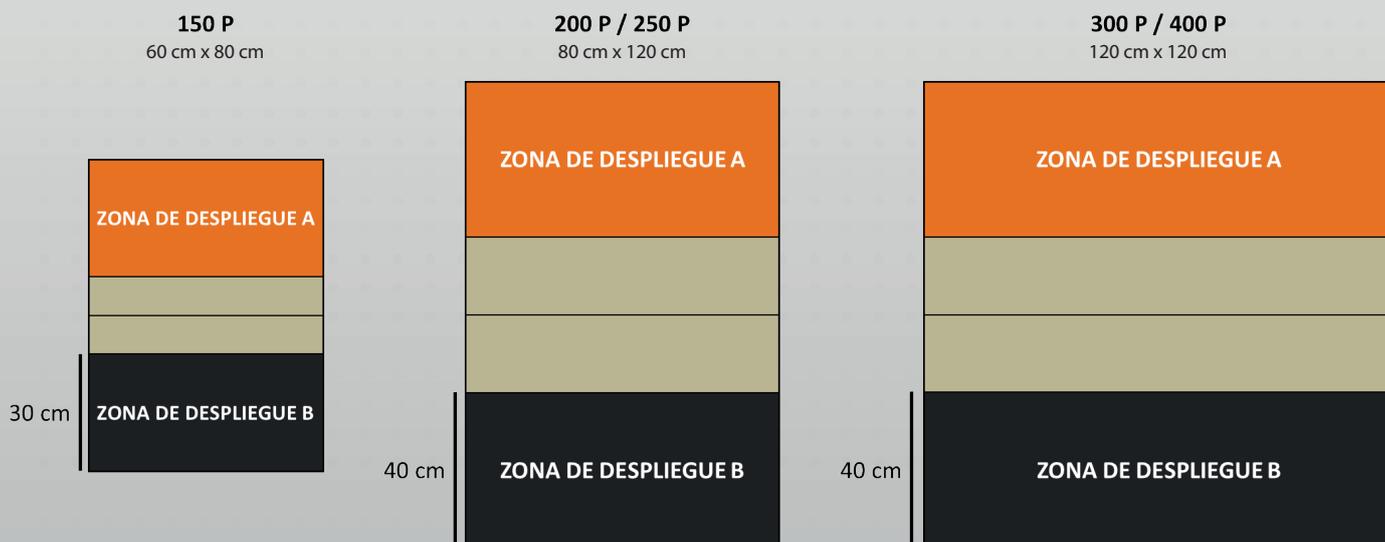
Al final de la Fase de Despliegue, y siguiendo el orden de Iniciativa, el jugador debe declarar qué Tropa de su Lista de Ejército será su Master Breacher. La Tropa elegida deberá ser siempre una figura desplegada en la mesa de juego. No se permite elegir Tropas en estado Marcador o en Despliegue Oculto. Esta Tropa deberá encontrarse siempre en la mesa de juego como figura y no como Marcador (no se permiten estados Camuflado, TO, Holoeco...). Así mismo, Tropas Irregulares o cuyo Tipo de Tropa sea REM tampoco podrán ser designadas como Master Breachers.

En este escenario, esta Tropa dispone de la Habilidad Especial **Terreno (0-G)** y de **Cargas-D**, aunque no se hallen listadas en su Perfil de Unidad.

El Master Breacher se identifica mediante un Token de Jugador A o B (PLAYER A - B).

FIN DE MISIÓN

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



DESENMASCARAMIENTO

Escenario por el Warcor HurVo

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- » Eliminar al Objetivo Designado enemigo, pero sólo si ha sido Revelado previamente (3 Puntos de Objetivo).
- » Eliminar un Señuelo de Objetivo Designado enemigo, pero sólo si ha sido Revelado previamente (1 Punto de Objetivo cada Señuelo de Objetivo Designado).
- » Eliminar más Señuelos de Objetivo Designado que el adversario, pero sólo si han sido Revelados previamente (1 Punto de Objetivo).
- » Tener el mismo número de Consolas Activadas que el adversario al final de la partida (1 Punto de Objetivo, sólo si se ha Activado al menos 1 Consola como mínimo).
- » Tener más Consolas Activadas que el adversario al final de la partida (2 Puntos de Objetivo).
- » Lograr que el Objetivo Designado propio no haya sido Eliminado al final de la partida (2 Punto de Objetivo).

CLASIFICADO

- » Sin Objetivos Clasificados.

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
A y B	150	3	60 cm x 80 cm	20 cm x 60 cm
A y B	200	4	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A y B	250	5	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A y B	300	6	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm
A y B	400	8	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm

Zona de Exclusión. La Zona de Exclusión es el área comprendida entre los 20 cm a cada lado de la línea central de la mesa (10 cm para partidas de 150 puntos). No se permite el uso de Habilidades Especiales con la Etiqueta Despliegue Aerotransportado (AD) o Despliegue Superior para desplegar en su interior.

No se permite desplegar en contacto de Silueta con un HVT.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

SUBTERFUGIO

Cada uno de los jugadores desplegará **tres** HVT, aplicando las reglas convencionales, pero solo uno de ellos será el Objetivo Designado. Esta elección la realizará cada jugador durante la Fase de Despliegue, se considerará Información Privada y deberá anotarse para su posterior comprobación. El resto de HVT se consideran Señuelos de Objetivo Designado.

Todos los HVT disponen del Perfil de HVT (Civil Neutral) hasta que sean Revelados como Objetivo Designado, o como Señuelo de Objetivo Designado.

Un HVT pasa a disponer de Perfil de HVT (Objetivo Designado) al final de la Orden en la que ha sido Revelado como Objetivo Designado, o como Señuelo de Objetivo Designado.

CONSOLAS

Hay un total de tres Consolas situadas en la línea central de la mesa, una de ellas en el centro de la mesa, y las otras dos a 30 cm de la Consola central (a 20 cm en partidas a 150 puntos); ver plano.

Las Consolas deben representarse con un Token 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 CONSOLAS

HABILIDAD CORTA

Ataque

REQUISITOS

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

EFFECTOS

- ▶ Superando una Tirada Normal de VOL se considera que la Consola 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.
- ▶ Al Activar la Consola, el jugador podrá elegir a uno de los HVT enemigos y el adversario deberá Revelar si es el Objetivo Designado, o si es uno de los Señuelos de Objetivo Designado.

- ▶ Una vez Activada, una Consola no podrá ser Activada de nuevo para revelar a otro HVT.
- ▶ Un jugador puede Activar una Consola que haya sido Activada previamente por su adversario, empleando el mismo procedimiento. En ese caso, deja de contar como Activada para el enemigo.
- ▶ Se pueden emplear Tokens de Jugador A (PLAYER A) y Jugador B (PLAYER B) para identificar una Consola Activada. Es recomendable que cada jugador emplee un tipo de Token distinto.

Los HVT revelados como Objetivo Designado o como Señuelos serán reactivos y hostiles, reaccionando como si fueran una Tropa enemiga.

IMPORTANTE:
No se podrá Eliminar a una Miniatura HVT del enemigo hasta no saber si es el Objetivo Designado, o si es uno de los Señuelos de Objetivo Designado.

TROPAS ESPECIALISTAS

En este escenario, sólo Hackers, Ingenieros, Médicos, Observadores de Artillería, Sanitarios y Tropas con la Habilidad Cadena de Mando u Operativo Especialista se consideran Tropas Especialistas.

Los Hackers, Médicos e Ingenieros no pueden cumplir las funciones de Tropa Especialista a través de Miniaturas con Repetidor ni de Periférico (Servidor).

BONO DE HACKER

Aquellas Tropas que posean la Habilidad Especial Hacker dispondrán de un MOD de +3 a las Tiradas de VOL necesarias para Activar Consolas. Además, podrán realizar dos Tiradas de VOL por cada Habilidad Corta consumida al Activar una Consola.

OBJETIVO DESIGNADO

En este escenario, una vez la Miniatura HVT del enemigo se revela como el auténtico Objetivo Designado o como Señuelo de Objetivo Designado, deja de ser clasificada como un Civil Neutral, considerándose una Tropa enemiga susceptible de recibir Ataques.

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 Miniatura o Marcador deberán ser consideradas como Eliminadas por el enemigo.

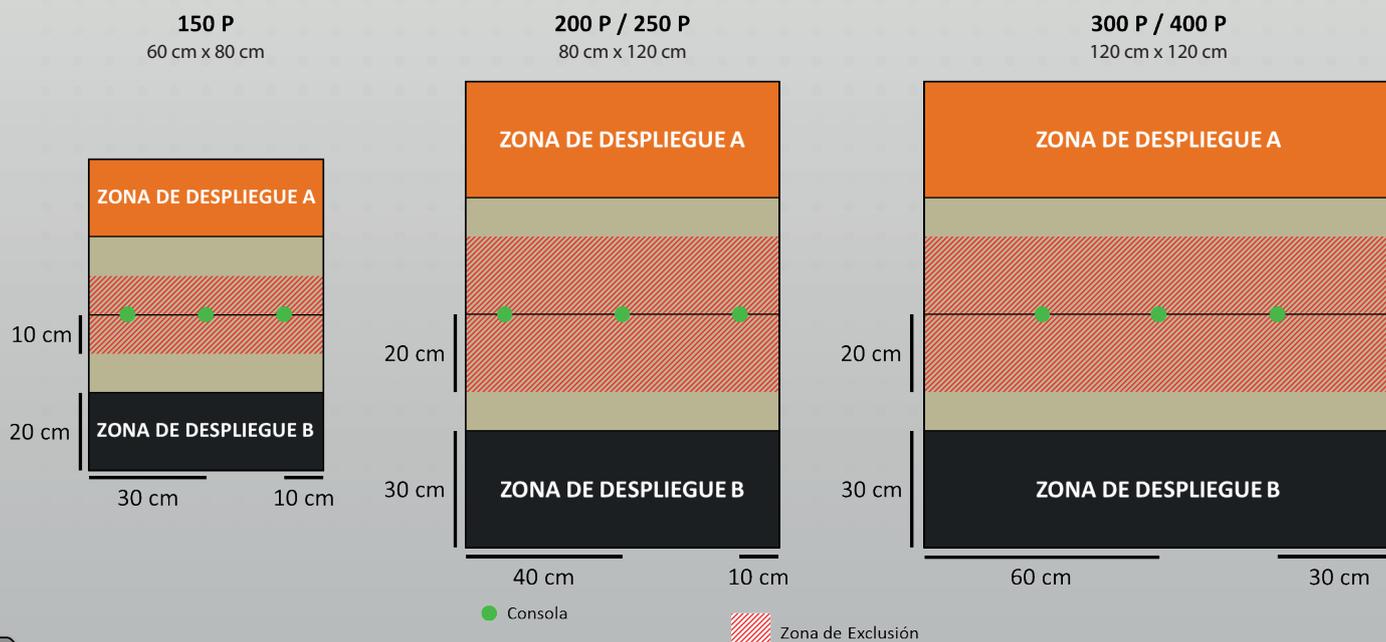
SIN MAZO CLASIFICADO

En este escenario no se aplican las reglas de Objetivo Clasificado, ni Mazo Clasificado.

FIN DE MISIÓN

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

Si un jugador empieza su Turno Activo en ¡¡¡Retirada!!! la partida acabará al final de ese mismo Turno.



LA ARMERÍA

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- » Dominar la Armería al final de cada Ronda de Juego (2 Puntos de Objetivo por Ronda).
- » Dominar la Armería al final de la partida (1 Puntos de Objetivo).
- » Haber obtenido más armas o equipo de las Panoplias que el enemigo al final de la partida (2 Puntos de Objetivo).

CLASIFICADO

- » Cada jugador tiene 1 Objetivo Clasificado (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
A y B	150	3	60 cm x 80 cm	20 cm x 60 cm
A y B	200	4	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A y B	250	5	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A y B	300	6	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm
A y B	400	8	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm

Zona de Exclusión. La Zona de Exclusión es el área comprendida entre los 20 cm a cada lado de la línea central de la mesa (10 cm en partidas de 150 puntos). No se permite el uso de Habilidades Especiales con la Etiqueta Despliegue Aerotransportado (AD) o Despliegue Superior para desplegar en su interior.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

LA ARMERÍA (ZO)

En este escenario la Armería se considera Zona de Operaciones (ZO).

La Armería 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 Armería tienen una altura infinita, bloqueando totalmente la Línea de Tiro a través de ellos. La Armería dispone de 4 Puertas de Seguridad, situadas en la mitad de cada uno de sus muros (ver mapa). Las Puertas de la Armería se encuentran cerradas. Las Puertas de la Armería deben representarse con un Token de Acceso Estrecho (NARROW GATE), o con un elemento de escenografía de dimensiones similares, y se considerará que sólo permite el acceso de Tropas con un Atributo de S de 2 o inferior.

ABRIR PUERTAS ARMERÍA

HABILIDAD CORTA

Ataque.

REQUISITOS

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

EFFECTOS

- ▶ Superando una Tirada Normal de VOL se abren automáticamente todas las Puertas de la Armería. En caso de fallar la tirada, ésta se puede repetir las veces que sea necesario, con el correspondiente consumo de una Habilidad Corta por intento.

DOMINAR ZONA DE OPERACIONES

Una Zona de Operaciones (ZO) se considera Dominada por un jugador si éste tiene más Puntos de Victoria que el enemigo dentro de su área. Sólo se contabilizarán Tropas, incluyendo Proxies y Periféricos (Servidor), ya sea en forma de miniatura o de Marcador (Camuflaje, Embrión Shasvastii, Semilla-Embrión, etc.). Aquellas Tropas que se encuentren en estado Nulo no serán contabilizadas. No se tendrán en cuenta los Tokens que representen armas o piezas de equipo (como Minas o Repetidores de Posición), Holoecos falsos y demás tipos de Tokens que no representen una Tropa.



Para considerar que una Tropa se encuentra dentro del área de la ZO, es obligatorio que más de la mitad de la peana se encuentre en el interior de dicha área.

SHASVASTII

Las Tropas con la Habilidad Especial Shasvastii situadas en una Zona de Operaciones siempre contabilizarán sus puntos mientras se encuentren en estado Normal o Embrión Shasvastii.

BAGAJE

Las Tropas con la Pieza de Equipo Bagaje que se encuentren en una Zona de Operaciones contabilizarán un extra de 20 Puntos de Victoria mientras no se encuentren en un estado Nulo.

