



ITS SEASON 16

PARTE II



HORIZONTES DESCONOCIDOS



CORVUS BELLI
INFINITY



ITS SEASON 16

PARTE II

ÍNDICE

HORIZONTES DESCONOCIDOS	3
ITS: NORMAS BÁSICAS	5
REGLAS DE TORNEO	7
MESAS PARA INFINITY	9
TEMPORADA 16	11
EXTRAS	14
OBJETIVOS CLASIFICADOS	15
APOYO TÁCTICO	16
PUNTUACIÓN ITS	17
ESCENARIOS ITS	17
ADQUISICIÓN	18
ÁLTAMENTE CLASIFICADO	20
B-PONG	22
BIOTÉCVORO	24
BORRADO DE MEMORIA	26
CAPTURAR Y PROTEGER	29
CONGELACIÓN	31
CONTRAMEDIDAS	34
DECAPITACIÓN	36
DESENMASCARAMIENTO	38
EVACUACIÓN	40
LA ARMERÍA	42
LÍNEA DE FRENTE	45
SALA DEL PÁNICO	47
SUMINISTROS	50
SUPREMACÍA	53
TIROTEO	55
ÚLTIMO LANZAMIENTO	57
ITS DIRECT ACTION	60
ANIKUILACIÓN	60
CAMPO DE BATALLA	62
DEGÜELLO	64
SUPERIORIDAD	66
UPLINK CENTER	68

OPERACIONES DE RESILIENCIA	70
----------------------------	----

LOG DE CAMBIOS

- Añadidos los Apoyos Tácticos.
- Añadidas las misiones: B-Pong, Evacuación y Último Lanzamiento.
- Añadido Reportero a las reglas de temporada.
- Modificado el Atributo H por VITA de Civiles y Criaturas QAZ.
- Modificado el tipo de Habilidad de Civevac y sus Requisitos.
- Modificado el término Daño por PS en Biotécvoro, en las QAZ, SDA y en Data Erasure.
- Modificada la Tabla de Panoplia.
- Eliminada la regla de Torreta Defensiva F-13 en algunas misiones.
- Modificaciones menores en Normas Básicas y Reglas de Torneo.

HORIZONTES DESCONOCIDOS

HORIZONTES DESCONOCIDOS

Los grandes logros de la humanidad, los grandes descubrimientos, las mayores aventuras, se lograron siempre gracias a la creencia de que había algo mejor más allá del horizonte, que al otro lado nos aguardaba una vida mejor, un mundo mejor, un futuro mejor. Así fue como se exploró el planeta Tierra, así fue como alcanzamos las estrellas, y así fue como se construyó la Esfera Humana.

Por tal motivo, la apertura de nuevos horizontes supone siempre una nueva oportunidad de expandirnos, de descubrir, de avanzar, de mejorar. Pero también de forjar nuevos hogares y de construir una nueva vida. El descubrimiento del planeta Shinju, aunque fuera en funestas circunstancias, ha abierto una nueva puerta a la expansión de la Esfera Humana. Y el propósito de O-12 es ayudar al conjunto de la humanidad a cruzarla.

Con este espíritu es con el que O-12 ha puesto en marcha el Programa Nuevos Horizontes, un ambicioso proyecto de apoyo a la colonización de Shinju. TransEtherea, la compañía subsidiaria del Bureau Hermes que gestiona el tráfico de Circulares, ha desviado una de estas mastodónticas naves para cubrir la ruta desde el sistema Solar hacia Shinju y permitir así tanto el flujo de colonos como de todos aquellos materiales, recursos y activos necesarios para consolidar la presencia de la humanidad en el nuevo planeta.

Una operación de alto coste, dado el impacto que supone para el transporte interestelar —tanto de mercancías como de pasajeros— el prescindir de una Circular, cuando todavía no se ha podido reemplazar la Circular perdida durante la Crisis de Concilium. Pero una operación muy necesaria, pues se encuadra dentro del programa de reubicación y alojamiento de miles de ciudadanos conciliares desplazados por la lamentable tragedia de la Debacle de Concilium.

Una operación también controvertida, que ha sido duramente criticada por las autoridades del Gran Japón Independiente, que consideran que se trata de una maniobra de presión para obligarles a ceder parte del territorio bajo su control bajo la excusa del mayor peso demográfico de las demás potencias presentes en aquel planeta. Argumento que se ha visto refrendado por las declaraciones del Emperador del EstadoImperio Yu Jing anunciando la construcción de una residencia imperial en Fùkuàng (富礦, “Bonanza”), ciudad capital de los territorios yujingyu en Shinju. Este anuncio fue definido como un gesto de apoyo al programa de colonización. Sin embargo, también ha sido visto como una afirmación de la soberanía yujingyu en aquel planeta, y una excusa para incrementar su presencia militar, con el despliegue de un amplio contingente del Servicio Imperial para garantizar la seguridad tanto de las instalaciones, como de las frecuentes visitas del cortejo imperial.

Por su parte, la Oficina de Asuntos Coloniales (BCA) de PanOceanía ha sabido sacar buen provecho del mayor flujo de mercancías y personas, potenciando su discutible programa de colonización de las áreas fronterizas con las Ryakudatsu, las zonas de exención, establecidas por O-12 como líneas divisorias ampliadas para reducir las fricciones territoriales. Estos emplazamientos sirven como plataformas de lanzamiento de operaciones tanto legales como clandestinas en los territorios vedados de las Ryakudatsu, y más allá de ellos en áreas bajo control nipón. El ejemplo más paradigmático de esto es Ibelin, en origen un emplazamiento bien fortificado que desafiaba el dominio japonés sobre la Ryakudatsu del norte del continente Takaraji, y que ha ido creciendo hasta convertirse en una ciudad colonial de facto. Del mismo modo, la Custodia Terræ Novæ, la agencia de gestión y coordinación de las diversas organizaciones neovaticanas en Shinju, ha visto como el número de operaciones y de personal desplegado sobre el terreno se ha ido incrementando exponencialmente a lo largo del tiempo, especialmente en torno a estas zonas de exclusión.

No obstante, las Ryakudatsu no son las únicas regiones de las que se tiene que preocupar la Oficina de Asuntos Coloniales panoceánica. La región vecina de Greystoke, al noreste de Kitai, bajo dominio de Ariadna por mandato de O-12, ha resultado ser mucho más que la simple distracción diplomática que las autoridades de San Pietro de Neoterra consideraron al principio. Las fuerzas de la USARF han establecido una red defensiva diamantina que resulta ardua de penetrar, mientras que grupos de operaciones especiales del TAK ejecutan certeras acciones de represalia ante cualquier desmán territorial por parte de la Hiperpotencia.

Y si Greystoke no ha resultado ser el dócil vecino que se esperaba, mucho menos lo ha sido Otrar, la región haqqislamita que se halla clavada en el costado de Outremer. El Hexaedro Interior, el servicio de inteligencia de la Hiperpotencia, ya había advertido que ese territorio se convertiría en un foco constante de problemas. La Sociedad Hassassin ha convertido la ciudad que da nombre a toda la región en uno de sus centros de operaciones más importantes, desde la cual infiltra a sus agentes por todo el hemisferio norte de Shinju.

Aunque no hay mejor causante de problemas en la Esfera Humana que la Nación Nómada, la cual se ha lanzado alegremente a hacer todo aquello en lo que es una gran especialista. Por una parte, las corporaciones de prospección y construcción de Corregidor como RocaWorks y Cósmica están haciendo su agosto en ese planeta. Por otra parte, equipos de búsqueda de los Laboratorios Negros de Praxis se afanan en obtener cualquier tipo de artefacto alienígena con el que experimentar sin precaución alguna, un riesgo que han pagado caro en más de una ocasión. Y mientras tanto Tunguska hace negocios con todos aquéllos que tengan secretos o dinero que ocultar, que en un planeta fronterizo y tan lleno de posibilidades como Shinju no son pocos.



ITS SEASON 16

PARTE II

Sin embargo, a pesar de todos sus recursos, con quien no logra hacer negocios Tunguska es con la Hegemonía Ur, cuyas actividades en Shinju son extremadamente herméticas, centrándose en Teloth, la isla continente que tiene bajo control y a la que pocos pueden acceder.

Ante un panorama tan volátil hay dos actores que se encuentran en un estado de alerta constante. Por un lado, la Brigada Torchlight, que se ha visto convertida en una suerte de policía planetaria, patrullando constantemente e interviniendo ante cualquier exceso por parte de alguna de las grandes potencias y corporaciones presentes en Shinju. De otro lado, los reporteros y las agencias de información

para los cuales no hay descanso en ese frenético planeta. Pues en Shinju no dejan de sucederse todo tipo de situaciones y de ocurrir noticias constantemente, especialmente cuando las propias fuerzas militares y de seguridad recurren a sus servicios para documentar y justificar sus actuaciones, o los convierten en objetivos prioritarios para encubrir toda mala acción que no quieren que se sepa.

Así son estos nuevos horizontes, desconocidos y peligrosos, a los que se enfrenta la humanidad, junto con sus nuevos socios de más allá de las estrellas. Unos horizontes tan arduos de alcanzar como fueron los de antaño y, al igual que aquéllos, llenos de amenazas y peligro, pero también promesas, esperanza y futuro.

Un reportaje de "Cuestiones Relevantes", un programa exclusivo de Orakl, el canal divulgativo y de análisis de la Universidad de Manaheim, Concilium Prima.

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 de Operaciones
- 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 si 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 Infinity Arc Markers de Micro Art Studio), 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.infinityuniverse.com) y a través del programa Infinity Army (www.infinityuniverse.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.

6

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://corvusbelli.com/es/comunidad/corvus-id>
- 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	400/350-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.

HORIZONTES DESCONOCIDOS

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.

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	RONDA 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	
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.

8

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 (4 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 el 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 está obligado a subir una o 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.

HORIZONTES DESCONOCIDOS

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.

- 400/350-Tier: 400 Puntos de Ejército y 8 CAP o 350 Puntos de Ejército y 7 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	DIAMETRO
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
DropPod	40mm

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.

MESAS PARA INFINITY

Se puede montar una mesa de Infinity como se prefiera, hay muchas formas de hacerlo y como jugador u organizador no se debe tener miedo a probar cosas diferentes, pues la mesa perfecta no existe. La configuración de mesa hará que los jugadores se planteen estrategias diferentes, haciendo que cada partida sea única.

No obstante, para aquellos organizadores que empiecen a organizar sus primeros torneos, aquí encontrarán algunos de consejos de la comunidad para montar mesas para Infinity.

CANTIDAD DE ESCENOGRAFÍA

No hay una cantidad mínima ni máxima de elementos de escenografía que debe incluir una mesa de juego. Lo importante es buscar un equilibrio en esa cantidad de escenografía; de esta forma se evitarán mesas muy abiertas donde avanzar será una tarea compleja, o mesas tan saturadas que las tropas con armas de larga distancia no tendrán ningún momento para brillar.

Muchos organizadores recomiendan utilizar nueve elementos de escenografía grandes, cuatro o cinco medianos y un buen puñado de elementos pequeños que generen esas pequeñas coberturas que permiten avanzar a las tropas con mayor seguridad.

Sin embargo, la mejor manera de saber qué cantidad de escenografía se necesita en Infinity no es otra que preparando mesas de juego; son la experiencia y los comentarios de los jugadores los que servirán de referencia para ir adaptando esa cantidad de escenografía.



ITS SEASON 16

PARTE II



EJEMPLO DE UN PAR DE CONFIGURACIONES DE MESA

DISTRIBUCIÓN DE LOS ELEMENTOS

El reglamento de Infinity dispone de una guía de montaje de mesas de juego para las partidas. No obstante, hay una serie de consejos adicionales que se pueden tener en cuenta a la hora de montar un torneo.

10

Al preparar una mesa de juego, ésta se puede dividir mentalmente en cuadrantes, facilitando así el reparto equitativo de la escenografía y evitando que pueda haber zonas de la mesa en las no haya opción de cobertura para las tropas.

Es importante asegurarse de comprobar las líneas de tiro, incluso por los laterales de la mesa. También tratar de evitar una distribución de la escenografía en la cual un tirador pueda dominar toda la mesa o un paracaidista pueda controlar toda la línea trasera de la Zona de Despliegue.

Una cuestión que no debe olvidarse: ¡Las mesas pueden ser asimétricas! De esta manera se pone en valor la elección de la Zona de Despliegue. En este caso se debe intentar que ambas zonas sean interesantes de manera diferente. Por ejemplo, alguna podría tener más elementos de cobertura, mientras que la otra podría ser un poco más abierta, pero contando con alguna posición elevada y ventajosa.

Debe procurarse que no todos los objetivos de las misiones puedan ser controlados desde un sólo punto de la mesa. Y por supuesto, no se debe tener miedo a situarlos sobre un elemento de escenografía: ¡las Habilidades de Movimiento existen por una razón!

TEMÁTICA

¡Cualquier elemento sirve para montar una mesa de Infinity! Desde una caja de zapatos hasta un edificio de un partner oficial. Mientras exista un buen número de coberturas para que la partida no sea un simple tiroteo es más que suficiente. Pero una mesa que se vea bien y que “cuenta una historia” hará que la experiencia de juego sea mucho mejor. No es lo mismo infiltrarse en unas instalaciones secretas ubicadas en un edificio futurista para robar valiosa tecnología, que capturar a un importante HVT escondido entre cajas de galletas.

Una mesa con una temática también permitirá sacarle ventaja a esas reglas de terreno y que las tropas con estas habilidades tengan su momento para destacar.

En pocas palabras, se deben tener en cuenta habilidades diferentes a la hora de montar una mesa, eso ayudará a que cada partida esté llena de momentos épicos y memorables.

HORIZONTES DESCONOCIDOS

TEMPORADA 16

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	VITA	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 BÁSICA

Opcional, Escenario.

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 Corta Básica 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 o VH.
- ▶ 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 Básica 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 Básica 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 O-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 Tregar 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	VITA	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.

HORIZONTES DESCONOCIDOS

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.

REPORTERO

Durante esta temporada, todas aquellas Tropas con la Habilidad Especial Reportero se consideran Tropas Especialistas.

ESCARAMUZAS FRONTERIZAS

Durante la Temporada, una única Tropa de la Lista de Ejército de cada jugador que disponga de una Habilidad Especial con la Etiqueta Despliegue Aerotransportado (AD) podrá emplearla para desplegar en el interior de una Zona de Exclusión.

Si la Tropa emplea Paracaidista, deberá desplegar en contacto de Silueta con el borde de la mesa que corresponde a la Zona de Exclusión.

Si la Tropa utiliza Salto de Combate, no se requiere una Tirada de FIS, pero debe desplegarse en contacto de Silueta con el límite interior de la Zona de Exclusión, o con su borde de la mesa.



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: 400/350. 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.

DIRECT ACTION

El extra Direct Action consta de un set cerrado de cinco 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!

REFUERZOS

Este Extra permite utilizar las reglas de Refuerzos durante el torneo (ver anexo de Refuerzos). Todos los jugadores deberán utilizar Refuerzos.

OPERACIONES DE RESILIENCIA

Este extra de torneo plantea una manera diferente de afrontar las partidas. Se pondrá a prueba la capacidad para resistir y sobreponernos a dificultades imprevistas de los jugadores.

Como evento Oficial, este tipo de torneo debe seguir las Reglas de Torneo; con la salvedad que estos no utilizan los escenarios ITS ni el Mazo Clasificado. En su lugar se utilizarán las cartas del Mazo de Objetivos Tácticos y el de Condiciones de batalla.

Encontrarás las reglas en el apartado de Operaciones de Resiliencia de este documento.

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 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.

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.

APOYO TÁCTICO

En los Escenarios Oficiales de Infinity, los Apoyos Tácticos son pequeñas ayudas adicionales para cumplir objetivos de misión o para dotar a alguna Tropa de un Arma o Equipo adicional.

SELECCIÓN DE APOYOS TÁCTICOS

En la redacción de cada escenario se indica la cantidad de Apoyos Tácticos que se pueden obtener. En el ITS, la selección de Apoyos Tácticos se realizará siempre mediante el Mazo de Objetivos Tácticos.

El jugador realizará la selección de Apoyos Tácticos después de haber escogido una Lista de Ejército.

Cada jugador deberá retirar de su Mazo de Objetivos Tácticos aquellos sin símbolo (El Rey de la Colina, Control Central, Dominación Z y Dominación N). Luego cada jugador debe barajar su Mazo de Objetivos Tácticos ante a su oponente, y robar el número de cartas que especifique el escenario. Las opciones de Apoyo Táctico son Información Pública.

La Tropa elegida para un Apoyo Táctico 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 o VH tampoco podrán ser designadas para recibir un Apoyo Táctico.

El Efecto y el momento de aplicación de cada Apoyo Táctico se refleja en la siguiente tabla.

SÍMBOLO	EFFECTO	MOMENTO DE APLICACIÓN
	El jugador dispone de un ReRoll que podrá aplicar en una Habilidad con la Etiqueta de Escenario. Uso único.	Después de una Tirada fallida.
	El jugador obtiene un éxito automático al realizar una Tirada de una Habilidad con la Etiqueta de Escenario. Uso único.	Antes de una Tirada.
	Una Tropa Especialista dispone de un ReRoll en las Tiradas de VOL necesarias de una Habilidad con la Etiqueta de Escenario.	Al final de la Fase de Despliegue, y siguiendo el orden de Iniciativa, el jugador debe declarar qué Tropa Especialista obtendrá este Efecto durante la partida.
	Comodín. Puedes elegir cualquier otro efecto de la tabla.	En el momento de robar la carta de Apoyo Táctico.
	Una Tropa Especialista de la Lista de Ejército obtiene la Habilidad Especial Sensor .	Al final de la Fase de Despliegue, y siguiendo el orden de Iniciativa, el jugador debe declarar qué Tropa Especialista obtendrá este Efecto durante la partida.
	Una Tropa de la Lista de Ejército obtiene la Habilidad Especial Operativo Especialista .	Al final de la Fase de Despliegue, y siguiendo el orden de Iniciativa; el jugador elige una Tropa de la Lista de Ejército para obtener este Efecto durante la partida.

HORIZONTES DESCONOCIDOS

	Una Tropa Especialista de la Lista de Ejército obtiene el Equipo Especial MediKit .	Al final de la Fase de Despliegue, y siguiendo el orden de Iniciativa; el jugador elige una Tropa Especialista de la Lista de Ejército para obtener este Efecto durante la partida.
	Una Tropa Especialista de la Lista de Ejército obtiene la pieza de Equipo GizmoKit .	Al final de la Fase de Despliegue, y siguiendo el orden de Iniciativa; el jugador elige una Tropa Especialista de la Lista de Ejército para obtener este Efecto durante la partida.
	Anula un Apoyo Táctico del Enemigo.	En el momento de robar la carta de Apoyo Táctico.
	Una Tropa Especialista de la lista de Ejército obtiene el Arma CD Blitzen .	Al final de la Fase de Despliegue, y siguiendo el orden de Iniciativa; el jugador elige una Tropa Especialista de la Lista de Ejército para obtener este Efecto durante la partida.
	Una Tropa Especialista de la lista de Ejército obtiene el Arma CD F. Lanzaadhesivo .	Al final de la Fase de Despliegue, y siguiendo el orden de Iniciativa; el jugador elige una Tropa Especialista de la Lista de Ejército para obtener este Efecto durante la partida.
	El Teniente obtiene VOL +1 para la Tirada de Iniciativa.	Durante la Tirada de Iniciativa.

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.

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 el artículo "Mi primer torneo en Infinity: ¿Cómo me registro?", en el Blog de la página de Infinityuniverse.com.

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: <https://otm.corvusbelli.com/>

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

APOYOS TÁCTICOS: 1

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	350	7	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 400/350/300 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 las Antenas del ITS Objectives Pack Alpha, el Communications Array de Warsenal o la Sat Station Antenna de Customeeple).

ACTIVAR ANTENA DE COMUNICACIÓN

HABILIDAD CORTA

Ataque, Escenario.

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 Tech-Coffin del ITS Objectives Pack Alpha 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.

HORIZONTES DESCONOCIDOS

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.

CRIATURAS QAZ

Antes de comenzar la Fase de Despliegue, cada jugador deberá situar una Criatura QAZ fuera de la Zona de Despliegue del Enemigo, a una distancia mínima de 10 cm del límite de ésta.

El jugador que haya escogido Decidir el Despliegue será el primero en colocar su Criatura QAZ.

Estas Criaturas son fijas y no pueden desplazarse.

Las Criaturas QAZ deben representarse con un Token de Jugador A / B o con un elemento de escenografía o Miniatura de Silueta similar (como las Criaturas Sasok de Tag Raid o las Criaturas Taigha).

Las Criaturas QAZ son un Arma Posicionable que reacciona con Ataque CC ante cualquier declaración de Orden u ORA que realice una Miniatura Enemiga activa (pero no ante un Marcador) que se encuentre en ZC.

La Habilidad Especial Guardian de las Criaturas QAZ no requiere LDT, pero el Ataque CC se considerará una Inacción si el recorrido desde la Criatura QAZ a la Miniatura Enemiga está bloqueado, por ejemplo, por un obstáculo infranqueable (un muro de altura infinita, una puerta cerrada, o una habitación sellada...) o un hueco demasiado pequeño para que la Plantilla de Silueta de la Criatura QAZ lo atraviese.

Las ORA de Ataque CC de las Criaturas QAZ tiene Ráfaga 3.

Las Criaturas QAZ se retiran de la mesa de juego al recibir tantas o más Heridas que los que indica el valor de su Atributo de VITA.