PANOPLIAS

La Armería dispone de 2 Panoplias situadas en esquinas diferentes de su interior (ver plano).

Cada Panoplia deberá representarse con un Token de Objetivo (OBJECTIVE) o con un elemento de escenografía de diámetro similar.

USAR PANOPLIA	
	HABILIDAD CORTA
Ataque.	
REQUISITOS	
▶ La Tropa debe encontrarse en contacto de Silueta con una Panoplia.	
EFECTOS	
▶ Superando una Tirada Normal de VOL podrá efectuar una Tirada en la Tablas de Panoplia, para obtener un arma o pieza de Equipo. Una vez obtenido un éxito, no podrá volver a hacer uso de esta Panoplia.	
▶ Aquellas Tropas que posean la Habilidad Especial Botín, o cualquier otra Habilidad que así lo indique en su descripción, no precisan realizar la Tirada de VOL.	
▶ Además, una Tropa que, en contacto de Silueta con esta pieza de escenografía, consuma una Habilidad Corta de la Orden cancela el estado Descargado.	
▶ Una Tropa podrá repetir su tirada en la en la Tabla de Panoplia si obtuviera un Arma o pieza de Equipo de la que ya dispusiera.	

TABLA DE PANOPLIA

1-2	+1 BLI	13	Panzerfaust
3-4	Lanzallamas Lig.	14	Arma CC Monofiló
5-6	Granadas	15	MOV 20-10
7-8	Arma CC DA	16	TAG: Ataque CD (Shock) Otros Tipos de Tropa: Fusil MULTI
9	Visor Multiespectral N1	17	Fusil Francotirador MULTI
10	Arma CC EXP	18	TAG: Inmunidad (Total) Otros Tipos de Tropa: + 4 BLI
11	Lanza-Adhesivo (+1R)	19	Mimetismo (-6)
12	TAG: Inmunidad (AP) Otros Tipos de Tropa: + 2 BLI	20	TAG: Ataque CD (+1 R) Otros Tipos de Tropa: Ametralladora (HMG)

TROPAS ESPECIALISTAS

En este escenario, sólo Hackers, Ingenieros, Médicos, Observadores de Artillería, Sanitarios y Tropas con la Habilidad Cadena de Mando u Operativo Especialista se consideran Tropas Especialistas.

Los Hackers, Médicos e Ingenieros no pueden cumplir las funciones de Tropa Especialista a través de Miniaturas con Repetidor ni de Periférico (Servidor).

BONO DE HACKER EVO

En este escenario, las Tropas que se encuentren en un estado que no sea Nulo o Aislado y dispongan de un Dispositivo de Hacker EVO proporcionan 1 Orden Regular extra que aportan a la Reserva de Órdenes de su Grupo de Combate, hasta un máximo de 1 Orden extra por Lista de Ejército.

TORRETA DEFENSIVA F-13

Antes de comenzar la Fase de Despliegue, cada jugador deberá situar una Torre Defensiva F-13 totalmente dentro de su Zona de Despliegue.

El jugador que haya escogido Decidir el Despliegue será el primero en colocar su Torre Defensiva F-13.

Estas Torretas son fijas y no pueden desplazarse.

Las Torretas Defensivas F-13 deben representarse con un Token de Jugador A / B o con un elemento de escenografía o Miniatura de Silueta similar (como las Torretas del Scenery Pack de Defiance o las Torretas de Fiddler).

La Torreta Defensiva F-13 es un Arma Posicionable que reacciona con Ataque CC o Ataque CD ante cualquier declaración de Orden que realice una Miniatura Enemiga activa (pero no ante un Marcador) que se encuentre en LDT o en contacto de Silueta.

Cuando el Atributo de Estructura de la Torreta Defensiva F-13 llega a 0 o menos, se retira de la mesa de juego.

TORRETA DEFENSIVA F-13

► ISC: TURRET F-13									
MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	
--	5	10	--	--	2	3	1	2	
► Equipo: Visor 360°					► Armamento: Fusil Combi				
► Habilidades Especiales: Reacción Total					► Armas Melée: Arma CC PARA (-3)				

CARTA INTELCOM (APOYO Y CONTROL)

Antes de comenzar la partida, tras seleccionar el Objetivo Clasificado, el jugador deberá informar a su adversario si esa carta será su Objetivo Clasificado o si será su Carta INTELCOM. Cada jugador lanzará un dado, aquel que obtenga el resultado más alto deberá ser el primero en informar a su adversario sobre la decisión tomada. El contenido de la carta, ya sea la misión o su valor numérico, se considera Información Privada, independientemente del uso que el jugador le dé a dicha carta.

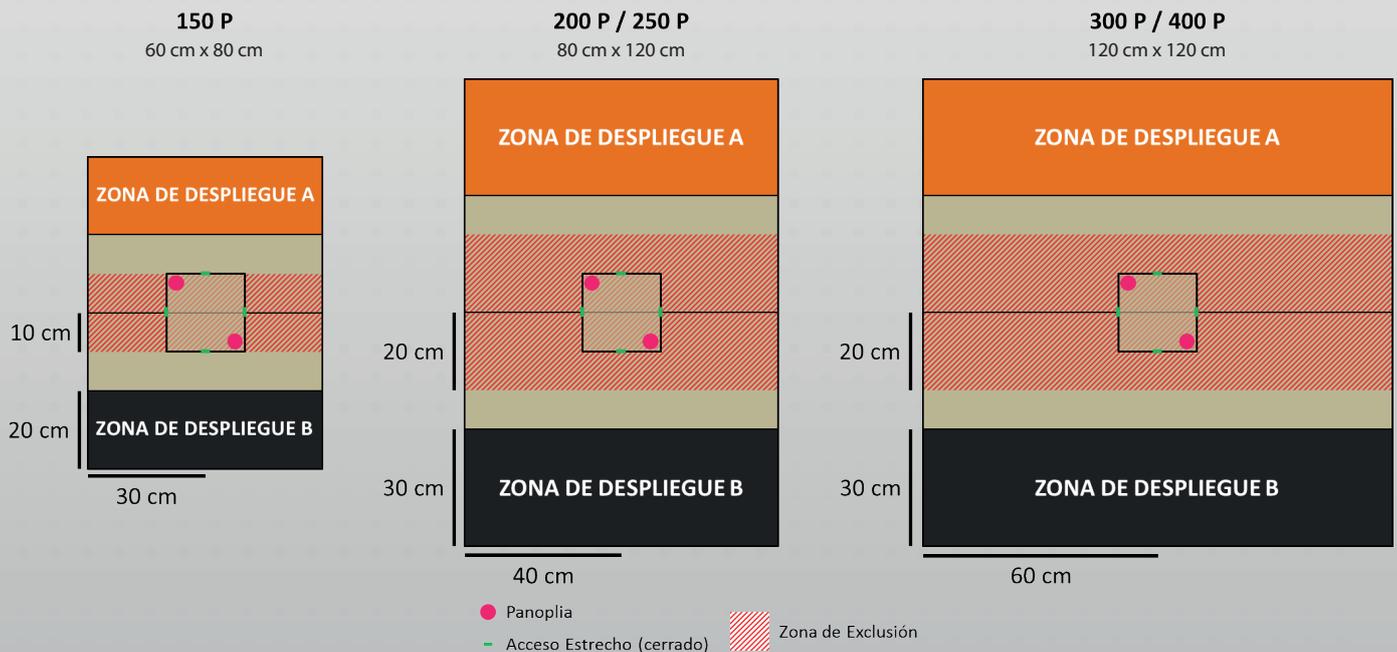
Al final de la tercera Ronda de Juego, cuando concluya la partida y se proceda al recuento de puntos siguiendo el orden establecido por la elección de la Iniciativa, el jugador podrá emplear su Carta INTELCOM en Modo Apoyo y Control.

Modo Apoyo y Control. El jugador podrá sumar el valor numérico de la Carta INTELCOM al total de Puntos de Ejército que disponga dentro de la Zona de Operaciones, siempre y cuando posea una Tropa en Estado No Nulo en su interior.

FIN DE MISIÓN

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

Si un jugador empieza su Turno Activo en ¡¡¡Retirada!!! la partida acabará al final de ese mismo Turno.





LÍNEA DE FRENTE

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- » Dominar el Sector más cercano a la Zona de Despliegue propia al final de la partida (1 Punto de Objetivo).
- » Dominar el Sector central al final de la partida (2 Puntos de Objetivo).
- » Dominar el Sector más alejado de la Zona de Despliegue propia al final de la partida (3 Puntos de Objetivo).

CLASIFICADO

- » Cada jugador tiene 4 Objetivos Clasificados (1 Punto de Objetivo cada uno).

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
A y B	150	3	60 cm x 80 cm	20 cm x 60 cm
A y B	200	4	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A y B	250	5	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A y B	300	6	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm
A y B	400	8	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

SECTORES (ZO)

En partidas de 200 hasta 400 puntos, al acabar la partida, pero no antes, se marcarán tres Sectores de 20 cm de profundidad y del mismo ancho de la mesa. Dos están a 10 cm de la línea central de la mesa, una en cada lado, y la tercera ocupa la franja central de 20 cm de la mesa.

Para partidas a 150 puntos los Sectores serán de 10 cm de profundidad y del mismo ancho de la mesa. Dos están a 5 cm de la línea central de la mesa, una en cada lado, y la tercera ocupa la franja central de 10 cm de la mesa.

En este escenario, cada Sector se considera una Zona de Operaciones (ZO).

DOMINAR ZONA DE OPERACIONES

Una Zona de Operaciones (ZO) se considera Dominada por un jugador si éste tiene más Puntos de Victoria que el enemigo dentro de su área. Sólo se contabilizarán Tropas, incluyendo Proxies y Periféricos (Servidor), ya sea en forma de miniatura o de Marcador (Camuflaje, Embrión Shasvastii, Semilla-Embrión, etc.). Aquellas Tropas que se encuentren en estado Nulo no serán contabilizadas. No se tendrán en cuenta los Tokens que representen armas o piezas de equipo (como Minas o Repetidores de Posición), Holoecos falsos y demás tipos de Tokens que no representen una Tropa.

Para considerar que una Tropa se encuentra dentro del área de la ZO, es obligatorio que más de la mitad de la peana se encuentre en el interior de dicha área.

SHASVASTII

Las Tropas con la Habilidad Especial Shasvastii situadas en una Zona de Operaciones siempre contabilizarán sus puntos mientras se encuentren en estado Normal o Embrión Shasvastii.

BAGAJE

Las Tropas con la Pieza de Equipo Bagaje que se encuentren en una Zona de Operaciones contabilizarán un extra de 20 Puntos de Victoria mientras no se encuentren en un estado Nulo.

CARTA INTELCOM (APOYO Y CONTROL)

Antes de comenzar la partida, tras seleccionar el primer Objetivo Clasificado, el jugador deberá informar a su adversario si esa carta será su Objetivo Clasificado o si será su Carta INTELCOM. Cada jugador lanzará un dado, aquel que obtenga el resultado más alto deberá ser el primero en informar a su adversario sobre la decisión tomada. El contenido de la carta, ya sea la misión o su valor numérico, se considera Información Privada, independientemente del uso que el jugador le dé a dicha carta.

Al final de la tercera Ronda de Juego, cuando concluya la partida y se proceda al recuento de puntos siguiendo el orden establecido por la elección de la Iniciativa, el jugador podrá emplear su Carta INTELCOM en Modo Apoyo y Control.

Modo Apoyo y Control. Se podrá sumar el valor numérico de la Carta INTELCOM al total de Puntos de Ejército que disponga el jugador, dentro de la Zona de Operaciones a su elección, siempre y cuando disponga de una Tropa en Estado No Nulo dentro de la Zona de Operaciones elegida.

DESCOMPRESIÓN

Antes de comenzar la Fase de Despliegue, cada jugador deberá situar dos Plantillas Circulares en cualquier superficie de la mesa de juego. Dicha superficie ha de tener un tamaño igual o superior al de la Plantilla Circular y ha de estar completamente fuera de una Zona de Despliegue.

El jugador que haya escogido Decidir el Despliegue será el primero en colocar sus Plantillas.

Durante toda la partida, cada Plantilla Circular se considerará un Terreno Especial (0-G) con Zona de Saturación y Terreno Difícil.

TORRETA DEFENSIVA F-13

Antes de comenzar la Fase de Despliegue, cada jugador deberá situar una Torre Defensiva F-13 totalmente dentro de su Zona de Despliegue.

El jugador que haya escogido Decidir el Despliegue será el primero en colocar su Torre Defensiva F-13.

Estas Torretas son fijas y no pueden desplazarse.

Las Torretas Defensivas F-13 deben representarse con un Token de Jugador A / B o con un elemento de escenografía o Miniatura de Silueta similar (como las Torretas del Scenery Pack de Defiance o las Torretas de Fiddler).

La Torre Defensiva F-13 es un Arma Posicionable que reacciona con Ataque CC o Ataque CD ante cualquier declaración de Orden que realice una Miniatura Enemiga activa (pero no ante un Marcador) que se encuentre en LDT o en contacto de Silueta.

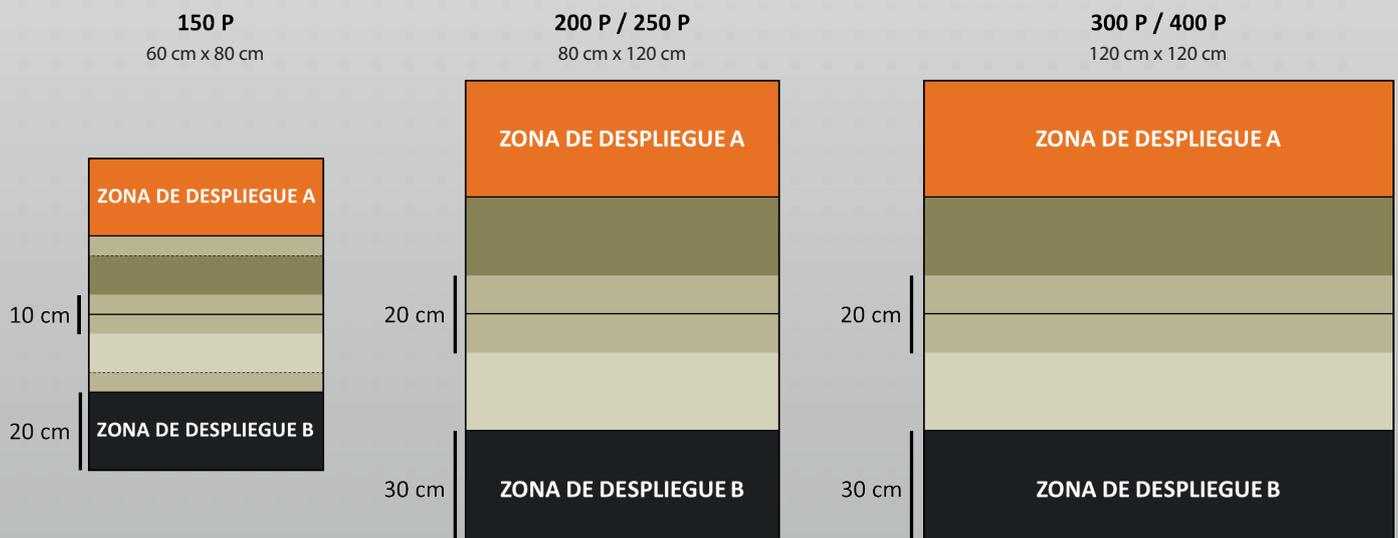
Cuando el Atributo de Estructura de la Torre Defensiva F-13 llega a 0 o menos, se retira de la mesa de juego.