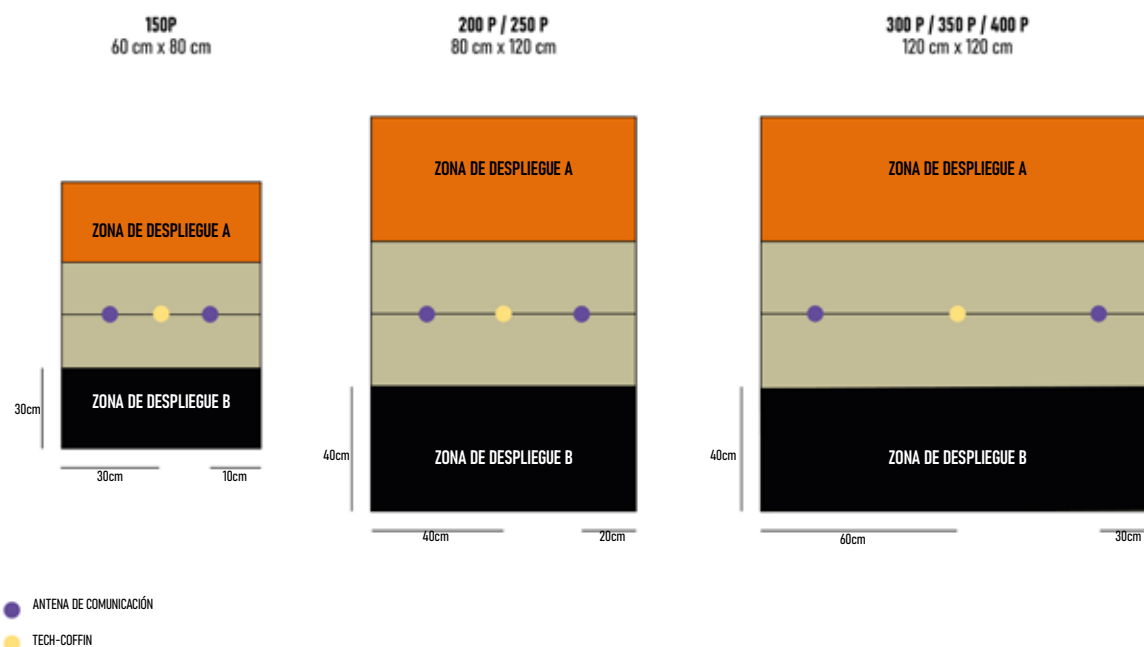
CRIATURAS QAZ

ISC: CRIATURAS QAZ								
MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	VITA	S
--	11	--	13	--	1	3	1	1
► Habilidades Especiales: (R3 en ORA), Guardian (Sin LDT).				► Armas Melée: Arma CC AP				

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

ADECUADO PARA REFUERZOS

APOYOS TÁCTICOS: 0

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.

HAZMAT OPS

Un HAZMAT Ops es un operativo experto en actuar en entornos hostiles.

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 Hazmat 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 o VH tampoco podrán ser designadas como Hazmat Ops.

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

HORIZONTES DESCONOCIDOS

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.

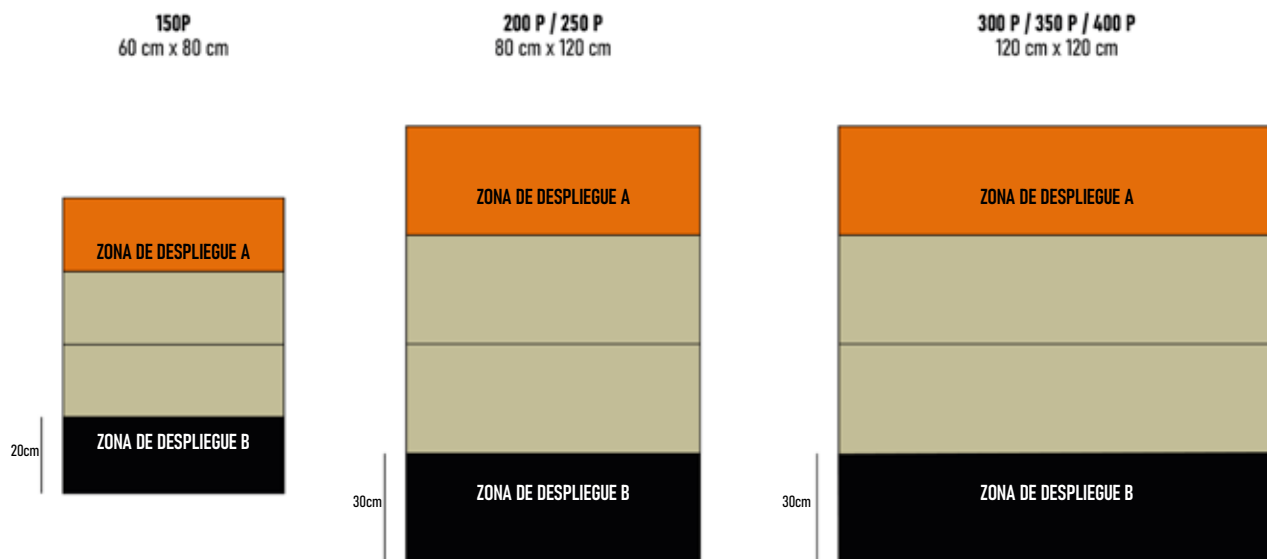
MANDO CONJUNTO

En este escenario ambos jugadores disponen de un Token de Mando extra.

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.





B-PONG

ADECUADO PARA REFUERZOS

APOYOS TÁCTICOS: 2

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- Tener la Baliza Guía completamente dentro de la mitad de la mesa del enemigo al final de la partida. (2 Punto de Objetivo).
- Controlar la Baliza Guía al final de cada Ronda de Juego (1 Punto de Objetivo).
- Controlar al menos una Consola al final de cada Ronda de Juego (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 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 10 cm a cada lado de la línea central de la mesa (5 cm para partidas de 150 puntos). No se permite el uso de Habilidades Especiales con la Etiqueta Despliegue Aerotransportado (DA) o Despliegue Superior para desplegar en su interior.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

BALIZA GUÍA

Hay 1 Baliza Guía situada en el centro de la mesa.

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

REPOSICIONAR BALIZA GUÍA

HABILIDAD CORTA

Ataque, Escenario.

REQUISITOS

- ▶ Sólo Tropas Especialistas pueden declarar esta Habilidad.
- ▶ La Tropa Especialista debe encontrarse en contacto de Silueta con la Baliza Guía.
- ▶ Cada Tropa Especialista solo puede declarar Reposicionar Baliza Guía una vez por Ronda.

EFFECTOS

- ▶ Al consumir 1 Habilidad Corta, y sin necesidad de Tirada, el jugador puede colocar la Baliza Guía en cualquier parte a 10 cm de la Tropa que declaro la Orden.

REGLAS GENERALES DE LAS BALIZAS GUÍA

Al mover la Baliza Guía, deben seguirse las siguientes reglas:

- La superficie sobre la que se sitúa la Baliza Guía debe ser de un tamaño igual o superior al propio Token. Esta superficie no puede ser vertical.
- Debe haber una ruta practicable entre la Tropa y la posición de la Baliza Guía. La ruta no puede estar bloqueada por un obstáculo impasable (un muro de altura infinita, una puerta cerrada, estar en una sala cerrada) o un hueco demasiado pequeño para permitir el paso de la Plantilla de Silueta de la Baliza.
- La Baliza Guía se situará en la Conclusión de la Orden.

CONTROLAR BALIZA GUÍA

Una Baliza Guía se considera Controlada por un jugador cuando al final de cada Ronda de Juego éste es el único que dispone de una Tropa, pero no un Marcador, en contacto de Silueta con dicha Baliza Guía. Por tanto, no puede haber Tropas enemigas en contacto con la Baliza Guía. Las miniaturas en estado Nulo no se tendrán en cuenta.

CONSOLAS

Hay un total de dos Consolas situadas en la línea central de la mesa a 30 cm de los bordes para partidas a 400/350/300 puntos, a 20 cm para partidas a 250/200 puntos y 15 cm a partidas a 150 puntos (ver plano).

Cada Consola deberá representarse con un Marcador de Consola A (Console A) o con un elemento de escenografía de diámetro similar (como las Consolas del ITS Objectives Pack Alpha, las Human Consoles de Micro Art Studio, las Tech Consoles de Warsenal o las Comlink Consoles de Customeeple).

HORIZONTES DESCONOCIDOS

ACTIVAR CONSOLA

HABILIDAD CORTA

Ataque, Escenario.

REQUISITOS

- ▶ Sólo Tropas Especialistas pueden declarar esta Habilidad.
- ▶ La Tropa Especialista debe encontrarse en contacto de Silueta con una Consola.
- ▶ La Baliza Guía no puede estar en contacto de Silueta con una Tropa.
- ▶ Un jugador puede Activar una Consola que haya sido Activada previamente por su adversario, empleando el mismo procedimiento.
- ▶ Cada Tropa Especialista solo puede declarar Activar Consola una vez por Ronda.

EFECTOS

- ▶ 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 Activar una Consola, el jugador puede elegir una de las siguientes acciones:
 - ▶ Coloca la Baliza Guía en cualquier parte a 5 cm de la posición en la que se encontraba.
 - ▶ Magnetizar la Baliza Guía: Coloca la Baliza Guía 15 cm hacia el centro de la mesa. Al realizar esto, la Baliza Guía no puede sobrepasar el centro de la mesa.

CONTROLAR CONSOLA

Una Consola se considera Controlada por un jugador cuando al final de cada Ronda éste es el único que dispone de una Tropa, pero no un Marcador, en contacto de Silueta con dicha Consola. Por tanto, no puede haber Tropas enemigas en contacto con la Consola. 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).

SIN CUARTEL

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

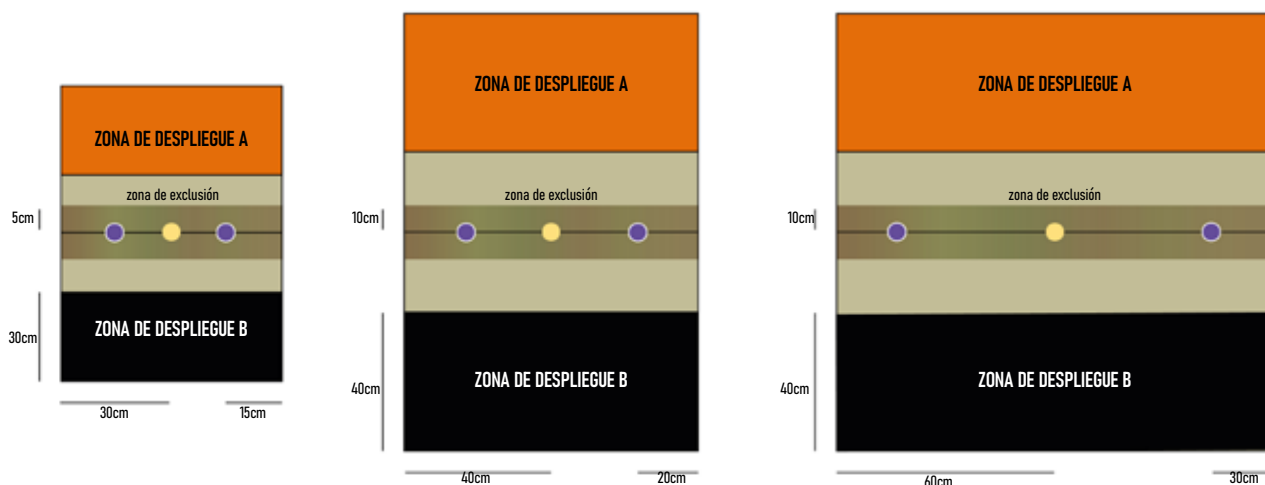
FIN DE MISIÓN

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

150P
60 cm x 80 cm

200 P / 250 P
80 cm x 120 cm

300 P / 350 P / 400 P
120 cm x 120 cm



■ ZONA DE EXCLUSIÓN
● CONSOLA
● BALIZA GUÍA



BIOTÉCVORO

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

APOYOS TÁCTICOS: 0

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 350 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 85 y 175 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 176 y 274 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 275 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	350	7	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 PS 6.