TORRETA DEFENSIVA F-13

► ISC: TURRET F-13									
MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	
--	5	10	--	--	2	3	1	2	
► Equipo: Visor 360°					► Armamento: Fusil Combi				
► Habilidades Especiales: Reacción Total					► Armas Melée: Arma CC PARA (-3)				

FIN DE MISIÓN

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





POWER PACK

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- » Haber Activado el mismo número de Antenas que el adversario al final de la partida (1 Punto de Objetivo, sólo si el jugador ha Activado al menos 1 Antena).
- » Haber Activado más Antenas que el adversario al final de la partida (2 Puntos de Objetivo).
- » Controlar la Consola del enemigo al final de cada Ronda de Juego (1 Punto de Objetivo).
- » Haber evitado que el adversario Controle la Consola aliada al final de la partida (3 Puntos de Objetivo).

CLASIFICADO

- » Cada jugador tiene 2 Objetivo Clasificado (1 Punto de Objetivo cada uno).

FUERZAS Y DESPLIEGUE

BANDO A y BANDO B: Ambos jugadores desplegarán en los lados opuestos de la mesa de juego, en dos áreas situadas al borde de la mesa de tamaño variable según los puntos de las Fuerzas.

BANDO	PUNTOS	CAP	TAMAÑO MESA	ZONA DESPLIEGUE
A y B	150	3	60 cm x 80 cm	20 cm x 20 cm
A y B	200	4	80 cm x 120 cm	30 cm x 30 cm
A y B	250	5	80 cm x 120 cm	30 cm x 30 cm
A y B	300	6	120 cm x 120 cm	30 cm x 40 cm
A y B	400	8	120 cm x 120 cm	30 cm x 40 cm

No se permite desplegar en contacto de Silueta con las Consolas, ni tampoco con las Antenas.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

ZONA DE SATURACIÓN

El área comprendida entre los 20 cm a cada lado de la línea central de la mesa se considera Zona de Saturación (10 cm en partidas a 150 puntos).

ANTENA

Hay 3 Antenas situadas en la línea central de la mesa. Una se encuentra en el centro de la mesa, mientras que las otras dos se encuentran a 30 cm de la Antena central (20 cm en partidas a 150 puntos). Cada Antena deberá representarse con un Token de Antena Transmisora (TRANS. ANTENNA) o con un elemento de escenografía de diámetro similar (como el Communications Array de Warsenal o la Sat Station Antenna de Customeeple).

ACTIVAR ANTENA

HABILIDAD CORTA

Ataque.

REQUISITOS

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

EFFECTOS

- ▶ Superando una Tirada Normal de VOL se considera que la Antena 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.
- ▶ Un jugador puede Activar una Antena que haya sido Activada previamente por su adversario, empleando el mismo procedimiento. En ese caso, deja de contar como Activada para el enemigo.
- ▶ Se pueden emplear Tokens de Jugador A (PLAYER A) y Jugador B (PLAYER B) para señalar la Antena conectada. Es recomendable que cada jugador emplee un tipo de Token distinto.

SISTEMA DE PREVENCIÓN DE SOBRECARGA

El jugador no puede tener más de dos Antenas Activadas al mismo tiempo. Aunque supere una Tirada de VOL con una tercera Antena, el jugador no puede marcarla como Activada.

CONSOLAS

Hay 2 Consolas, situadas en mitades distintas de la mesa, cada una de ellas a 30 cm del centro de la mesa y a 60 cm del borde de la mesa en partidas de 300/ 400 puntos; a 30 cm del centro de la mesa y a 40 cm del borde de la mesa en partidas de 250/ 200 puntos y a 20 cm del centro de la mesa y a 30 cm del borde de la mesa en partidas de 150 puntos.

Las Consolas deberán representarse con un Token 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).

CONTROLAR CONSOLA

La Consola se considera Controlada por un jugador cuando éste es el único que posee una Tropa (como Miniatura, pero no como Marcador) en contacto de Silueta con ella. Por tanto, no puede haber Miniaturas enemigas en contacto con la Consola. Las miniaturas en estado Nulo no cuentan.

SERVICIO DE SEGURIDAD (SECDET)

En este escenario ambos jugadores pueden alinear un CSU (cualquier opción de arma) extra, aunque no se encuentre disponible en su ejército, y sin pagar su Coste ni CAP. Tampoco se contabilizará para el límite de diez Tropas del Grupo de Combate, ni para el máximo de quince Tropas por Lista de Ejército. En este escenario, el CSU se considera Tropa Especialista y dispone de la Habilidad Especial Terreno (0-G). Además, esta Tropa se considera un CSU a todos los efectos para formar Fireteam.

TROPAS ESPECIALISTAS

En este escenario, sólo Hackers, Ingenieros, Médicos, Observadores de Artillería, Sanitarios y Tropas con la Habilidad Cadena de Mando u Operativo Especialista se consideran Tropas Especialistas.

Los Hackers, Médicos e Ingenieros no pueden cumplir las funciones de Tropa Especialista a través de Miniaturas con Repetidor ni de Periférico (Servidor).

BONO DE CADENA DE MANDO

Aquellas Tropas que posean la Habilidad Especial Cadena de Mando dispondrán de un MOD de +3 a las Tiradas de VOL necesarias para Activar Antena. Además, podrán realizar dos Tiradas de VOL por cada Habilidad Corta consumida al Activar una Antena.

TORRETA DEFENSIVA F-13

Antes de comenzar la Fase de Despliegue, cada jugador deberá situar una Torre Defensiva F-13 totalmente dentro de su Zona de Despliegue.

El jugador que haya escogido Decidir el Despliegue será el primero en colocar su Torre Defensiva F-13.

Estas Torretas son fijas y no pueden desplazarse.

Las Torretas Defensivas F-13 deben representarse con un Token de Jugador A / B o con un elemento de escenografía o Miniatura de Silueta similar (como las Torretas del Scenery Pack de Defiance o las Torretas de Fiddler).

La Torre Defensiva F-13 es un Arma Posicionable que reacciona con Ataque CC o Ataque CD ante cualquier declaración de Orden que realice una Miniatura Enemiga activa (pero no ante un Marcador) que se encuentre en LDT o en contacto de Silueta.

Cuando el Atributo de Estructura de la Torre Defensiva F-13 llega a 0 o menos, se retira de la mesa de juego.

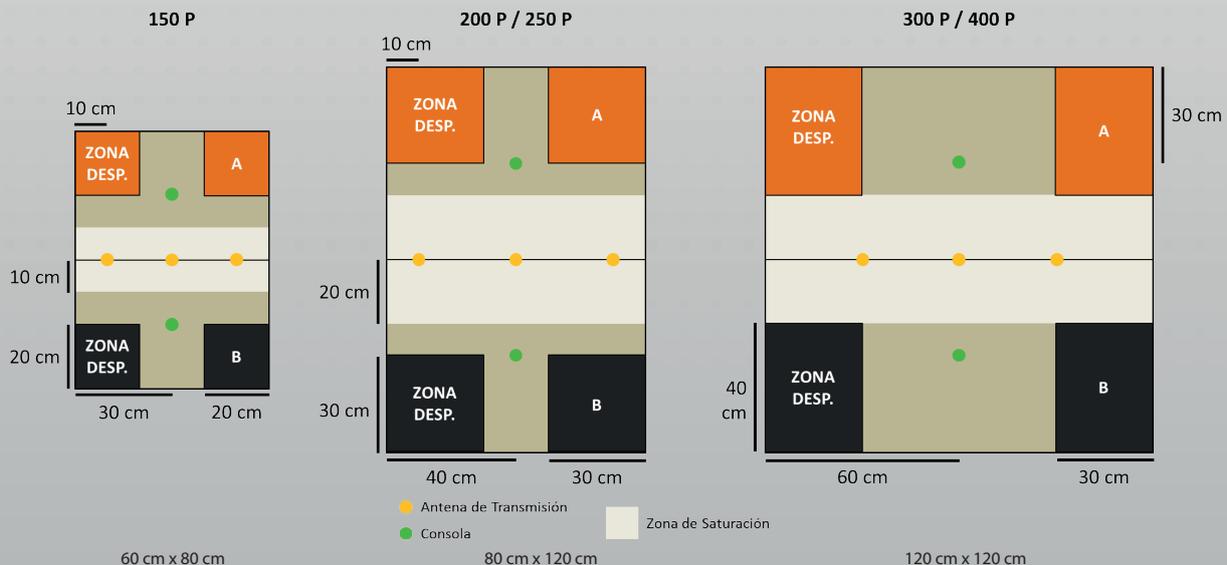
TORRETA DEFENSIVA F-13

► ISC: TURRET F-13									
MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	
--	5	10	--	--	2	3	1	2	
► Equipo: Visor 360º					► Armamento: Fusil Combi				
► Habilidades Especiales: Reacción Total					► Armas Melée: Arma CC PARA (-3)				

FIN DE MISIÓN

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

Si un jugador empieza su turno en ¡¡¡Retirada!!! la partida acabará al final de ese mismo Turno de Jugador.



RESCATE

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- » Por cada Civil en CivEvac al final de la partida (1 Punto de Objetivo).
- » Tener el mismo número de Civiles en CivEvac en la Zona Muerta propia que el adversario en la suya al final de la partida (1 Punto de Objetivo, sólo si el jugador dispone de al menos 1 Civil en CivEvac en la Zona Muerta).
- » Tener más Civiles en CivEvac en la Zona Muerta propia que el adversario en la suya al final de la partida (2 Puntos de Objetivo).
- » Tener más Civiles en CivEvac en la Zona de Despliegue propia que el adversario en la suya al final de la partida (3 Puntos de Objetivo).

CLASIFICADO

- » Cada jugador tiene 1 Objetivo Clasificado (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
A y B	150	3	60 cm x 80 cm	20 cm x 60 cm
A y B	200	4	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A y B	250	5	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A y B	300	6	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm
A y B	400	8	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm

Zona de Exclusión. La Zona de Exclusión es el área comprendida entre los 20 cm a cada lado de la línea central de la mesa (10 cm en partidas de 150 puntos). No se permite el uso de Habilidades Especiales con la Etiqueta Despliegue Aerotransportado (AD) o Despliegue Superior para desplegar en su interior.

No se permite desplegar en contacto de Silueta con un Civil.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

ZONAS MUERTAS

Hay un total de dos Zona Muertas en el campo de batalla. La Zona Muerta de cada mitad de la mesa es el área comprendida entre la Zona de Despliegue y la Zona de Exclusión (ver plano).

La Zona Muerta propia de cada jugador es aquella que se encuentra en la mitad de la mesa donde se halla su Zona de Despliegue.

CIVILES

Hay un total de ocho Civiles, correspondiéndole cuatro a cada jugador.

Cada jugador situará a sus cuatro Civiles dentro de la Zona de Exclusión, con la peana en contacto con el límite de la Zona Muerta de la mitad de la mesa del adversario. Dos de ellos estarán situados a lo largo de dicho límite a 30 cm y 50 cm respectivamente de uno de los bordes de la de mesa, y los otros dos a 30 cm y 50 cm respectivamente del otro borde de la de mesa para partidas a 400/300 puntos.

Para partidas a 250/200 puntos estarán situados a lo largo de dicho límite a 10 cm y 30 cm respectivamente de uno de los bordes de la de mesa, y los otros dos a 10 cm y 30 cm respectivamente del otro borde de la de mesa.

Para partidas a 150 puntos estarán situados a lo largo de dicho límite a 10 cm y 20 cm respectivamente de uno de los bordes de la de mesa, y los otros dos a 10 cm y 20 cm respectivamente del otro borde de la de mesa.

Los Civiles no pueden situarse ni en el interior ni sobre elemento de escenografía alguno, y deben encontrarse en un punto accesible de la mesa. La situación de la escenografía en la mesa debe facilitar esto.

Los jugadores sólo podrán realizar CivEvac a sus propios Civiles.

En este escenario, cada Tropa Especialista puede disponer de hasta dos Civiles en CivEvac al mismo tiempo. Las demás Tropas capaces de declarar CivEvac no podrán disponer de más de un Civil en CivEvac.

Para representar a los Civiles se puede emplear cualquier miniatura de la gama de Infinity o de Infinity Bootleg, preferiblemente aquellas designadas como HVT o como Civil. Algunos ejemplos de Miniaturas especialmente adecuadas para ello son: el Alto Comisario de O-12, Go-Go Marlene, la Diplomática Tohaa, el Fusilero Angus, la Oficial de Ingeniería Naval... Los jugadores también podrán emplear los Token de Jugador (PLAYER A y PLAYER B) para representar a sus respectivos Civiles.

TROPAS ESPECIALISTAS

En este escenario, sólo Hackers, Ingenieros, Médicos, Observadores de Artillería, Sanitarios y Tropas con la Habilidad Cadena de Mando u Operativo Especialista se consideran Tropas Especialistas.

Los Hackers, Médicos e Ingenieros no pueden cumplir las funciones de Tropa Especialista a través de Miniaturas con Repetidor ni de Periférico (Servidor).