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

HORIZONTES DESCONOCIDOS

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.

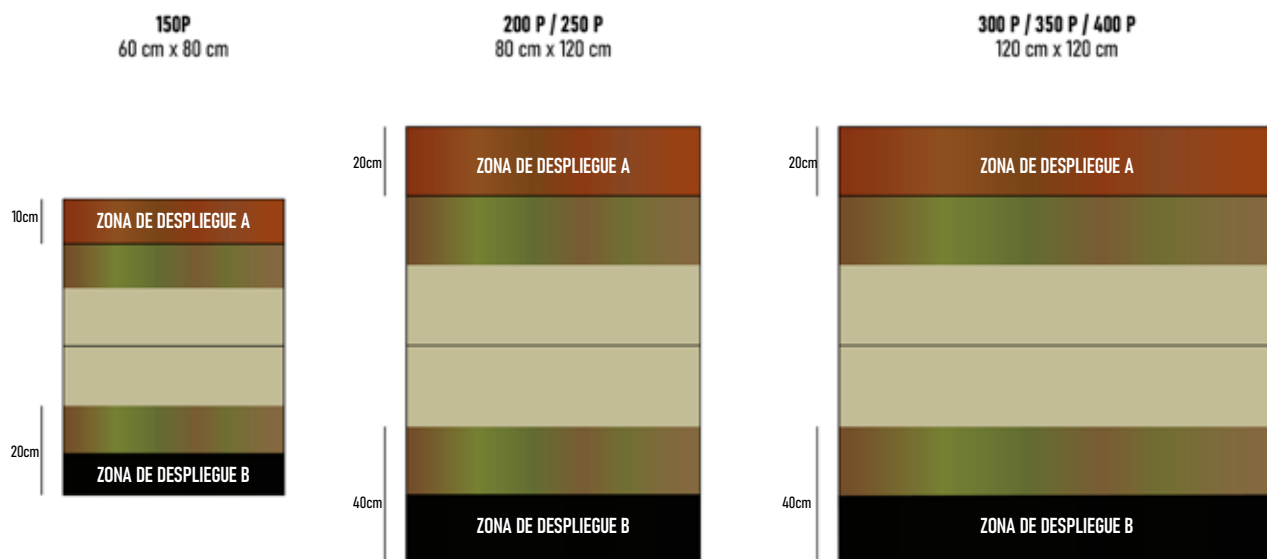
Todas aquellas Tropas que al final de la partida no se hayan desplegado en la mesa de juego como Miniatura o Marcador deberán ser consideradas como Eliminadas por el enemigo.

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.



ZONA BIOTECVORA



BORRADO DE MEMORIA

ADECUADO PARA REFUERZOS

Escenario por los Warcors Blindsight y Covered in Fish.

APOYOS TÁCTICOS: 1

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	350	7	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 400/350/300 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 Consolas del ITS Objective Pack Alpha, 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 400/350/300 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 Tech-Coffin del ITS Objective Pack Alpha, 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

HORIZONTES DESCONOCIDOS

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 recibe tantas o más Heridas que los que indica el valor de su Atributo de EST.

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

ACTIVAR CONSOLAS

HABILIDAD CORTA

Ataque, Escenario.

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

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.
- ▶ 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.

EFFECTOS

- ▶ 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 PS 3.
- ▶ 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.	PS	B	OBJETIVO	TIPO HAB	ESPECIAL
Data Erasure	0	0	3	1	Servidor Enemigo	Habilidad Corta	Mun. DA



ITS SEASON 16

PARTE II

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

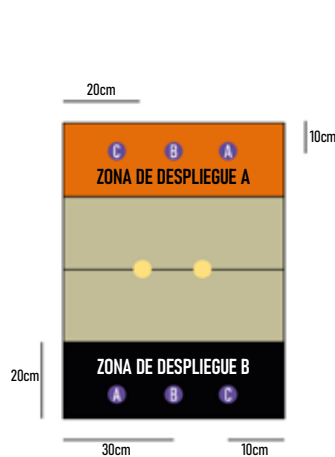
Aquellas Tropas que posean la Habilidad Especial Hacker dispondrán de un MOD de +3 a las Tiradas de VOL necesarias para Activar Consolas. Además, podrán realizar dos Tiradas de VOL por cada Habilidad Corta consumida al Activar una Consola.

FIN DE MISIÓN

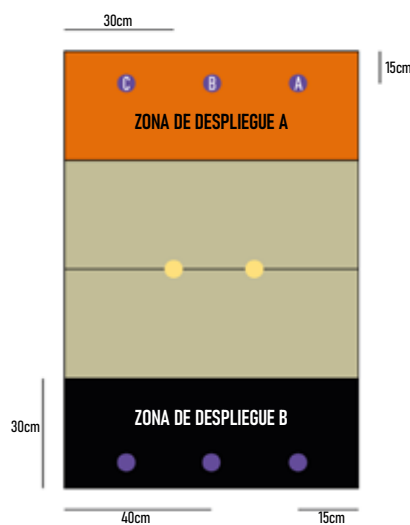
La misión tiene un tiempo limitado de duración, terminando automáticamente al final de la tercera Ronda de Juego.

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

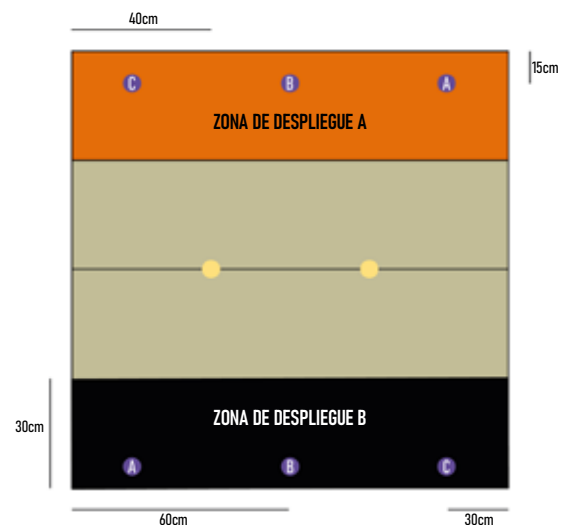
150P
60 cm x 80 cm



200 P / 250 P
80 cm x 120 cm



300 P / 350 P / 400 P
120 cm x 120 cm



● SERVIDOR (TECH-COFFIN)

● CONSOLA

HORIZONTES DESCONOCIDOS

CAPTURAR Y PROTEGER

APOYOS TÁCTICOS: 0

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	350	7	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 con un elemento de escenografía de diámetro similar (como las Balizas del ITS Objective Pack Alpha, los Stasis Coffins de Warsenal o el Cryo Pod de Customeeple).

RECOGER BALIZA

HABILIDAD CORTA

Ataque, Escenario.

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).



ITS SEASON 16

PARTE II

ZONAS DE ANOMALÍA CUÁNTICA (QAZ)

Antes de comenzar la Fase de Despliegue, cada jugador deberá situar una Plantilla Circular 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 y no puede solaparse con otra Zona de Anomalía Cuántica (QAZ).

El jugador que haya escogido Decidir el Despliegue será el primero en colocar su Plantilla.

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

Además, cualquier Tropa Activa que consuma una Orden y atraviese o se encuentre en el interior de una Zona de Anomalía Cuántica deberá realizar una Tirada de Salvación a PB contra un valor de PS 10.

Fallar una Tirada de Salvación conllevará a la pérdida de un punto del Atributo Heridas/Estructura

HAZMAT OPS

Un HAZMAT Ops es un operativo experto en actuar en entornos hostiles.

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 o VH tampoco podrán ser designadas como Hazmat Ops.

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 Hazmat Ops 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.

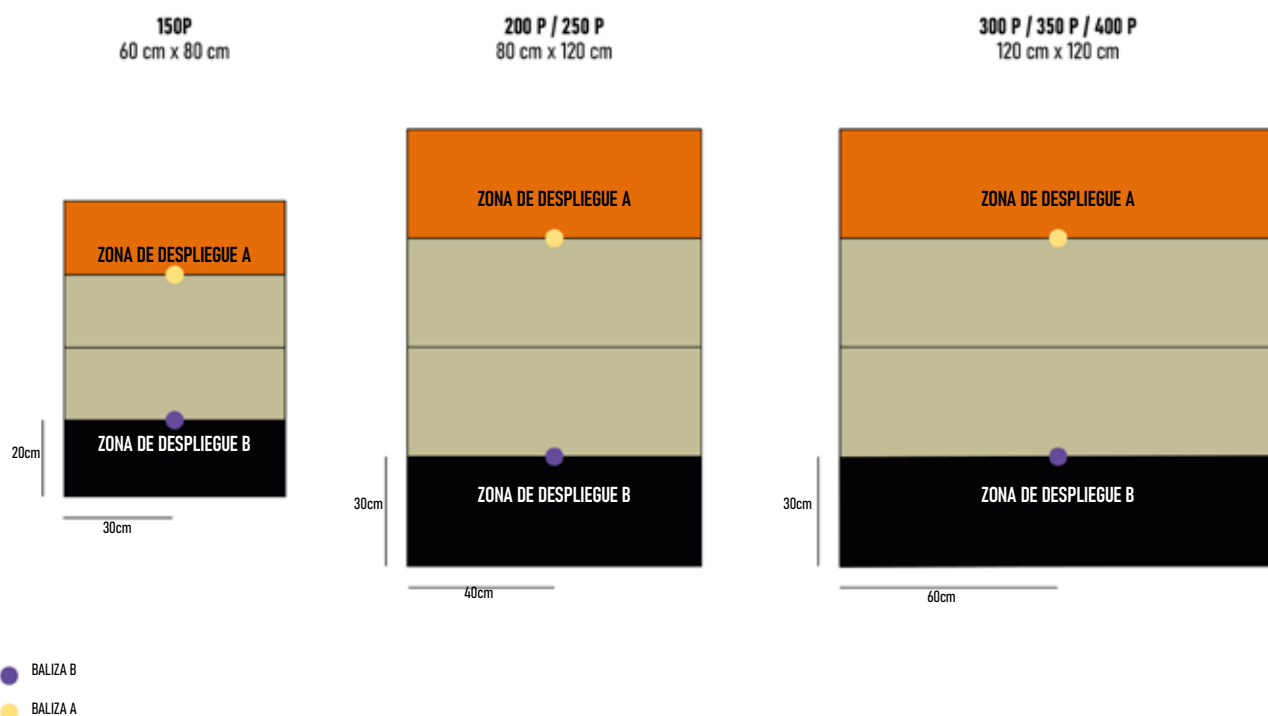
FIN DE MISIÓN

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.