SECCIÓN SIN GRAVEDAD

La operación se desarrolla en una sección con ausencia de gravedad, por lo que toda la mesa se considera Sección sin Gravedad. En la mesa de juego no se aplican restricciones al Movimiento, sin embargo, aquellas tropas que posean la Habilidad Especial **Terreno (Total)**, **Terreno (0-G)** o **Súper-Salto** obtienen un Bono de +2,5 cm que sumarán al primer valor de su Atributo de MOV.

Este Bono se aplicará únicamente a la Habilidad Mover.

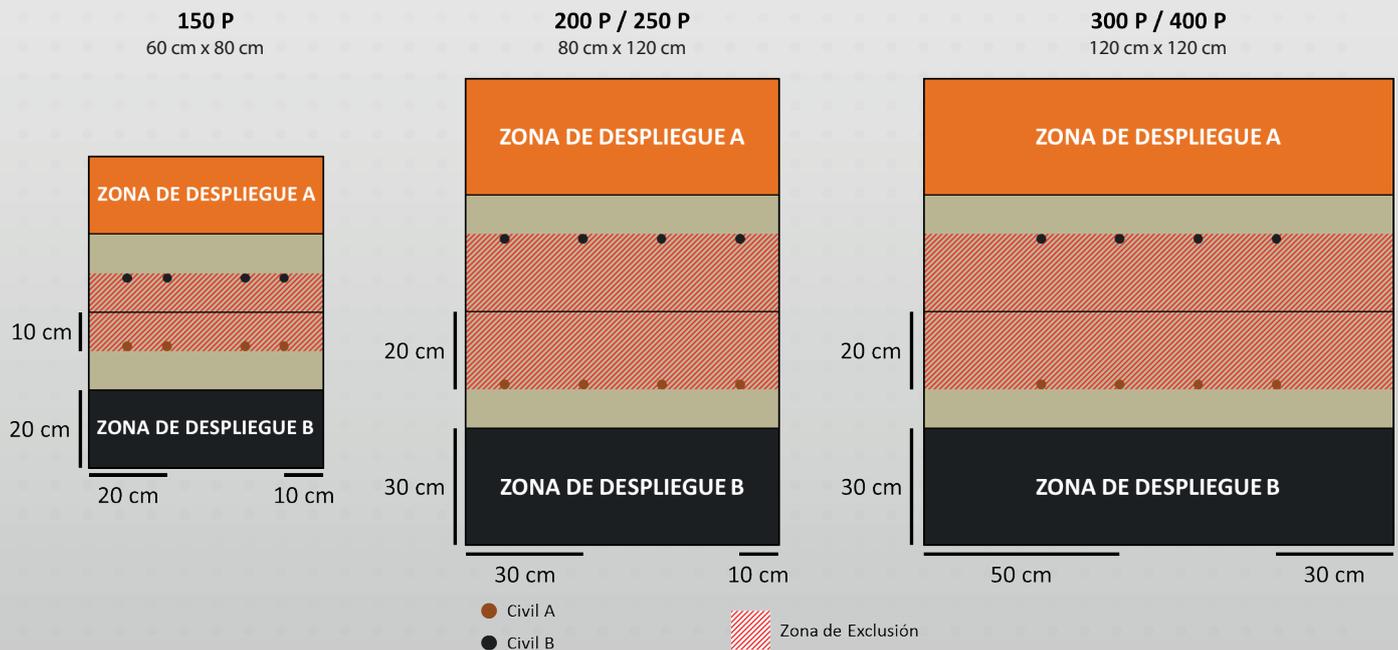
CORSARIO

En este escenario ambos jugadores pueden alinear un Bashi Bazouk (cualquier opción de arma) extra, aunque no se encuentre disponible en su ejército, y sin pagar su Coste ni CAP. Tampoco se contabilizará para el límite de diez Tropas del Grupo de Combate, ni para el máximo de quince Tropas por Lista de Ejército. En este escenario, el Bashi Bazouk se considera siempre Tropa Especialista.

FIN DE MISIÓN

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

Si un jugador empieza su Turno Activo en ¡¡¡Retirada!!! la partida acabará al final de ese mismo Turno.



SALA DEL PÁNICO

Escenario por James "Gribbler" Newman del concurso de White Noise Diseña una Misión.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- » Dominar la Sala Del Pánico al final de cada Ronda de Juego (1 Puntos de Objetivo).
- » Disponer de una Tropa considerada Personal Esencial dentro de la Sala Del Pánico y en un estado no Nulo al final de cada Ronda de Juego (1 Puntos de Objetivo).
- » Disponer de más Puntos de Ejército vivos que el enemigo (3 Puntos de Objetivo).

CLASIFICADO

- » Cada jugador tiene 1 Objetivo Clasificado (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
A y B	150	3	60 cm x 80 cm	10 cm x 60 cm
A y B	200	4	80 cm x 120 cm	20 cm x 80 cm
A y B	250	5	80 cm x 120 cm	20 cm x 80 cm
A y B	300	6	120 cm x 120 cm	20 cm x 120 cm
A y B	400	8	120 cm x 120 cm	20 cm x 120 cm

Despliegue Confuso. Cualquier Tropa que se despliegue fuera de su Zona de Despliegue **debe** hacer una Tirada de FIS con un MOD de -3. Esta Tirada **sustituye** cualquier Tirada de FIS o VOL que la Tropa haría normalmente para desplegar. Cualquier MOD de Habilidades Especiales, piezas de Equipo, o reglas que modifiquen la Tirada de Despliegue, se añadirán a esta Tirada.

Por ejemplo, una Tropa con Infiltración debe hacer una Tirada si despliega fuera de su Zona de Despliegue. Tendrá un MOD de -3 para desplegar en su mitad de la mesa, o un MOD de -6 para desplegar en la mitad de la mesa del adversario. Cuando una Tropa con Salto de Combate (FIS=14) despliegue fuera de su Zona de Despliegue, deberá hacer una Tirada de FIS 11.

Si el jugador falla la Tirada, la Tropa se desplegará en cualquier lugar de su Zona de Despliegue. Además, después de fallar la Tirada, el usuario pierde la opción de desplegar en Estado Marcador o en Estado Despliegue Oculto y siempre se despliega como figura. Cualquier Arma y Equipo Posicionable desplegado junto a ellos se retira de la mesa de juego.

No se permite desplegar en el interior de la Sala Del Pánico.

SALA DEL PÁNICO (ZO)

En este escenario la Sala Del Pánico se considera Zona de Operaciones (ZO).

La Sala Del Pánico 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 Del Pánico tienen una altura infinita, bloqueando totalmente la Línea de Tiro a través de ellos. La Sala Del Pánico dispone de 4 Puertas, situadas en la mitad de cada uno de sus muros (ver mapa). Las Puertas de la Sala Del Pánico se encuentran abiertas. Las Puertas de la Sala Del Pánico deben representarse con un Token de Acceso Amplio (WIDE GATE), o con un elemento de escenografía de dimensiones similares, y se considerará permite el acceso de Tropas sin importar su Atributo de Silueta.

DOMINAR ZONA DE OPERACIONES

Una Zona de Operaciones (ZO) se considera Dominada por un jugador si éste tiene más Puntos de Victoria que el enemigo dentro de su área. Sólo se contabilizarán Tropas, incluyendo Proxies y Periféricos (Servidor), ya sea en forma de miniatura o de Marcador (Camuflaje, Embrión Shasvastii, Semilla-Embrión, etc.). Aquellas Tropas que se encuentren en estado Nulo no serán contabilizadas. No se tendrán en cuenta los Tokens que representen armas o piezas de equipo (como Minas o Repetidores de Posición), Holoecos falsos y demás tipos de Tokens que no representen una Tropa.



Para considerar que una Tropa se encuentra dentro del área de la ZO, es obligatorio que más de la mitad de la peana se encuentre en el interior de dicha área.

PERSONAL ESENCIAL

En este escenario, sólo Tropas con las Habilidades Especiales Teniente, Suboficial, Cadena de Mando, Número 2 se consideran Personal Esencial. Las Tropas con la Característica de Tropa Cuartel General o Personaje también se consideran Personal Esencial.

ZONA BIOTÉCVORA

Una plaga biotécvora infestará la mesa de juego hacia la Sala Biotécvora.

Al final de cada Turno Activo, todas las Tropas del Jugador Activo que se encuentren en el interior de la Zona Biotécvora deberán realizar una Tirada de Salvación a PB contra un valor de Daño 14.

Fallar la Tirada de Salvación supone la pérdida de un punto del Atributo Heridas/ Estructura.

La plaga Biotécvora es más agresiva contra las entidades artificiales. Aquellas Tropas con el Atributo EST deberán realizar dos Tiradas de Salvación a PB en lugar de una sola.

Al final de la tercera Ronda de Juego cualquier Tropa que se encuentre en el interior de una Zona Biotécvora se considerará automáticamente Eliminada.

Al final de cada Ronda de Juego la Zona Biotécvora se ampliará de la siguiente manera para partidas a 400/300 y 250/200 puntos:

- » En la primera Ronda de Juego la Zona Biotécvora infestará 10 cm de cada borde de la mesa.
- » En la segunda Ronda de Juego la Zona Biotécvora infestará 20 cm de cada borde de la mesa.
- » En la tercera Ronda de Juego la Zona Biotécvora infestará 30 cm de cada borde de la mesa.

Para partidas de 150 puntos la Zona Biotécvora se ampliará al final de cada Ronda de Juego de la siguiente manera:

- » En la primera Ronda de Juego la Zona Biotécvora infestará 5 cm de cada borde de la mesa.
- » En la segunda Ronda de Juego la Zona Biotécvora infestará 10 cm de cada borde de la mesa.
- » En la tercera Ronda de Juego la Zona Biotécvora infestará 15 cm de cada borde de la mesa.

ANTENA BIOTÉCVORA

Cada Zona de Despliegue cuenta con 2 Antenas Biotécvoras situadas en la línea límite de la Zona de Despliegue y a 20 cm de los bordes de la mesa (ver plano). Cada Antena deberá representarse con un Token

de Antena Transmisora (TRANS. ANTENNA) o con un elemento de escenografía de diámetro similar (como el Communications Array de Warsenal o la Sat Station Antenna de Customeeple).

Las Tropas en contacto de Silueta con una Antena Biotécvora **no** se verán afectadas por la Zona Del Pánico.

Las Antenas Biotécvoras disponen de perfil y pueden ser tomadas como Objetivo por las Tropas. Las Antenas Biotécvoras sólo podrán ser seleccionadas como Objetivo de un Ataque siempre y cuando dicho Ataque no afecte a ninguna otra Tropa, ya sea enemiga o aliada.

NOMBRE	BLI	PB	EST	S
Antena Del Pánico	3	3	2	3

DAÑAR Y DESTRUIR ANTENAS BIOTÉCVORAS

Las Antenas Biotécvoras sólo puede ser Dañadas mediante con Armas que dispongan de la Propiedad Antimaterial.

Si el valor del Atributo Estructura de la Antena Biotécvora llega a 0 o a cualquier valor por debajo de 0, la Antena Biotécvora se retira de la mesa de juego.

Las Antenas Biotécvoras no pueden ser objetivo de la Habilidad Especial Ingeniero o la pieza de Equipo GizmoKit.

SIN HVT

En este escenario no se aplica las reglas de Miniatura HVT ni Asegurar HVT. Los jugadores no desplegarán Miniatura HVT en la mesa de juego y deberán retirar de su Mazo Clasificado todos los Objetivos Clasificados HVT.

TROPAS ESPECIALISTAS

En este escenario, sólo Hackers, Ingenieros, Médicos, Observadores de Artillería, Sanitarios y Tropas con la Habilidad Cadena de Mando u Operativo Especialista se consideran Tropas Especialistas.

Los Hackers, Médicos e Ingenieros no pueden cumplir las funciones de Tropa Especialista a través de Miniaturas con Repetidor ni de Periférico (Servidor).

BONO DE HACKER EVO

En este escenario, las Tropas que se encuentren en un estado que no sea Nulo o Aislado y dispongan de un Dispositivo de Hacker EVO proporcionan 1 Orden Regular extra que aportan a la Reserva de Órdenes de su Grupo de Combate, hasta un máximo de 1 Orden extra por Lista de Ejército.

SIN CUARTEL

En esta misión **no** se aplica la regla de ¡¡¡Retirada!!!

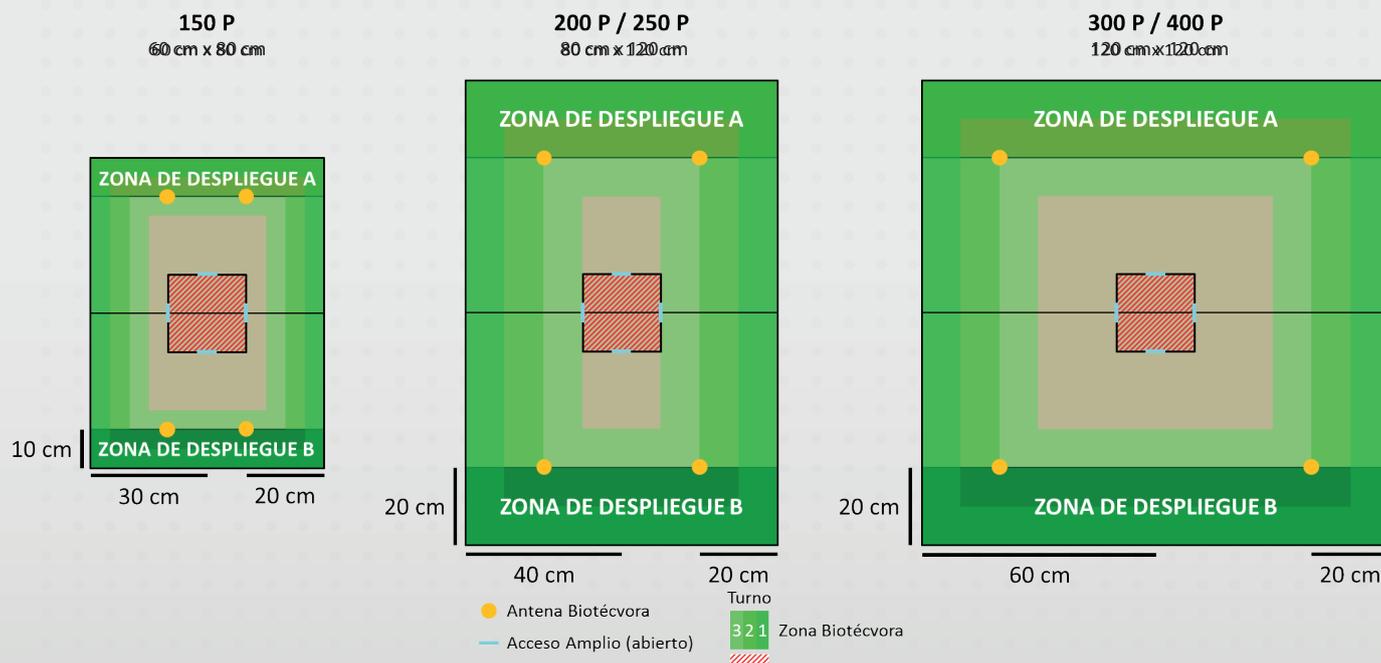
ELIMINACIÓN

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 Miniatura 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.





¡SAQUEO Y SABOTAJE!

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- » Proteger el PAC propio (1 Punto de Objetivo por cada punto de Estructura que conserve al final de la partida).
- » Dañar el PAC enemigo (1 Punto de Objetivo por cada punto de Estructura que haya perdido al final de la partida, hasta un máximo de 3 Puntos de Objetivo).
- » Destruir el PAC enemigo (2 Puntos de Objetivo adicionales al Objetivo anterior).
- » Disponer de más armas o equipo obtenidos en las Panoplias que el enemigo al final de la partida (1 Punto de Objetivo).

CLASIFICADO

- » Cada jugador tiene 1 Objetivo Clasificado (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
A y B	150	3	60 cm x 80 cm	20 cm x 60 cm
A y B	200	4	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A y B	250	5	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A y B	300	6	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm
A y B	400	8	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm

No se permite desplegar en contacto de Silueta con los PAC ni con las Panoplias.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

PAC (PUESTO AVANZADO DE COMUNICACIONES)

Hay un total de 2 PAC (Puesto Avanzado de Comunicaciones), correspondiéndole una a cada jugador, situadas en mitades distintas de la mesa, cada uno de ellos al límite de la Zona de Despliegue y en la línea central de la mesa. (ver plano).

Se considera que el PAC Enemigo es aquel que se encuentra más próximo a la Zona de Despliegue enemiga.

Los PAC se representan mediante un Token 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).

El PAC dispone de perfil y puede ser tomado como Objetivo por las Tropas. El PAC sólo podrá ser seleccionado como Objetivo de un Ataque siempre y cuando dicho Ataque no afecte a ninguna otra Tropa, ya sea enemiga o aliada.

NOMBRE	BLI	PB	EST	S
PAC (Puesto Avanzado de Comunicaciones)	6	6	3	5
TIRADA CC FIJA: 8, GIZMOKIT (FIS=9)				

SISTEMA DE DEFENSA AUTOMATIZADO (SDA)

Cada PAC está equipado con un SDA para evitar su manipulación. Cualquier Ataque realizado contra el PAC provocará un Ataque CC en respuesta, que obtiene automáticamente un 8 en su Tírada. Los Ataques CC contra estos puestos se realizarán siempre como Tírada Enfrentada, incluso si se utiliza la Habilidad Especial Berserk. No se pueden aplicar MOD al Atributo del atacante en la Tírada de Ataque CC.

Si la Tírada automática de 8 del SDA es un éxito, entonces el atacante sufrirá un impacto con Munición Aturdidora, forzándole a realizar dos Tíradas de Salvación contra PB, con Daño 15. La Habilidad Especial Inmunidad (Total) no es efectiva contra este impacto.



DAÑAR Y DESTRUIR EL PAC

El PAC sólo puede ser Dañado mediante Ataques CC con Armas que dispongan de la Propiedad Antimaterial, o situando Cargas-D.

FURIA ACORAZADA

En este escenario, se considera que los TAG pueden aplicar la Propiedad Antimaterial en todos aquellos Ataques CC en los que empleen su Arma CC.

ZONA DE GRAVEDAD BAJA

La totalidad de la zona de operaciones tiene una gravedad baja. Esta regla **no aplica restricciones al Movimiento**, sin embargo, aquellas Tropas que posean la Habilidad Especial **Terreno (0-G) o Terreno (Total)** disponen automáticamente de la Habilidad Especial **Súper-Salto**.

PANOPLIAS

Hay 2 Panoplias situadas en la línea central de la mesa a 30 cm de los bordes para partidas a 400/300 puntos, a 20 cm para partidas a 250/200 puntos y 15 cm a partidas a 150 puntos (ver plano).

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

USAR PANOPLIA (CARGAS-D)

HABILIDAD CORTA

Ataque.

REQUISITOS

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

EFFECTOS

- ▶ Superando una Tirada Normal de VOL la Tropa obtendrá el arma Cargas-D o, si así lo prefiere su jugador, efectuará una Tirada en la Tabla de Panoplia, para obtener un arma o pieza de Equipo distinta. Una vez obtenido un éxito, la Tropa no podrá volver a hacer uso de esta Panoplia.
- ▶ Aquellas Tropas que posean la Habilidad Especial Botín, o cualquier otra Habilidad que así lo indique en su descripción, no precisan realizar la Tirada de VOL.
- ▶ Además, una Tropa que, en contacto de Silueta con esta pieza de escenografía, consuma una Habilidad Corta de la Orden cancela el estado Descargado.
- ▶ Una Tropa podrá repetir su tirada en la en la Tabla de Panoplia si obtuviera un Arma o pieza de Equipo de la que ya dispusiera.

TABLA DE PANOPLIA

1-2	+1 BLI	13	Panzerfaust
3-4	Lanzallamas Lig.	14	Arma CC Monofilo
5-6	Granadas	15	MOV 20-10
7-8	Arma CC DA	16	TAG: Ataque CD (Shock) Otros Tipos de Tropa: Fusil MULTI
9	Visor Multiespectral N1	17	Fusil Francotirador MULTI
10	Arma CC EXP	18	TAG: Inmunidad (Total) Otros Tipos de Tropa: + 4 BLI
11	Lanza-Adhesivo (+1R)	19	Mimetismo (-6)
12	TAG: Inmunidad (AP) Otros Tipos de Tropa: + 2 BLI	20	TAG: Ataque CD (+1 R) Otros Tipos de Tropa: Ametralladora (HMG)

TROPAS ESPECIALISTAS

En este escenario, sólo Hackers, Ingenieros, Médicos, Observadores de Artillería, Sanitarios y Tropas con la Habilidad Cadena de Mando u Operativo Especialista se consideran Tropas Especialistas.

Los Hackers, Médicos e Ingenieros no pueden cumplir las funciones de Tropa Especialista a través de Miniaturas con Repetidor ni de Periférico (Servidor).

CORSARIO

En este escenario ambos jugadores pueden alinear un Bashi Bazouk (cualquier opción de arma) extra, aunque no se encuentre disponible en su ejército, y sin pagar su Coste ni CAP. Tampoco se contabilizará para el límite de diez Tropas del Grupo de Combate, ni para el máximo de quince Tropas por Lista de Ejército. En este escenario, el Bashi Bazouk se considera siempre Tropa Especialista.

FIN DE MISIÓN

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

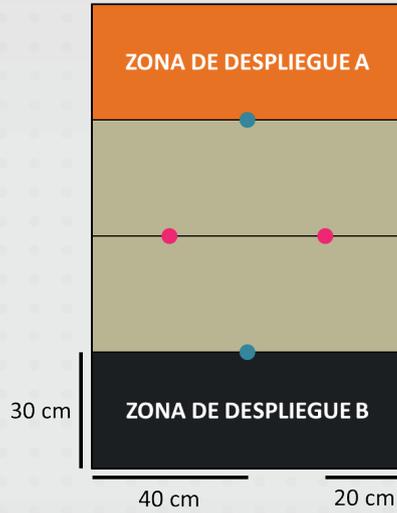
Si un jugador empieza su turno en **!!!Retirada!!!** la partida acabará al final de ese mismo Turno de Jugador.



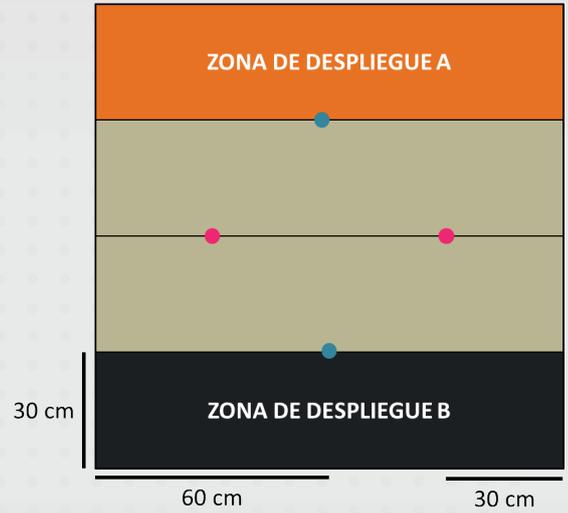
150 P
60 cm x 80 cm



200 P / 250 P
80 cm x 120 cm



300 P / 400 P
120 cm x 120 cm



- Puesto Avanzado de Comunicaciones
- Panoplia

SUMINISTROS

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- » Por cada Caja de Suministros Controlada al acabar la partida (2 Puntos de Objetivo).
- » Controlar más Cajas de Suministros que el enemigo al acabar la partida (1 Punto de Objetivo).
- » Que el enemigo no Controle ninguna Caja de Suministros al acabar la partida (1 Punto de Objetivo).

CLASIFICADO

- » Cada jugador tiene 2 Objetivos Clasificados (1 Punto de Objetivo cada uno).

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
A y B	150	3	60 cm x 80 cm	20 cm x 60 cm
A y B	200	4	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A y B	250	5	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A y B	300	6	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm
A y B	400	8	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm

No está permitido desplegar en contacto de Silueta con los Tech-Coffins.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

TECH-COFFINS

Hay un total de 3 Tech-Coffins. Debe colocarse uno de ellos en el centro de la mesa y los otros dos en la línea central de la mesa, a 30 cm del borde (a 20 cm para partidas a 250/200 puntos y 15 cm a partidas a 150 puntos) (ver plano). Cada Tech-Coffin dispone de una única Caja de Suministros.

CAJAS DE SUMINISTROS

Las Cajas de Suministros se representan mediante un Token de Caja de Suministros (SUPPLY BOX), o un elemento de escenografía relacionado (como los Tech Crates o Supply Box de Micro Art Studio, los Gang Tie Containers de Bandua Wargames, las Supply Boxes de Warsenal o los Cargo Crates de Customeeple).

EXTRAER CAJAS DE SUMINISTROS

HABILIDAD CORTA

Ataque.

REQUISITOS

- ▶ Sólo Tropas Especialistas pueden declarar esta Habilidad.
- ▶ La Tropa Especialista debe encontrarse en contacto de Silueta con el Tech-Coffin.

EFFECTOS

- ▶ Superando una Tirada Normal de VOL se considera que la Caja de Suministros ha sido Extraída y cargada por la Tropa Especialista, situando un Token de SUPPLY BOX al lado de dicha Tropa.
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.
- ▶ Una vez se supera la tirada para extraer la Caja de Suministros, el Token de Tech-Coffin debe retirarse de la mesa de juego.
Si se está utilizando un elemento de escenografía para representar al Tech-Coffin en vez de un Token, entonces puede permanecer sobre la mesa de juego, situando a su lado un Token de Jugador (PLAYER A o PLAYER B) para señalar que la Caja de Suministros ha sido extraída.

RECOGER CAJA DE SUMINISTROS

HABILIDAD CORTA

Ataque.

REQUISITOS

- La Tropa debe encontrarse en alguna de las situaciones siguientes:
 - ▶ En contacto de Silueta con una Tropa aliada en estado Normal que posea un Token de SUPPLY BOX.
 - ▶ En contacto de Silueta con un Token de SUPPLY BOX solitario.

EFFECTOS

- ▶ Consumiendo una Habilidad Corta, y sin necesidad de Tirada, cualquier Tropa puede recoger una Caja de Suministros en cualquiera de las situaciones que cumplan con los Requisitos mencionados.
- ▶ Las Tropas deberán cumplir con las Reglas Comunes de Cajas de Suministros.

REGLAS COMUNES DE CAJAS DE SUMINISTROS

- » Una Tropa no puede llevar más de una Caja de Suministros. Como excepción, las Tropas que dispongan de la pieza de Equipo Bagaje pueden llevar hasta dos Cajas de Suministros.
- » Sólo Miniaturas y no Marcadores (Camuflaje, Suplantación, Holoeco...) pueden cargar con las Cajas de Suministros.
- » El Token que representa a la Caja de Suministros debe dejarse en la mesa si la Miniatura que lo lleva pasa a estado Nulo.

CONTROLAR LAS CAJAS DE SUMINISTROS

Una Caja de Suministros se considera Controlada por un jugador cuando al final de la partida éste dispone de una Miniatura, pero no un Marcador, cargando con él. Dicha Miniatura no podrá encontrarse en contacto de Silueta con ninguna Tropa enemiga. Las miniaturas en estado Nulo no se tendrán en cuenta.

TROPAS ESPECIALISTAS

En este escenario, sólo Hackers, Ingenieros, Médicos, Observadores de Artillería, Sanitarios y Tropas con la Habilidad Cadena de Mando u Operativo Especialista se consideran Tropas Especialistas.

Los Hackers, Médicos e Ingenieros no pueden cumplir las funciones de Tropa Especialista a través de Miniaturas con Repetidor ni de Periférico (Servidor).

BONO DE MÉDICO Y SANITARIO

Aquellas Tropas que posean la Habilidad Especial Médico o sean Sanitarios dispondrán de un MOD de +3 a las Tiradas de VOL necesarias para Extraer una Caja de Suministro de un Tech-Coffin. Este Bono no es

acumulativo con los MOD que puedan tener las Habilidades Especiales Médico o Sanitario. Además, podrán realizar dos Tiradas de VOL por cada Habilidad Corta consumida para Extraer una Caja de Suministro.

SERVICIO DE SEGURIDAD (SECDET)

En este escenario ambos jugadores pueden alinear un CSU (cualquier opción de arma) extra, aunque no se encuentre disponible en su ejército, y sin pagar su Coste ni CAP. Tampoco se contabilizará para el límite de diez Tropas del Grupo de Combate, ni para el máximo de quince Tropas por Lista de Ejército. En este escenario, el CSU se considera Tropa Especialista y dispone de la Habilidad Especial **Terreno (0-G)**. Además, esta Tropa se considera un CSU a todos los efectos para formar Fireteam.