30

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 Hazmat 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



HORIZONTES DESCONOCIDOS

CONGELACIÓN

APOYOS TÁCTICOS: 1

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	350	7	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), Vehículo (VH) o TAG. Tampoco se aplica en la tropa que el jugador haya designado como Hazmat Ops.

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, 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 Objetivos del ITS Objective Pack Alpha o 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. Las Unidades Calefactoras 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
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 CC 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 Aturdidora, forzándole a realizar dos Tiradas de Salvación contra PB, con PS 5. La Habilidad Especial Inmunidad (Mejorada) 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.

Las Unidades Calefactoras se retiran de la mesa de juego al recibir tantas o más Heridas que los que indica el valor de su Atributo de EST.

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 Consolas del ITS Objective Pack Alpha, las Human Consoles de Micro Art Studio, las Tech Consoles de Warsenal o las Comlink Consoles de Customeeple).

CONECTAR CONSOLA

(HABILIDAD CORTA)

Ataque, Escenario.

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 Conectar una Consola previamente conectada.

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

HORIZONTES DESCONOCIDOS

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

HAZMAT OPS

Un HAZMAT Ops es un operativo experto en actuar en entornos hostiles.

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 Hazmat 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 o VH tampoco podrán ser designadas como Hazmat Ops.

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

ORDEN ESPECIAL DEL HAZMAT OPS

Durante el Recuento de Órdenes, la Tropa identificada como HAZMAT OPS 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.

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

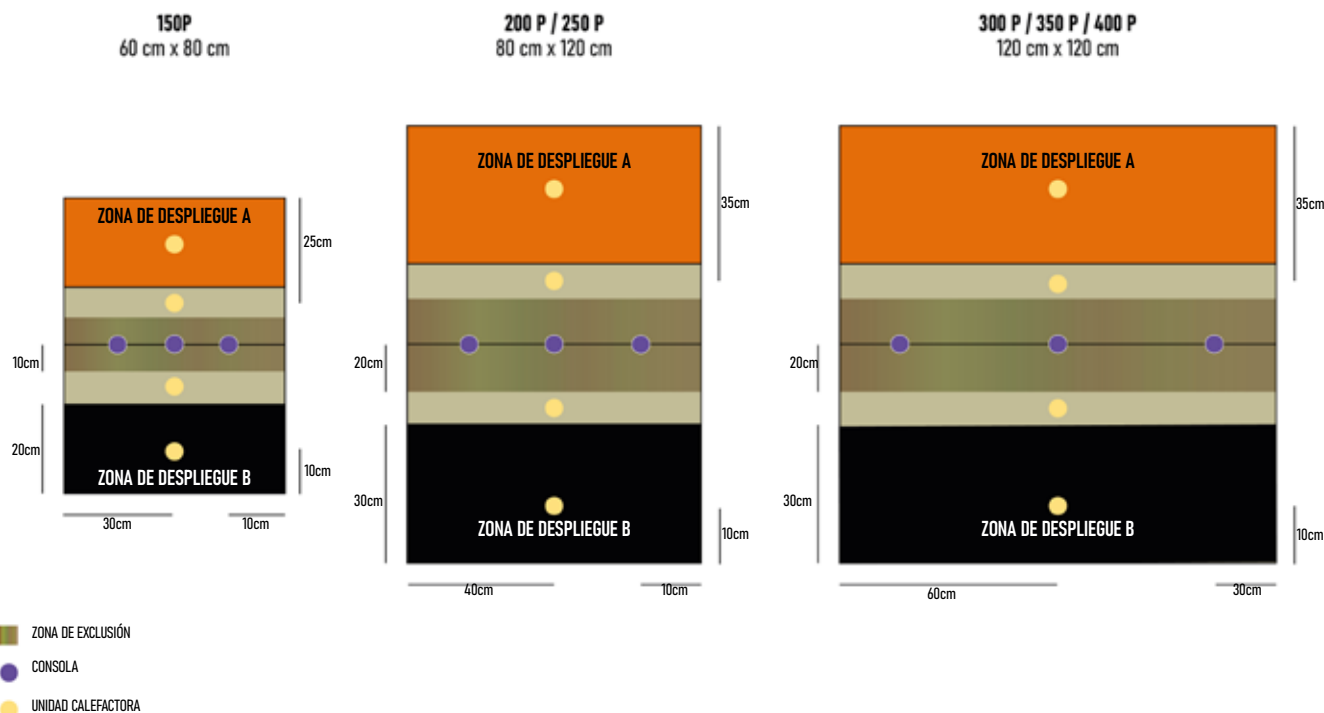
Las Tropas con la Pieza de Equipo Bagaje que se encuentren en una Zona de Operaciones contabilizarán un extra de 20 Puntos de Victoria mientras no se encuentren en un estado Nulo.

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

ADECUADO PARA REFUERZOS

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

APOYOS TÁCTICOS: 0

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	350	7	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

Antes de la elección de Listas de Ejército, usando un sólo Mazo Clasificado, 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.

Objetivos que se cumplen al final de partida o durante la partida, se podrán cumplir al final de Turno de Jugador, una vez esa carta se convierta en Objetivo de Misión Actual. Si ambos jugadores lograron el mismo Objetivo de Misión Actual en el mismo turno, ambos jugadores contarán que lo han cumplido.

Si el mazo se queda sin cartas, baraja la pila de descartes en un nuevo mazo.

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

CRIATURAS QAZ

Antes de comenzar la Fase de Despliegue, cada jugador deberá situar una Criatura QAZ fuera de la Zona de Despliegue del Enemigo, a una distancia mínima de 20 cm del límite de ésta.

El jugador que haya escogido Decidir el Despliegue será el primero en colocar su Criatura QAZ.

HORIZONTES DESCONOCIDOS

Estas Criaturas son fijas y no pueden desplazarse.

Las Criaturas QAZ deben representarse con un Token de Jugador A / B o con un elemento de escenografía o Miniatura de Silueta similar (como las Criaturas Sasok de Tag Raid o las Criaturas Taigha).

Las Criaturas QAZ son un Arma Posicionable que reacciona con Ataque CC ante cualquier declaración de Orden u ORA que realice una Miniatura Enemiga activa (pero no ante un Marcador) que se encuentre en ZC.

La Habilidad Especial Guardian de las Criaturas QAZ no requiere LDT, pero el Ataque CC se considerará una Inacción si el recorrido desde la Criatura QAZ a la Miniatura Enemiga está bloqueado, por ejemplo, por un obstáculo infranqueable (un muro de altura infinita, una puerta cerrada, o una habitación sellada...) o un hueco demasiado pequeño para que la Plantilla de Silueta de la Criatura QAZ lo atraviese.

Las ORA de Ataque CC de las Criaturas QAZ tiene Ráfaga 3.

Las Criaturas QAZ se retiran de la mesa de juego al recibir tantas o más Heridas que los que indica el valor de su Atributo de VITA.

CRIATURAS QAZ

ISC: CRIATURAS QAZ								
MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	VITA	S
--	11	--	13	--	1	3	1	1
► Habilidades Especiales: (R3 en ORA), Guardian (Sin LDT).				► Armas Melée: Arma CC AP				

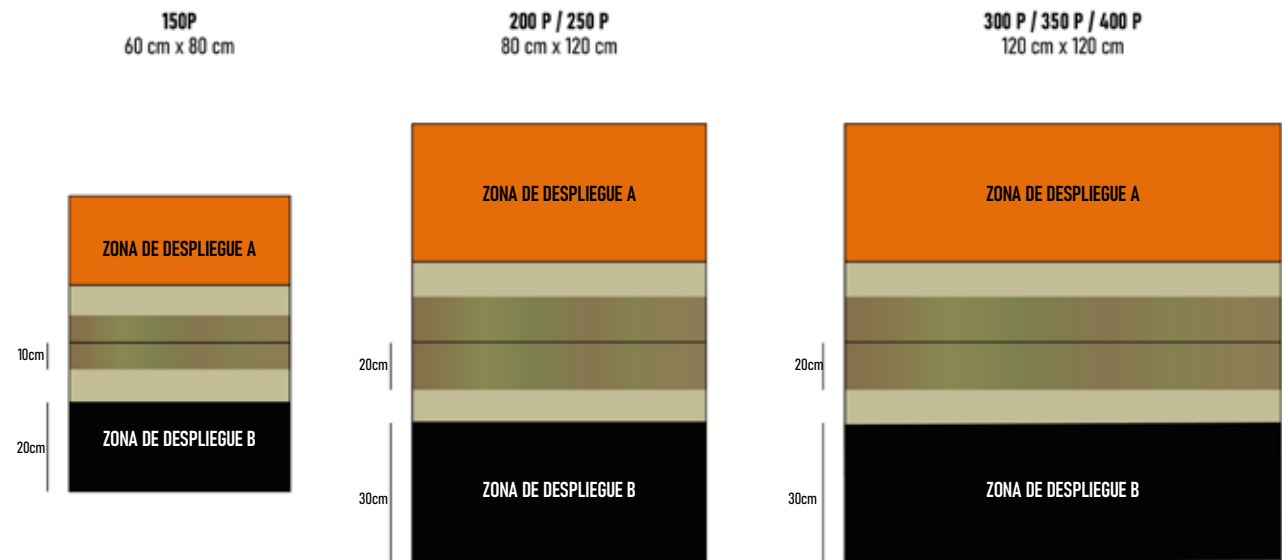
BONO DE HACKER EVO

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.





DECAPITACIÓN

ADECUADO PARA REFUERZOS

APOYOS TÁCTICOS: 0

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	350	7	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!!!

HORIZONTES DESCONOCIDOS

SIN MAZO CLASIFICADO

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

ZONAS DE ANOMALÍA CUÁNTICA (QAZ)

Antes de comenzar la Fase de Despliegue, cada jugador deberá situar una Plantilla Circular 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 y no puede solaparse con otra Zona de Anomalía Cuántica (QAZ).

El jugador que haya escogido Decidir el Despliegue será el primero en colocar su Plantilla.

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

Además, cualquier Tropa Activa que consuma una Orden y atraviese o se encuentre en el interior de una Zona de Anomalía Cuántica deberá realizar una Tirada de Salvación a PB contra un valor de PS 10.

Fallar una Tirada de Salvación conllevará a la pérdida de un punto del Atributo Heridas/Estructura.

HAZMAT OPS

Un HAZMAT Ops es un operativo experto en actuar en entornos hostiles.