ZONA DE GRAVEDAD BAJA

La totalidad de la zona de operaciones tiene una gravedad baja. Esta regla **no aplica restricciones al Movimiento**, sin embargo, aquellas Tropas que posean la Habilidad Especial **Terreno (0-G)** o **Terreno (Total)** disponen automáticamente de la Habilidad Especial Súper-Salto.

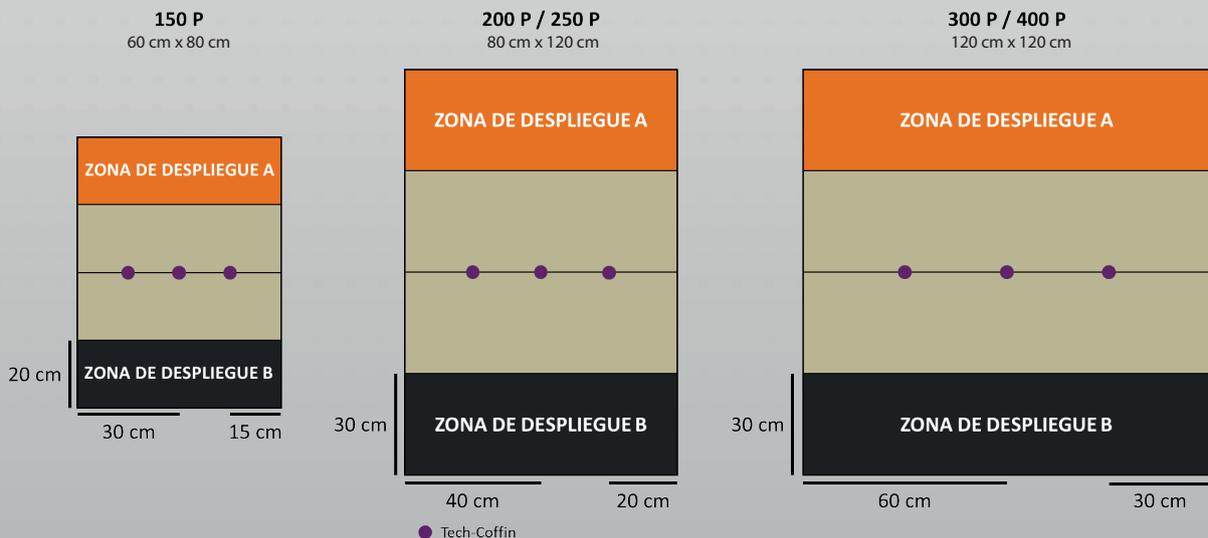
CARTA INTELCOM (CONTRAESPIONAJE)

Cuando concluya la partida y se proceda al recuento de puntos, cada Objetivo Clasificado cumplido por un jugador que disponga del símbolo ☉ anulará un Objetivo Clasificado cumplido por el jugador contrario que disponga del símbolo ☾.

FIN DE MISIÓN

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

Si un jugador empieza su turno en ¡¡¡Retirada!!! la partida acabará al final de ese mismo Turno de Jugador.





SUPREMACÍA

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- » Dominar más Cuadrantes que el adversario al final de cada Ronda de Juego (2 Puntos de Objetivo).
- » Dominar el mismo número de Cuadrantes que el adversario al final de cada Ronda de Juego (1 Punto de objetivo, sólo si el jugador Domina al menos 1 Cuadrante).
- » Hackear una Consola (1 Punto de Objetivo por cada Consola Hackeada, hasta un máximo de 3 Puntos de Objetivo).

CLASIFICADO

- » Cada jugador tiene 1 Objetivo Clasificado (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
A y B	150	3	60 cm x 80 cm	20 cm x 60 cm
A y B	200	4	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A y B	250	5	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A y B	300	6	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm
A y B	400	8	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

CUADRANTES (ZO)

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

En este escenario, cada Cuadrante se considera una Zona de Operaciones (ZO).

DOMINAR ZONA DE OPERACIONES

Una Zona de Operaciones (ZO) se considera Dominada por un jugador si éste tiene más Puntos de Victoria que el enemigo dentro de su área. Sólo se contabilizarán Tropas, incluyendo Proxies y Periféricos (Servidor), ya sea en forma de miniatura o de Marcador (Camuflaje, Embrión Shasvastii, Semilla-Embrión, etc.). Aquellas Tropas que se encuentren en estado Nulo no serán contabilizadas. No se tendrán en cuenta los Tokens que representen armas o piezas de equipo (como Minas o Repetidores de Posición), Holoecos falsos y demás tipos de Tokens que no representen una Tropa.

Para considerar que una Tropa se encuentra dentro del área de la ZO, es obligatorio que más de la mitad de la peana se encuentre en el interior de dicha área.

SHASVASTII

Las Tropas con la Habilidad Especial Shasvastii situadas en una Zona de Operaciones siempre contabilizarán sus puntos mientras se encuentren en estado Normal o Embrión Shasvastii.

BAGAJE

Las Tropas con la Pieza de Equipo Bagaje que se encuentren en una Zona de Operaciones contabilizarán un extra de 20 Puntos de Victoria mientras no se encuentren en un estado Nulo.

CONSOLAS

Hay un total de 4 Consolas, situadas en el centro de cada Cuadrante.

Cada Consola deberá representarse con un Token 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 CONSOLAS

HABILIDAD CORTA

Ataque.

REQUISITOS

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

EFFECTOS

- ▶ Superando una Tirada Normal de VOL se considera que la Consola ha sido Hackeada 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.
- ▶ Un jugador puede Hackear una Consola que haya sido Hackeada previamente por su adversario, empleando el mismo procedimiento. En tal caso, ambos jugadores contabilizarán dicha Consola.
- ▶ Se pueden emplear Tokens de Jugador A (PLAYER A) y Jugador B (PLAYER B) para señalar la Consola hackeada. Es recomendable que cada jugador emplee un tipo de Token distinto.

TROPAS ESPECIALISTAS

En este escenario, sólo Hackers, Ingenieros, Médicos, Observadores de Artillería, Sanitarios y Tropas con la Habilidad Cadena de Mando u Operativo Especialista se consideran Tropas Especialistas.

Los Hackers, Médicos e Ingenieros no pueden cumplir las funciones de Tropa Especialista a través de Miniaturas con Repetidor ni de Periférico (Servidor).

BONO DE HACKER

Aquellas Tropas que posean la Habilidad Especial Hacker dispondrán de un MOD de +3 a las Tiradas de VOL necesarias para poder hackear una Consola. Además, podrán realizar dos Tiradas de VOL por cada Habilidad Corta consumida al hackear una Consola.

SECCIÓN SIN GRAVEDAD

La operación se desarrolla en una sección con ausencia de gravedad, por lo que toda la mesa se considera Sección sin Gravedad. En la mesa de juego no se aplican restricciones al Movimiento, sin embargo, aquellas tropas que posean la Habilidad Especial **Terreno (Total), Terreno (0-G) o Súper-Salto** obtienen un Bono de +2,5 cm que sumarán al primer valor de su Atributo de MOV.

Este Bono se aplicará únicamente a la Habilidad Mover.

SERVICIO DE SEGURIDAD (SECDET)

En este escenario ambos jugadores pueden alinear un CSU (cualquier opción de arma) extra, aunque no se encuentre disponible en su ejército, y sin pagar su Coste ni CAP. No obstante, su valor en Coste se contabilizará para considerar Dominar ZO.

Esta Tropa no se contabilizará para el límite de diez Tropas del Grupo de Combate, ni para el máximo de quince Tropas por Lista de Ejército.

En este escenario, el CSU se considera Tropa Especialista y dispone de la Habilidad Especial **Terreno (0-G)**. Además, esta Tropa se considera un CSU a todos los efectos para formar Fireteam.

CARTA INTELCOM (BASTIMENTO)

Los Objetivos Clasificados con el símbolo conceden 1 Punto de Objetivo extra, sólo si el jugador dispone de un total de Puntos de Objetivo inferior a 10.

FIN DE MISIÓN

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

Si un jugador empieza su turno en situación de Retirada!!! la partida acabará al final de ese mismo Turno de Jugador.



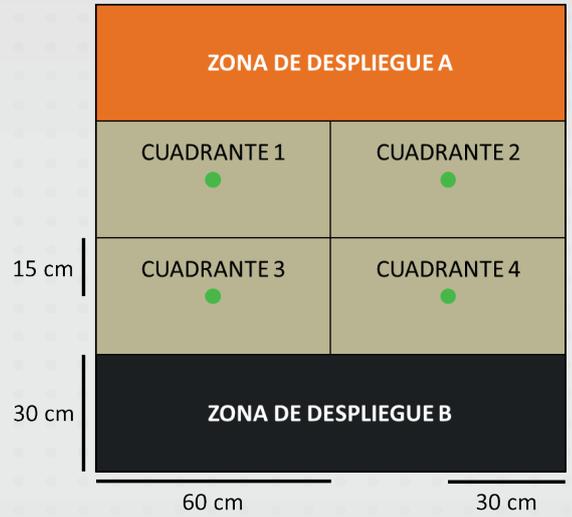
150 P
60 cm x 80 cm



200 P / 250 P
80 cm x 120 cm



300 P / 400 P
120 cm x 120 cm



TIROTEO

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- » Eliminar más Tropas Especialistas que el adversario (2 Punto de Objetivo).
- » Eliminar más Tenientes que el adversario (2 Puntos de Objetivo).
- » Eliminar más Puntos de Ejército que el adversario (2 Puntos de Objetivo).
- » Haber obtenido más armas o equipo de las Panoplias que el enemigo al final de la partida (1 Punto de Objetivo).

CLASIFICADO

- » Cada jugador tiene 3 Objetivos Clasificados (1 Punto de Objetivo cada uno).

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
A y B	150	3	60 cm x 80 cm	30 cm x 60 cm
A y B	200	4	80 cm x 120 cm	40 cm x 80 cm
A y B	250	5	80 cm x 120 cm	40 cm x 80 cm
A y B	300	6	120 cm x 120 cm	40 cm x 120 cm
A y B	400	8	120 cm x 120 cm	40 cm x 120 cm

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

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 Miniatura o Marcador deberán ser consideradas como Eliminadas por el enemigo.

Un Teniente se considera Eliminado si fue Teniente en cualquier momento de la partida, y pasa a estado Muerto o está en Estado Nulo al final de la partida.

SIN CUARTEL

En esta misión no se aplica la regla de ¡¡¡Retirada!!!

ZONA DESIGNADA DE ATERRIZAJE

Toda la mesa de juego se considera Zona Designada de Aterrizaje. Cualquier Tropa con la Habilidad Especial Salto de Combate obtiene un MOD de +3 a su Tirada de FIS para su despliegue. Cualquier otro MOD a esta Tirada derivado de cualquier otra regla se aplicará de la forma habitual.

Además, las Tropas con cualquier Habilidad Especial con la Etiqueta Despliegue Aerotransportado (DA) ignoran la prohibición de despliegue en el interior de la Zona de Despliegue enemiga.

PANOPLIAS

Hay tres Panoplias situadas en la línea central de la mesa. Una de ellas se encuentra en el centro de la mesa, y las otras dos a 20 cm de los bordes en escenarios de 300/ 400 puntos, a 10 cm en escenarios de 200/ 250 puntos y en el borde de la mesa en escenarios de 150 puntos (ver plano).

Cada Panoplia deberá representarse con un Token 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 Normal de VOL podrá efectuar una Tirada en la Tabla de Panoplia, para obtener un arma o pieza de Equipo. Una vez obtenido un éxito, no podrá volver a hacer uso de esta Panoplia.
- ▶ Aquellas Tropas que posean la Habilidad Especial Botín, o cualquier otra Habilidad que así lo indique en su descripción, no precisan realizar la Tirada de VOL.
- ▶ Además, una Tropa que, en contacto de Silueta con esta pieza de escenografía, consuma una Habilidad Corta de la Orden cancela el estado Descargado.
- ▶ Una Tropa podrá repetir su tirada en la en la Tabla de Panoplia si obtuviera un Arma o pieza de Equipo de la que ya dispusiera.

ZONA DE GRAVEDAD BAJA

La totalidad de la zona de operaciones tiene una gravedad baja. Esta regla **no aplica restricciones al Movimiento**, sin embargo, aquellas Tropas que posean la Habilidad Especial **Terreno (0-G) o Terreno (Total)** disponen automáticamente de la Habilidad Especial **Súper-Salto**.

TROPAS ESPECIALISTAS

En este escenario, sólo Hackers, Ingenieros, Médicos, Observadores de Artillería, Sanitarios y Tropas con la Habilidad Cadena de Mando u Operativo Especialista se consideran Tropas Especialistas.

Los Hackers, Médicos e Ingenieros no pueden cumplir las funciones de Tropa Especialista a través de Miniaturas con Repetidor ni de Periférico (Servidor).

CORSARIO

En este escenario ambos jugadores pueden alinear un Bashi Bazouk (cualquier opción de arma) extra, aunque no se encuentre disponible en su ejército, y sin pagar su Coste ni CAP. Tampoco se contabilizará para el límite de diez Tropas del Grupo de Combate, ni para el máximo de quince Tropas por Lista de Ejército. En este escenario, el Bashi Bazouk se considera siempre Tropa Especialista.

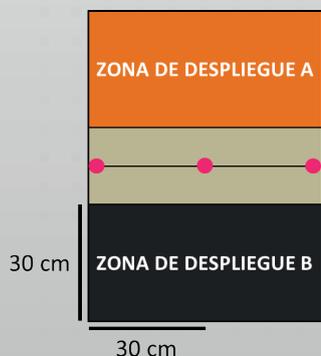
FIN DE MISIÓN

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

TABLA DE PANOPLIA

1-2	+1 BLI	13	Panzerfaust
3-4	Lanzallamas Lig.	14	Arma CC Monofilo
5-6	Granadas	15	MOV 20-10
7-8	Arma CC DA	16	TAG: Ataque CD (Shock) Otros Tipos de Tropa: Fusil MULTI
9	Visor Multiespectral N1	17	Fusil Francotirador MULTI
10	Arma CC EXP	18	TAG: Inmunidad (Total) Otros Tipos de Tropa: + 4 BLI
11	Lanza-Adhesivo (+1R)	19	Mimetismo (-6)
12	TAG: Inmunidad (AP) Otros Tipos de Tropa: + 2 BLI	20	TAG: Ataque CD (+1 R) Otros Tipos de Tropa: Ametralladora (HMG)

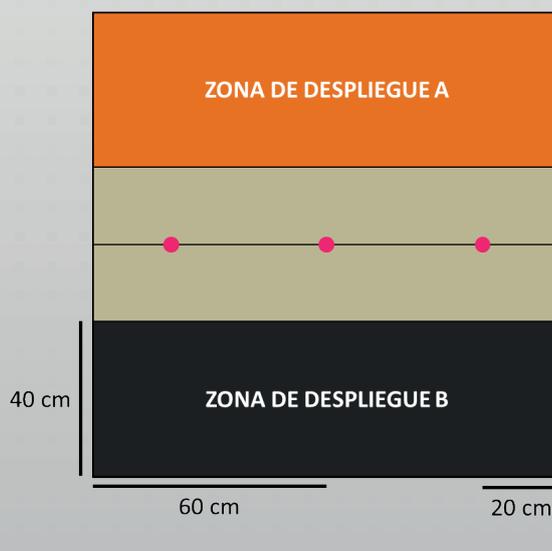
150 P
60 cm x 80 cm



200 P / 250 P
80 cm x 120 cm



300 P / 400 P
120 cm x 120 cm



● Panoplia

ITS DIRECT ACTION





CAMPO DE BATALLA

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

- » Dominar el Sector más cercano a la Zona de Despliegue propia al final de la partida (1 Punto de Objetivo).
- » Dominar el Sector central al final de la partida (3 Puntos de Objetivo).
- » Dominar el Sector más alejado de la Zona de Despliegue propia al final de la partida (4 Puntos de Objetivo).
- » Haber Eliminado al Key Ops enemigo al final de la partida (2 Puntos de Objetivo).
- » Alternativamente, Amenazar al Key Ops 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.

BANDO	PUNTOS	CAP	TAMAÑO MESA	ZONA DESPLIEGUE
A y B	150	3	60 cm x 80 cm	20 cm x 60 cm
A y B	200	4	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A y B	250	5	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A y B	300	6	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm
A y B	400	8	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

SECTORES (ZO)

En partidas de 200 hasta 400 puntos, al acabar la partida, pero no antes, se marcarán tres Sectores de 20 cm de profundidad y del mismo ancho de la mesa. Dos están a 10 cm de la línea central de la mesa, una en cada lado, y la tercera ocupa la franja central de 20 cm de la mesa.

Para partidas a 150 puntos los Sectores serán de 10 cm de profundidad y del mismo ancho de la mesa. Dos están a 5 cm de la línea central de la mesa, una en cada lado, y la tercera ocupa la franja central de 10 cm de la mesa.

En este escenario, cada Sector se considera una Zona de Operaciones (ZO).

DOMINAR ZONA DE OPERACIONES

Una Zona de Operaciones (ZO) se considera Dominada por un jugador si éste tiene más Puntos de Victoria que el enemigo dentro de su área. Sólo se contabilizarán Tropas, incluyendo Proxies y Periféricos (Servidor), ya sea en forma de miniatura o de Marcador (Camuflaje, Embrión Shasvastii, Semilla-Embrión, etc.). Aquellas Tropas que se encuentren en estado Nulo no serán contabilizadas. No se tendrán en cuenta los Tokens que representen armas o piezas de equipo (como Minas o Repetidores de Posición), Holoecos falsos y demás tipos de Tokens que no representen una Tropa.

Para considerar que una Tropa se encuentra dentro del área de la ZO, es obligatorio que más de la mitad de la peana se encuentre en el interior de dicha área.

SHASVASTII

Las Tropas con la Habilidad Especial Shasvastii situadas en una Zona de Operaciones siempre contabilizarán sus puntos mientras se encuentren en estado Normal o Embrión Shasvastii.

BAGAJE

Las Tropas con la Pieza de Equipo Bagaje que se encuentren en una Zona de Operaciones contabilizarán un extra de 20 Puntos de Victoria mientras no se encuentren en un estado Nulo.

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 Miniatura o Marcador deberán ser consideradas como Eliminadas por el enemigo.

KEY OPS

Un Key Ops es un operativo experto con formación especial en tácticas de reconocimiento y combate.

Al final de la Fase de Despliegue, y en orden de Iniciativa, el jugador debe declarar qué Tropa de su Lista de Ejército será su Key Ops. La Tropa elegida deberá ser siempre una figura desplegada en la mesa de juego. No se permite elegir Tropas en estado Marcador o en Despliegue Oculto. Esta Tropa deberá encontrarse siempre en la mesa de juego como figura y no como Marcador (no se permiten estados Camuflado, Holoeco...). Así mismo, Tropas Irregulares o cuyo Tipo de Tropa sea REM tampoco podrán ser designadas como Key Ops.

En este escenario, esta Tropa dispone de la Habilidad Especial **Esquivar (+3)** y **Sentido Táctico**, aunque no se hallen listadas en su Perfil de Unidad. Estas habilidades extra no son acumulativas, si la Tropa ya dispusiera de ellas, no se aplicarán.

El Key Ops se identifica mediante un Token de Jugador A o B (PLAYER A - B).

AMENAZAR KEY OPS

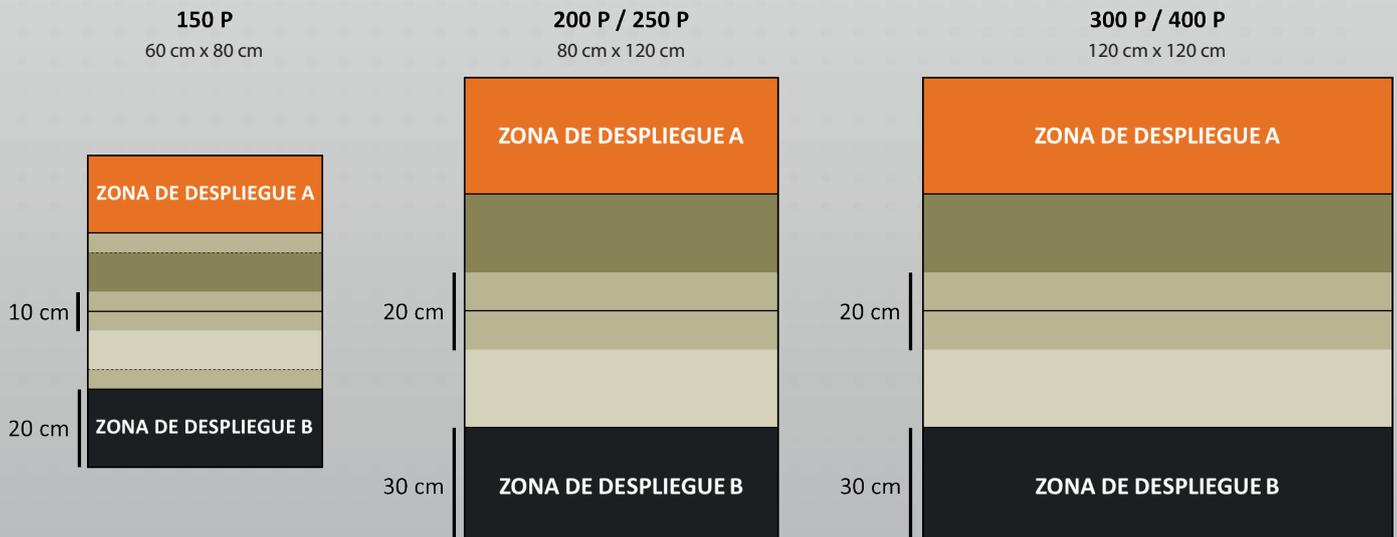
Se considera que un jugador Amenaza al Key Ops del enemigo cuando al menos una de sus Tropas (como Miniatura, pero no como Marcador) en estado no Nulo se encuentra dentro de la Zona de Control de dicho Key Ops.

SIN HVT NI MAZO CLASIFICADO

En este escenario no se aplican las reglas de Miniatura HVT ni Asegurar HVT. Los jugadores no desplegarán Miniatura HVT en la mesa de juego y no se utilizará el Mazo Clasificado en este escenario.

FIN DE MISIÓN

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



DEGÜELLO

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

- » Eliminar más **Puntos de Ejército** enemigos que el adversario (3 Puntos de Objetivo).
- » Eliminar tantos **Tenientes** enemigos como el adversario (2 Puntos de Objetivo, si se ha eliminado al menos a un Teniente).
- » Eliminar más Tenientes enemigos que el adversario (3 Puntos de Objetivo, si se ha eliminado al menos a un Teniente).
- » Eliminar al Key Ops enemigo (1 Punto de Objetivo).
- » Que el Key Ops propio haya Eliminado más **Tropas** enemigas que el Key Ops del adversario (3 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.

BANDO	PUNTOS	CAP	TAMAÑO MESA	ZONA DESPLIEGUE
A y B	150	3	60 cm x 80 cm	30 cm x 60 cm
A y B	200	4	80 cm x 120 cm	40 cm x 80 cm
A y B	250	5	80 cm x 120 cm	40 cm x 80 cm
A y B	300	6	120 cm x 120 cm	40 cm x 120 cm
A y B	400	8	120 cm x 120 cm	40 cm x 120 cm

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

ENLACE TÁCTICO REFORZADO

En este escenario no se aplica la regla Pérdida de Teniente.

En esta misión, la identidad del Teniente siempre se considera Información Pública. De tal modo, el jugador deberá indicar cuál Marcador es el Teniente si se encontrara en estado de Marcador (Camuflado, Señuelo...), o Marcadores en el caso de Holoprojector.

Es obligatorio que, al comienzo de la primera Ronda de Juego, el Teniente se encuentre desplegado en la mesa, sea en forma de Miniatura o de Marcador. No se permite su despliegue en estado Despliegue Oculto.

Si durante la Fase Táctica del Turno Activo, el jugador comprueba que carece de Teniente, ya sea porque éste no ha sido desplegado o porque su Teniente se encuentra en estado considerado Nulo (Inconsciente, Muerto, Sepsitorizado...) o en estado Aislado, entonces deberá nombrar un nuevo Teniente sin coste de Orden. La identidad de este nuevo Teniente también se considera Información Pública. Es obligatorio que dicho Teniente sea una Miniatura o Marcador que se halle en la mesa de juego.

KEY OPS

Un Key Ops es un operativo experto con formación especial en tácticas de reconocimiento y combate.

Al final de la Fase de Despliegue, y en orden de Iniciativa, el jugador debe declarar qué Tropa de su Lista de Ejército será su Key Ops. La Tropa elegida deberá ser siempre una figura desplegada en la mesa de juego. No se permite elegir Tropas en estado Marcador o en Despliegue Oculto. Esta Tropa deberá encontrarse siempre en la mesa de juego como figura y no como Marcador (no se permiten estados Camuflado, Holoeco...). Así mismo, Tropas Irregulares o cuyo Tipo de Tropa sea REM tampoco podrán ser designadas como Key Ops.

En este escenario, esta Tropa dispone de la Habilidad Especial **Esquivar (+3)** y **Sentido Táctico**, aunque no se hallen listadas en su Perfil de Unidad. Estas habilidades extra no son acumulativas, si la Tropa ya dispusiera de ellas, no se aplicarán.

El Key Ops se identifica mediante un Token de Jugador A o B (PLAYER A - B).

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 Miniatura o Marcador deberán ser consideradas como Eliminadas por el enemigo.

El Key Ops puede contabilizar la Eliminación de un objetivo si ha causado que éste se encuentre en estado Nulo al final de la partida, o si durante la partida le ha causado al objetivo la pérdida de un punto de Heridas/EST en la misma Orden en la que el éste pasa a estado Muerto.

Un Teniente se considera Eliminado si fue Teniente en cualquier momento de la partida, y pasa a estado Muerto o está en Estado Nulo al final de la partida.

SIN CUARTEL

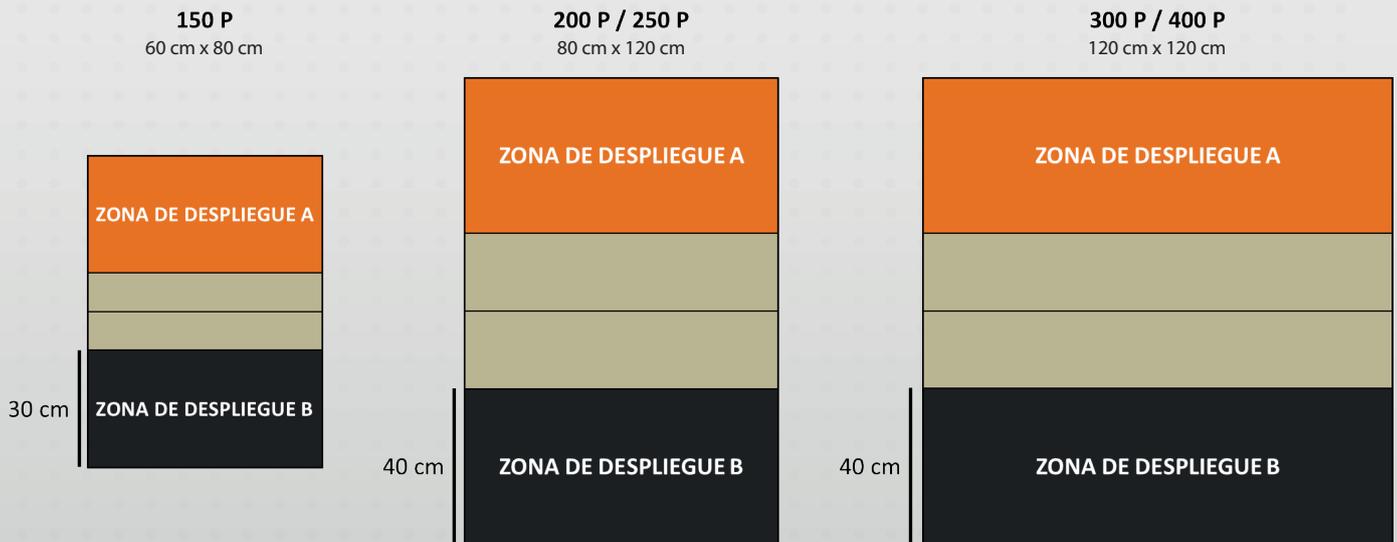
En esta misión no se aplica la regla de ¡¡¡Retirada!!!