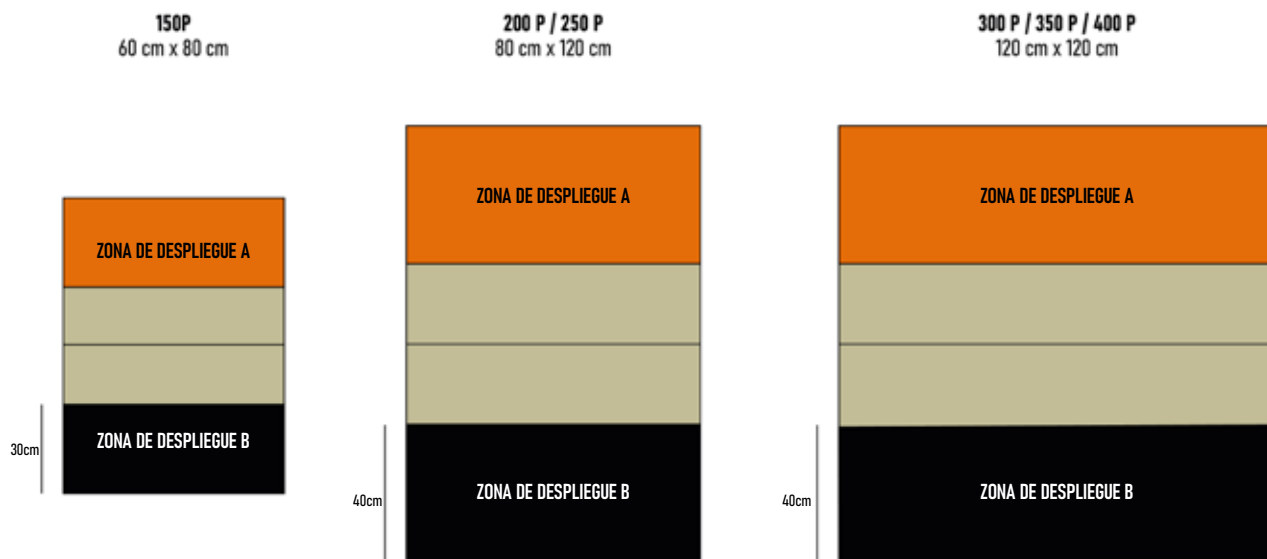
Al final de la Fase de Despliegue, y siguiendo el orden de Iniciativa, el jugador debe declarar qué Tropa de su Lista de Ejército será su Hazmat Ops. La Tropa elegida deberá ser siempre una figura desplegada en la mesa de juego. No se permite elegir Tropas en estado Marcador o en Despliegue Oculto. Esta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

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 Hazmat Ops 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.





DESENMAS- CARAMIENTO

ADECUADO PARA REFUERZOS

Escenario por el Warcor HurVo

APOYOS TÁCTICOS: 0

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	350	7	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 Consolas del ITS Objective Pack Alpha, las Human Consoles de Micro Art Studio, las Tech Consoles de Warsenal o las Comlink Consoles de Customeeple).

ACTIVAR CONSOLAS

HABILIDAD CORTA

Ataque, Escenario

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.

HORIZONTES DESCONOCIDOS

- 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.

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.

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.

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.

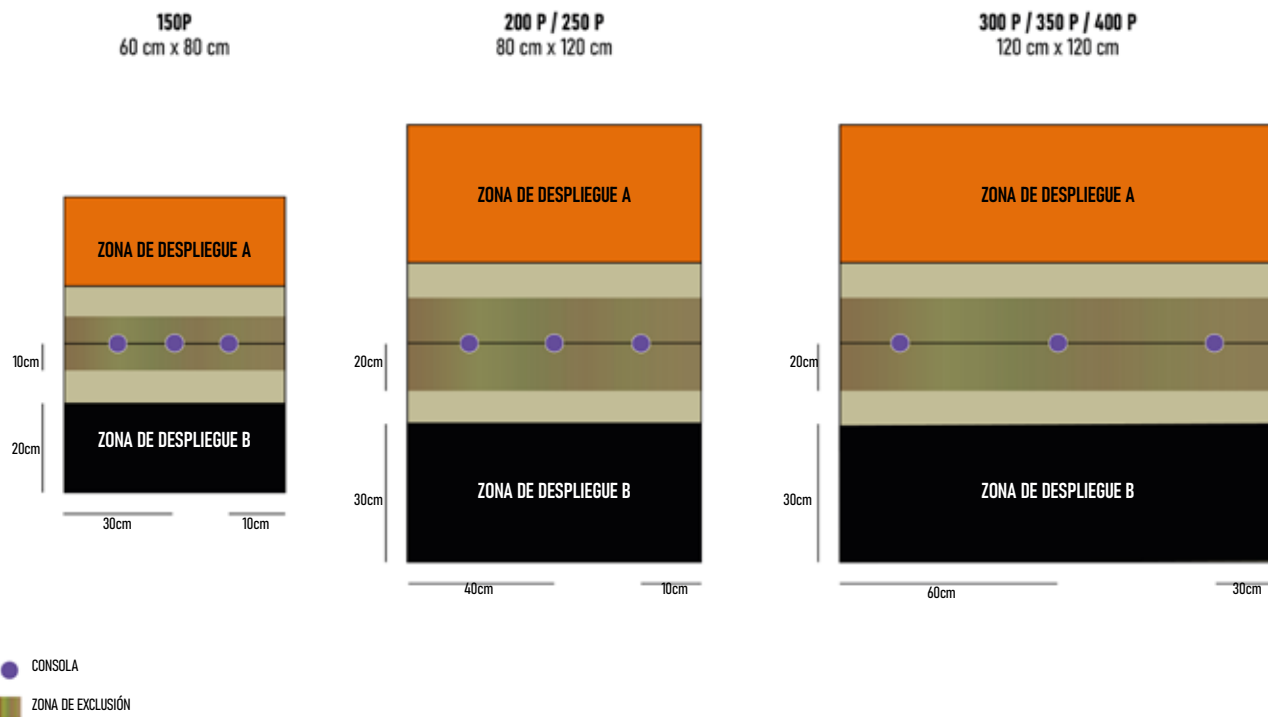
SIN MAZO CLASIFICADO

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.





EVACUACIÓN

ADECUADO PARA REFUERZOS

APOYOS TÁCTICOS: 2

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- Por cada Civil Evacuado al final de la partida. (1 Punto de Objetivo).
- Por cada HVT del enemigo Evacuado al final de la partida (2 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	350	7	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 un Civil.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

CIVILES

Hay un total de cuatro Civiles, dos en cada mitad de la mesa. Dos de ellos estarán situados a 15 cm de los bordes de la mesa y a 40 cm del borde la mesa de una de las Zonas de Despliegue, los otros dos a 15 cm del otro borde de la de mesa y a 40 cm del borde de la mesa de la otra Zona de Despliegue.

Para partidas a 150 puntos estarán situados a a 15 cm de los bordes de la mesa y a 30 cm del borde la mesa de una de las Zonas de Despliegue, los otros dos a 15 cm del otro borde de la de mesa y a 30 cm del borde de la mesa de la otra Zona de Despliegue.

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.

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.

MÚLTIPLES HVTs

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

CONSOLAS DE EVACUACIÓN

Hay 2 Consolas de Evacuación situadas en la línea central de la mesa a 40 cm de los bordes en partidas a 400/350/300 puntos, a 30 cm en partidas a 250/200 puntos y a 20 cm en partidas a 150 puntos (ver plano).

Cada Consola deberá representarse con un Marcador de Consola A (Console A) o con un elemento de escenografía de diámetro similar (como las Consolas del ITS Objectives Pack Alpha, las Human Consolas de Micro Art Studio, las Tech Consoles de Warsenal o las Comlink Consoles de Customeeple).

ACTIVAR CONSOLA DE EVACUACIÓN

HABILIDAD CORTA

Ataque, Escenario.

REQUISITOS

- ▶ Sólo Tropas Especialistas pueden declarar esta Habilidad.
- ▶ La Tropa Especialista debe encontrarse en contacto de Silueta con una Consola de Evacuación.
- ▶ La Tropa Especialista debe encontrarse en CivEvac con un Civil o un HVT del enemigo.
- ▶ No se puede declarar esta Habilidad durante el primer Turno de Juego.

EFFECTOS

- ▶ Superando una Tirada Normal de VOL se considera que la Consola de Evacuación 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 Activar una Consola de Evacuación, el jugador retira de la mesa de juego uno de los Civiles o HVT que se encuentre en CivEvac con la Tropa Especialista y este se considera Evacuado.

HORIZONTES DESCONOCIDOS

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).

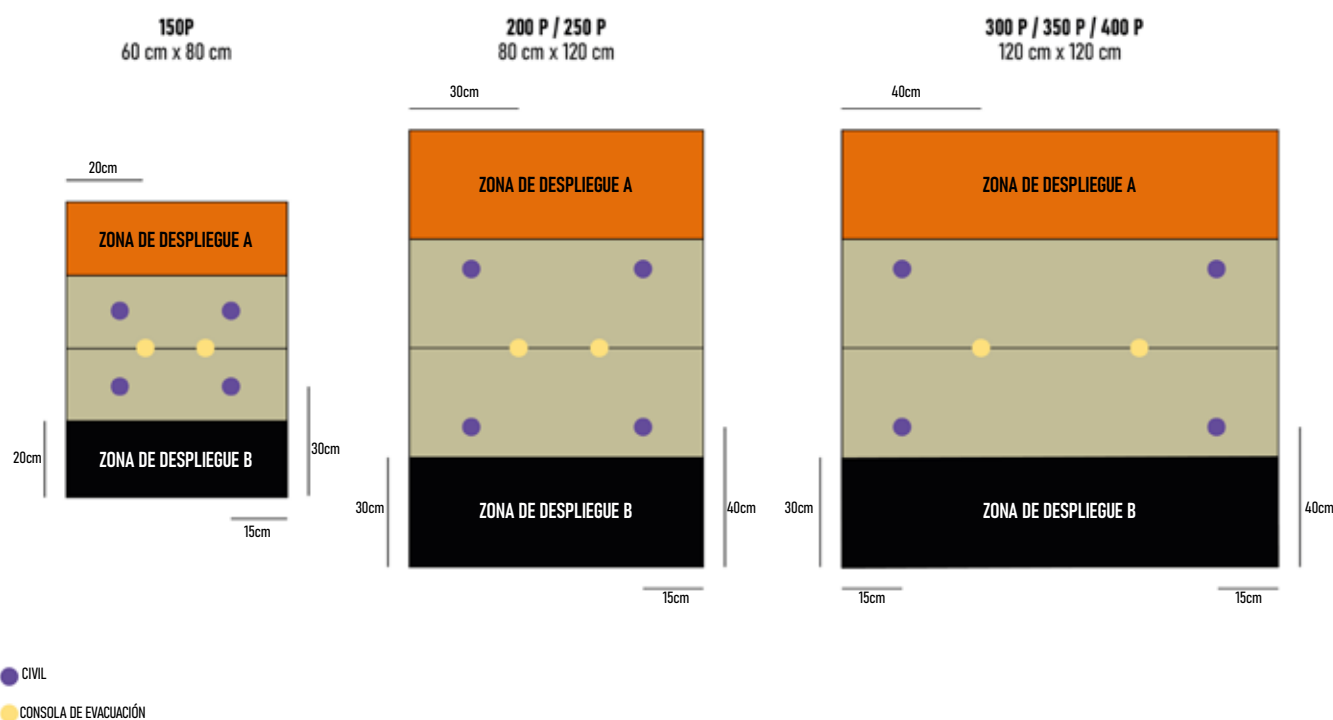
BONO DE OBSERVADOR DE ARTILLERÍA

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

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.





LA ARMERÍA

APOYOS TÁCTICOS: 0

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	350	7	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, Escenario.

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, 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.

HORIZONTES DESCONOCIDOS

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, Escenario.

REQUISITOS

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

EFFECTOS

- 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 Monofilo
5-6	Granadas	15	MOV 20-10
7-8	Arma CC DA	16	TAG: Ataque CD (Shock)
9	Visor Multiespectral N1	17	Otros Tipos de Tropa: Fusil MULTI
10	Arma CC EXP	18	Fusil Francotirador MULTI
11	Fusil Lanzaadhesivo	19	TAG: Inmunidad (Total)
12	Otros Tipos de Tropa: + 2 BLI	20	Otros Tipos de Tropa: + 4 BLI
			Mimetismo (-6)
			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.



ITS SEASON 16

PARTE II

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

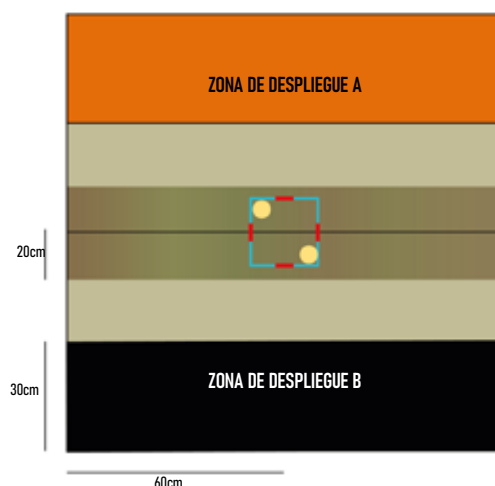
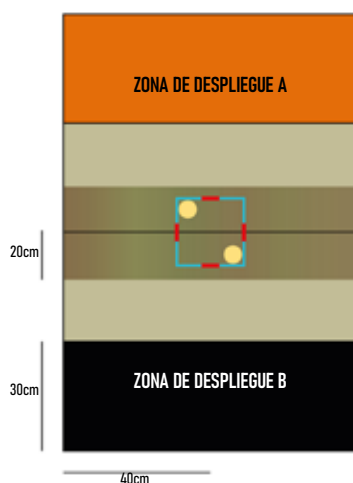
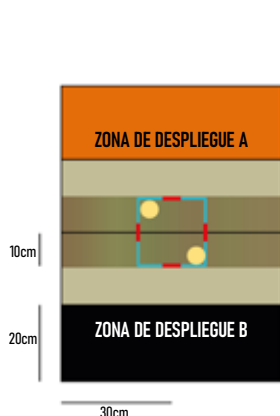
La misión tiene un tiempo limitado de duración, terminando automáticamente al final de la tercera Ronda de Juego.

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

150P
60 cm x 80 cm

200 P / 250 P
80 cm x 120 cm

300 P / 350 P / 400 P
120 cm x 120 cm



- ZONA DE EXCLUSIÓN
- ACCESO ESTRECHO (CERRADO)
- PANOPLIA

HORIZONTES DESCONOCIDOS

LÍNEA DE FRENTE

APOYOS TÁCTICOS: 0

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	350	7	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, 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.



ITS SEASON 16

PARTE II

ZONAS DE ANOMALÍA CUÁNTICA (QAZ)

Antes de comenzar la Fase de Despliegue, cada jugador deberá situar una Plantilla Circular 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 y no puede solaparse con otra Zona de Anomalía Cuántica (QAZ).

El jugador que haya escogido Decidir el Despliegue será el primero en colocar su Plantilla.

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

Además, cualquier Tropa Activa que consuma una Orden y atraviese o se encuentre en el interior de una Zona de Anomalía Cuántica deberá realizar una Tirada de Salvación a PB contra un valor de PS 10.

Fallar una Tirada de Salvación conllevará a la pérdida de un punto del Atributo Heridas/Estructura.

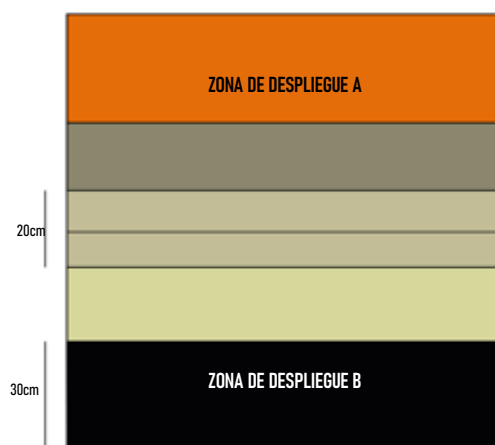
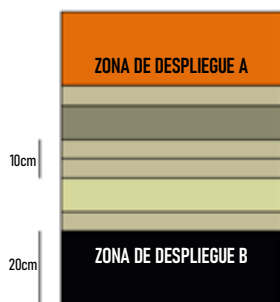
FIN DE MISIÓN

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

150P
24 in x 32 in

200 P / 250 P
32 in x 48 in

300 P / 350 P / 400 P
48 in x 48 in



HORIZONTES DESCONOCIDOS

SALA DEL PÁNICO

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

APOYOS TÁCTICOS: 0

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	350	7	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, 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.



ITS SEASON 16

PARTE II

ZONA BIOTÉCVORA

Una plaga biotécvara infestará la mesa de juego hacia la Sala Del Pánico.

Al final de cada Turno Activo, todas las Tropas del Jugador Activo que se encuentren en el interior de la Zona Biotécvara deberán realizar una Tirada de Salvación a PB contra un valor de PS 6.

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.

Al final de cada Ronda de Juego la Zona Biotécvara se ampliará de la siguiente manera para partidas a 400/350/300 y 250/200 puntos:

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

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

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

ANTENA BIOTÉCVORA

Cada Zona de Despliegue cuenta con 2 Antenas Biotécvas 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 la Antena del ITS Objective Pack Alpha, el Communications Array de Warsenal o la Sat Station Antenna de Customeeple).

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

Las Antenas Biotécvas disponen de perfil y pueden ser tomadas como Objetivo por las Tropas. Las Antenas Biotécvas 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 Biotécvas sólo puede ser Dañadas mediante con Armas que dispongan de la Propiedad Antimaterial.

Las Antenas Biotécvas se retiran de la mesa de juego al recibir tantas o más Heridas que los que indica el valor de su Atributo de EST.

Las Antenas Biotécvas 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!!!

HORIZONTES DESCONOCIDOS

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.

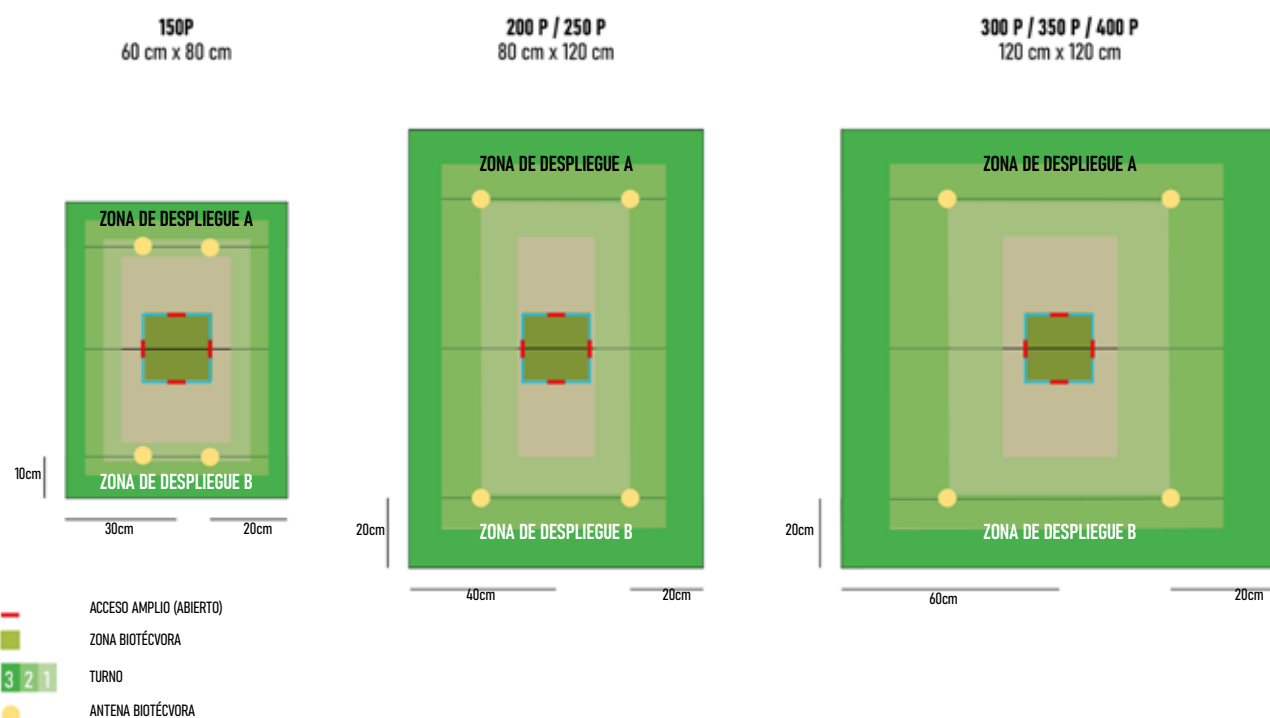
Todas aquellas Tropas que al final de la partida no se hayan desplegado en la mesa de juego como Miniatura o Marcador deberán ser consideradas como Eliminadas por el enemigo.

MANDO CONJUNTO

En este escenario ambos jugadores disponen de un Token de Mando extra.

FIN DE MISIÓN

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





SUMINISTROS

ADECUADO PARA REFUERZOS

APOYOS TÁCTICOS: 1

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.

50

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	350	7	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 las Cajas de Suministro del ITS Objective Pack Alpha, 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, Escenario.

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, Escenario.

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.

HORIZONTES DESCONOCIDOS

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.

CRATURAS QAZ

Antes de comenzar la Fase de Despliegue, cada jugador deberá situar una Criatura QAZ fuera de la Zona de Despliegue del Enemigo, a una distancia mínima de 20 cm del límite de ésta.

El jugador que haya escogido Decidir el Despliegue será el primero en colocar su Criatura QAZ.

Estas Criaturas son fijas y no pueden desplazarse.

Las Criaturas QAZ deben representarse con un Token de Jugador A / B o con un elemento de escenografía o Miniatura de Silueta similar (como las Criaturas Sasok de Tag Raid o las Criaturas Taigha).

Las Criaturas QAZ son un Arma Posicionable que reacciona con Ataque CC ante cualquier declaración de Orden u ORA que realice una Miniatura Enemiga activa (pero no ante un Marcador) que se encuentre en ZC.