SIN HVT NI MAZO CLASIFICADO

En este escenario no se aplican las reglas de Miniatura HVT ni Asegurar HVT. Los jugadores no desplegarán Miniatura HVT en la mesa de juego y no se utilizará el Mazo Clasificado en este escenario.

FIN DE MISIÓN

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



SUPERIORIDAD

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

- » Dominar más Cuadrantes que el adversario al final de cada Ronda de Juego (2 Puntos de Objetivo).
- » Hackear una Consola (1 Punto de Objetivo por cada Consola Hackeada, hasta un máximo de 3 Puntos de Objetivo).
- » Disponer de un Key Ops Dominante 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
A y B	150	3	60 cm x 80 cm	20 cm x 60 cm
A y B	200	4	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A y B	250	5	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A y B	300	6	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm
A y B	400	8	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

CUADRANTES (ZO)

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

En este escenario, cada Cuadrante se considera una Zona de Operaciones (ZO).

DOMINAR ZONA DE OPERACIONES

Una Zona de Operaciones (ZO) se considera Dominada por un jugador si éste tiene más Puntos de Victoria que el enemigo dentro de su área. Sólo se contabilizarán Tropas, incluyendo Proxies y Periféricos (Servidor), ya sea en forma de miniatura o de Marcador (Camuflaje, Embrión Shasvastii, Semilla-Embrión, etc.). Aquellas Tropas que se encuentren en estado Nulo no serán contabilizadas. No se tendrán en cuenta los Tokens que representen armas o piezas de equipo (como Minas o Repetidores de Posición), Holoecos falsos y demás tipos de Tokens que no representen una Tropa.

Para considerar que una Tropa se encuentra dentro del área de la ZO, es obligatorio que más de la mitad de la peana se encuentre en el interior de dicha área.

SHASVASTII

Las Tropas con la Habilidad Especial Shasvastii situadas en una Zona de Operaciones siempre contabilizarán sus puntos mientras se encuentren en estado Normal o Embrión Shasvastii.

BAGAJE

Las Tropas con la Pieza de Equipo Bagaje que se encuentren en una Zona de Operaciones contabilizarán un extra de 20 Puntos de Victoria mientras no se encuentren en un estado Nulo.

CONSOLAS

Hay un total de 4 Consolas, situadas en el centro de cada Cuadrante.

Cada Consola deberá representarse con un Token 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 CONSOLAS

HABILIDAD CORTA

Ataque.

REQUISITOS

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

EFFECTOS

- ▶ Superando una Tirada Normal de VOL se considera que la Consola ha sido Hackeada 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.
- ▶ Un jugador puede Hackear una Consola que haya sido Hackeada previamente por su adversario, empleando el mismo procedimiento. En tal caso, ambos jugadores contabilizarán dicha Consola.
- ▶ Se pueden emplear Tokens de Jugador A (PLAYER A) y Jugador B (PLAYER B) para señalar la Consola hackeada. Es recomendable que cada jugador emplee un tipo de Token distinto.

TROPAS ESPECIALISTAS

En este escenario, sólo Hackers, Ingenieros, Médicos, Observadores de Artillería, Sanitarios y Tropas con la Habilidad Cadena de Mando u Operativo Especialista se consideran Tropas Especialistas.

Los Hackers, Médicos e Ingenieros no pueden cumplir las funciones de Tropa Especialista a través de Miniaturas con Repetidor ni de Periférico (Servidor).

BONO DE HACKER

Aquellas Tropas que posean la Habilidad Especial Hacker dispondrán de un MOD de +3 a las Tiradas de VOL necesarias para poder hackear una Consola. Además, podrán realizar dos Tiradas de VOL por cada Habilidad Corta consumida al hackear una Consola.

KEY OPS

Un Key Ops es un operativo experto con formación especial en tácticas de reconocimiento y combate.

Al final de la Fase de Despliegue, y en orden de Iniciativa, el jugador debe declarar qué Tropa de su Lista de Ejército será su Key Ops. La Tropa elegida deberá ser siempre una figura desplegada en la mesa de juego. No se permite elegir Tropas en estado Marcador o en Despliegue Oculto. Esta Tropa deberá encontrarse siempre en la mesa de juego como figura y no como Marcador (no se permiten estados Camuflado, Holoeco...). Así mismo, Tropas Irregulares o cuyo Tipo de Tropa sea REM tampoco podrán ser designadas como Key Ops.

En este escenario, esta Tropa dispone de la Habilidad Especial Esquivar (+3) y Sentido Táctico, aunque no se hallen listadas en su Perfil de Unidad. Estas habilidades extra no son acumulativas, si la Tropa ya dispusiera de ellas, no se aplicarán.

El Key Ops se identifica mediante un Token de Jugador A o B (PLAYER A - B).

KEY OPS DOMINANTE

Si al final de la partida, un Key Ops se encuentra en un estado no Nulo dentro de una ZO Dominada por su jugador, éste considerará que dispone de un Key Ops Dominante.

SERVICIO DE SEGURIDAD (SECDET)

En este escenario ambos jugadores pueden alinear un CSU (cualquier opción de arma) extra, aunque no se encuentre disponible en su ejército, y sin pagar su Coste ni CAP. No obstante, su valor en Coste se contabilizará para considerar Dominar ZO.

Esta Tropa no se contabilizará para el límite de diez Tropas del Grupo de Combate, ni para el máximo de quince Tropas por Lista de Ejército.

En este escenario, el CSU se considera Tropa Especialista y dispone de la Habilidad Especial **Terreno (0-G)**. Además, esta Tropa se considera un CSU a todos los efectos para formar Fireteam.

SIN HVT NI MAZO CLASIFICADO

En este escenario no se aplican las reglas de Miniatura HVT ni Asegurar HVT. Los jugadores no desplegarán Miniatura HVT en la mesa de juego y no se utilizará el Mazo Clasificado en este escenario.

FIN DE MISIÓN

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

Si un jugador empieza su turno en situación de ¡¡¡Retirada!!! la partida acabará al final de ese mismo Turno de Jugador .



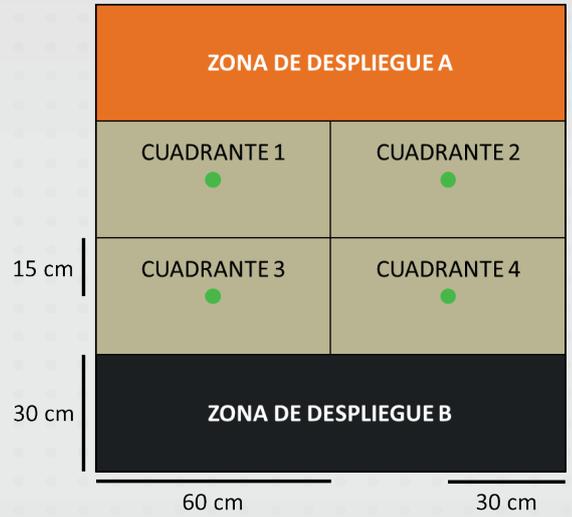
150 P
60 cm x 80 cm



200 P / 250 P
80 cm x 120 cm



300 P / 400 P
120 cm x 120 cm



● Consola

UPLINK CENTER

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

- » Por cada Antena de Comunicación Activada al acabar la partida (2 Puntos de Objetivo).
- » Por cada Antena de Comunicación Controlada al acabar la partida (1 Punto de Objetivo).
- » Controlar el Tech-Coffin al acabar la partida (3 Puntos de Objetivo).
- » Disponer de un Teniente Activo 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
A y B	150	3	60 cm x 80 cm	30 cm x 60 cm
A y B	200	4	80 cm x 120 cm	40 cm x 80 cm
A y B	250	5	80 cm x 120 cm	40 cm x 80 cm
A y B	300	6	120 cm x 120 cm	40 cm x 120 cm
A y B	400	8	120 cm x 120 cm	40 cm x 120 cm

No está permitido desplegar en contacto de Silueta con el Tech-Coffin, ni con las Antenas de Comunicación.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

ANTENAS DE COMUNICACIÓN

Hay 2 Antenas de Comunicación situadas en la línea central, a 30 cm de cada borde de la mesa en partidas a 400/300 puntos, a 20 cm en partidas a 250/200 puntos y a 10 cm en partidas a 150 puntos; ver plano.

Cada Antena de Comunicación deberá representarse con un Token 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).

ACTIVAR ANTENA DE COMUNICACIÓN

HABILIDAD CORTA

Ataque

REQUISITOS

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

EFFECTOS

- ▶ Superando una Tirada Normal de VOL se considera que la Antena de Comunicación ha sido Activada por la Tropa Especialista.
- ▶ 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.
- ▶ Un jugador puede Activar una Antena de Comunicación que haya sido Activada previamente por su adversario, empleando el mismo procedimiento. En ese caso, deja de contar como Activada para el enemigo.
- ▶ Se pueden emplear Tokens de Jugador A (PLAYER A) y Jugador B (PLAYER B) para señalar la Antena de Comunicaciones activada. Es recomendable que cada jugador emplee un tipo de Token distinto.

CONTROLAR ANTENA DE COMUNICACIÓN

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

TECH-COFFIN

Hay 1 Tech-Coffin situado en el centro de la mesa.

El Tech-Coffin debe representarse con un Token de Tech-Coffin o con un elemento de escenografía de diámetro similar (como los Stasis Coffins de Warsenal o el Cryo Pod de Customeeple).

CONTROLAR TECH-COFFIN

El Tech-Coffin se considera Controlado por un jugador cuando al final de la partida éste es el único que dispone de una Miniatura, pero no un Marcador, en contacto de Silueta con dicho Tech-Coffin. Por tanto, no puede haber Miniaturas enemigas en contacto con el Tech-Coffin. Las miniaturas en estado Nulo no se tendrán en cuenta.

TROPAS ESPECIALISTAS

En este escenario, sólo Hackers, Ingenieros, Médicos, Observadores de Artillería, Sanitarios y Tropas con la Habilidad Cadena de Mando u Operativo Especialista se consideran Tropas Especialistas.

Los Hackers, Médicos e Ingenieros no pueden cumplir las funciones de Tropa Especialista a través de Miniaturas con Repetidor ni de Periférico (Servidor).

BONO DE INGENIERO Y HACKER

Aquellas Tropas que posean la Habilidad Especial Ingeniero o Hacker dispondrán de un MOD de +3 a las Tiradas de VOL necesarias para Activar una Antena de Comunicación. Además, podrán realizar dos Tiradas de VOL por cada Habilidad Corta consumida al Activar una Antena de Comunicación.

CORSARIO

En este escenario ambos jugadores pueden alinear un Bashi Bazouk (cualquier opción de arma) extra, aunque no se encuentre disponible en su ejército, y sin pagar su Coste ni CAP. Tampoco se contabilizará para el límite de diez Tropas del Grupo de Combate, ni para el máximo de quince Tropas por Lista de Ejército. En este escenario, el Bashi Bazouk se considera siempre Tropa Especialista.

TENIENTE ACTIVO

Al final de la partida, un Teniente se considerará Activo siempre que no se encuentre en un estado Nulo (Inconsciente, Muerto, Sepsitorizado...) o en estado Aislado o Inmovilizado.

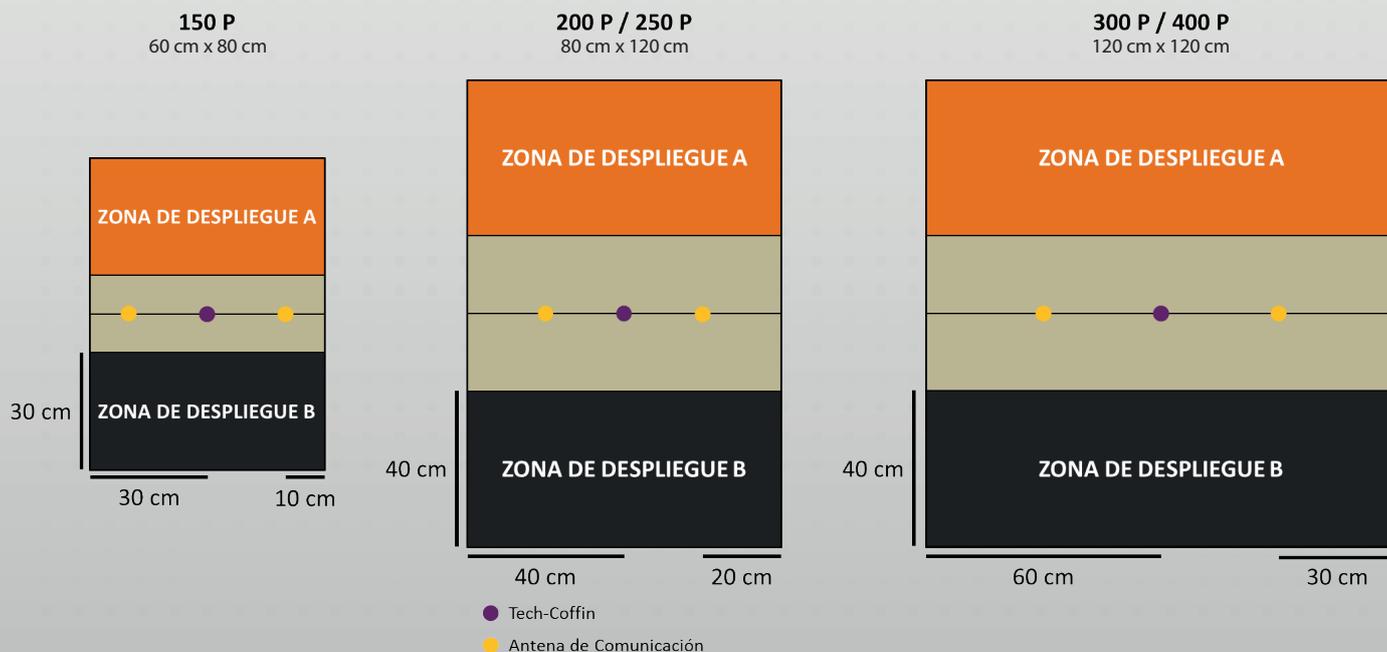
SIN HVT NI MAZO CLASIFICADO

En este escenario no se aplican las reglas de Miniatura HVT ni Asegurar HVT. Los jugadores no desplegarán Miniatura HVT en la mesa de juego y no se utilizará el Mazo Clasificado en este escenario.

FIN DE MISIÓN

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

Si un jugador empieza su turno en ¡¡¡Retirada!!! la partida acabará al final de ese mismo Turno de Jugador .



www.infinitytheuniverse.com