La Habilidad Especial Guardian de las Criaturas QAZ no requiere LDT, pero el Ataque CC se considerará una Inacción si el recorrido desde la Criatura QAZ a la Miniatura Enemiga está bloqueado, por ejemplo, por un obstáculo infranqueable (un muro de altura infinita, una puerta cerrada, o una habitación sellada...) o un hueco demasiado pequeño para que la Plantilla de Silueta de la Criatura QAZ lo atraviese.

Las ORA de Ataque CC de las Criaturas QAZ tiene Ráfaga 3.

Las Criaturas QAZ se retiran de la mesa de juego al recibir tantas o más Heridas que los que indica el valor de su Atributo de VITA.



ITS SEASON 16

PARTE II

CRIATURAS QAZ

ISC: CRIATURAS QAZ								
MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	VITA	S
--	11	--	13	--	1	3	1	1
► Habilidades Especiales: (R3 en ORA), Guardian (Sin LDT).			► Armas Melée: Arma CC AP					

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.

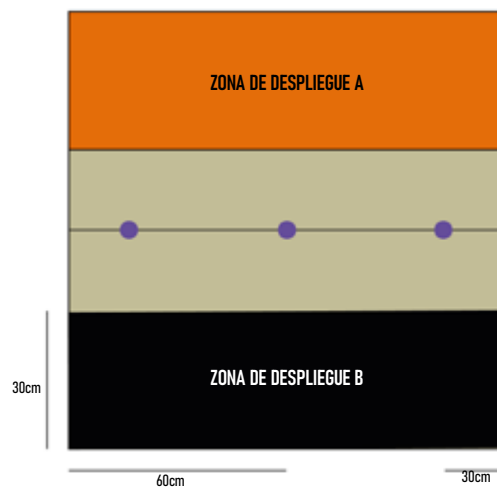
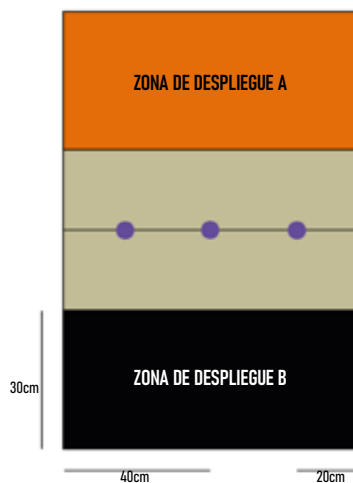
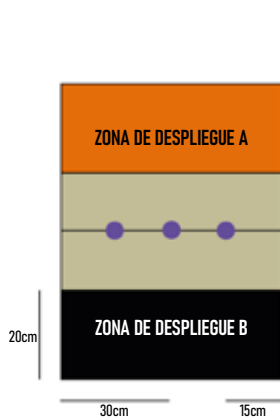
CARTA INTELCOM (CONTRAESPIONAJE)

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 ☾.

150P
60 cm x 80 cm

200 P / 250 P
80 cm x 120 cm

300 P / 350 P / 400 P
120 cm x 120 cm



HORIZONTES DESCONOCIDOS

SUPREMACIA

APOYOS TÁCTICOS: 0

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	350	7	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, 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 Consolas del ITS Objective Pack Alpha, las Human Consoles de Micro Art Studio, las Tech Consoles de Warsenal o las Comlink Consoles de Customeeple).

HACKEAR CONSOLAS

HABILIDAD CORTA

Ataque, Escenario.

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.

Este Bono se aplicará únicamente a la Habilidad Mover.

CRIATURAS QAZ

Antes de comenzar la Fase de Despliegue, cada jugador deberá situar una Criatura QAZ fuera de la Zona de Despliegue del Enemigo, a una distancia mínima de 20 cm del límite de ésta.

El jugador que haya escogido Decidir el Despliegue será el primero en colocar su Criatura QAZ.

Estas Criaturas son fijas y no pueden desplazarse.

Las Criaturas QAZ deben representarse con un Token de Jugador A / B o con un elemento de escenografía o Miniatura de Silueta similar (como las Criaturas Sasok de Tag Raid o las Criaturas Taigha).

Las Criaturas QAZ son un Arma Posicionable que reacciona con Ataque CC ante cualquier declaración de Orden u ORA que realice una Miniatura Enemiga activa (pero no ante un Marcador) que se encuentre en ZC.

La Habilidad Especial Guardian de las Criaturas QAZ no requiere LDT, pero el Ataque CC se considerará una Inacción si el recorrido desde la Criatura QAZ a la Miniatura Enemiga está bloqueado, por ejemplo, por un obstáculo infranqueable (un muro de altura infinita, una puerta cerrada, o una habitación sellada...) o un hueco demasiado pequeño para que la Plantilla de Silueta de la Criatura QAZ lo atraviese.

Las ORA de Ataque CC de las Criaturas QAZ tiene Ráfaga 3.

Las Criaturas QAZ se retiran de la mesa de juego al recibir tantas o más Heridas que los que indica el valor de su Atributo de VITA.

CRIATURAS QAZ

ISC: CRIATURAS QAZ								
MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	VITA	S
--	11	--	13	--	1	3	1	1
► Habilidades Especiales: (R3 en ORA), Guardian (Sin LDT).				► Armas Melée: Arma CC AP				

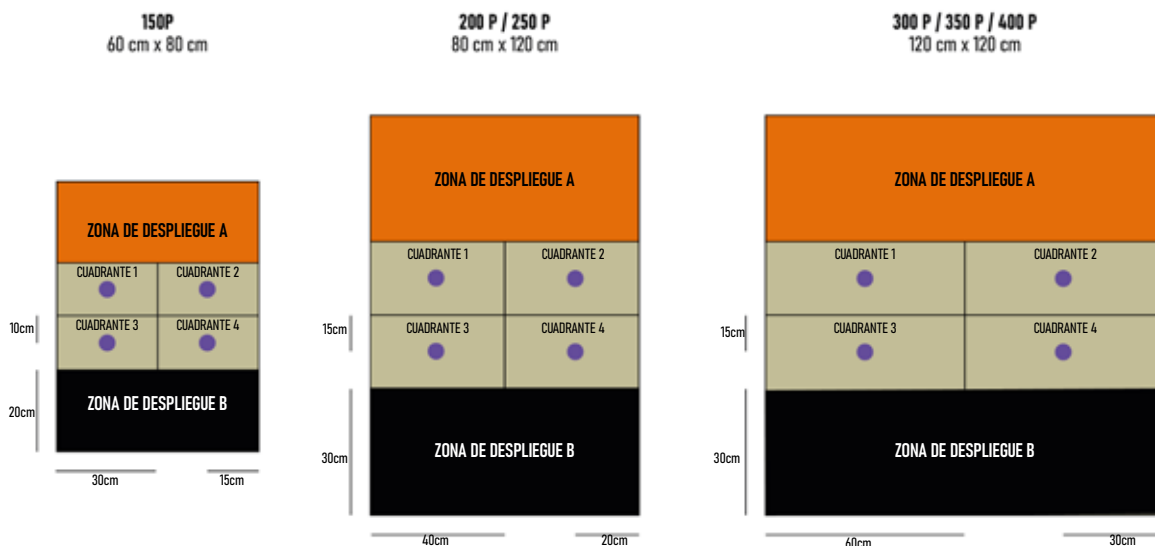
CARTA INTELCOM (BASTIMENTO)

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.



HORIZONTES DESCONOCIDOS

TIROTEO

ADECUADO PARA REFUERZOS

APOYOS TÁCTICOS: 0

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	350	7	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 400/350/300 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 las Balizas del ITS Objective Pack Alpha, los Info Hubs de Micro Art Studio).

USAR PANOPLIA

HABILIDAD CORTA

Ataque, Escenario.

REQUISITOS

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

EFFECTOS

- 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.



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	Fusil Lanzaadhesivo	19	Mimetismo (-6)
	TAG: Inmunidad (AP)		TAG: Ataque CD (+1 R)
12	Otros Tipos de Tropa: + 2 BLI	20	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).

ZONAS DE ANOMALÍA CUÁNTICA (QAZ)

Antes de comenzar la Fase de Despliegue, cada jugador deberá situar una Plantilla Circular 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 y no puede solaparse con otra Zona de Anomalía Cuántica (QAZ).

El jugador que haya escogido Decidir el Despliegue será el primero en colocar su Plantilla.

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

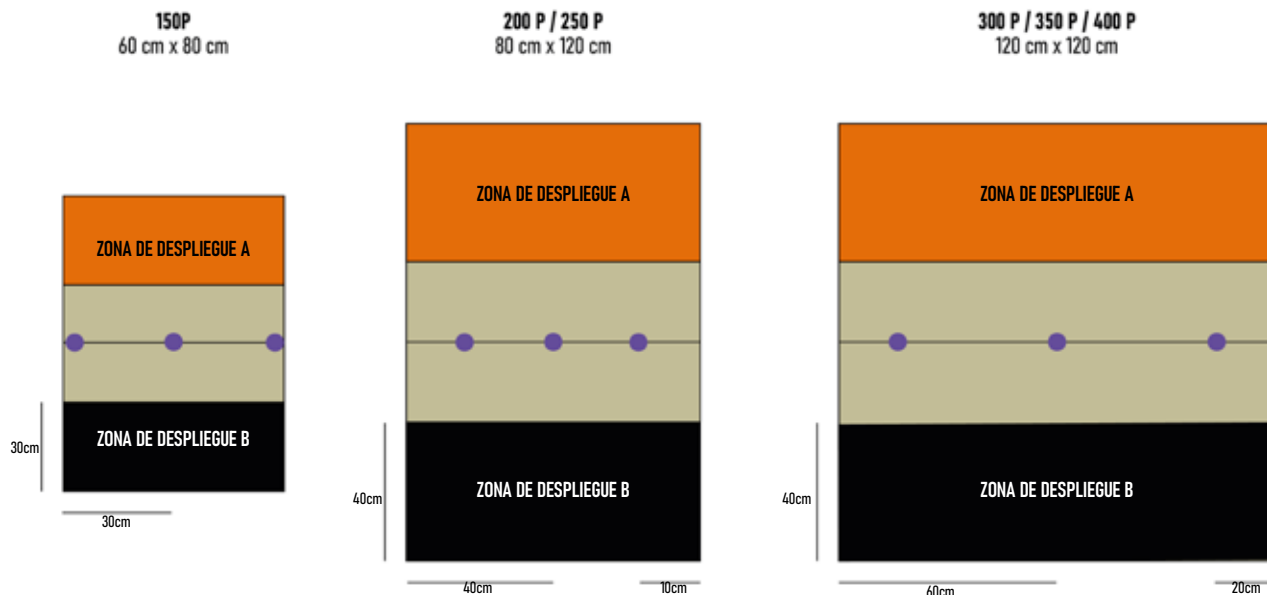
Además, cualquier Tropa Activa que consuma una Orden y atraviese o se encuentre en el interior de una Zona de Anomalía Cuántica deberá realizar una Tirada de Salvación a PB contra un valor de PS 10.

Fallar una Tirada de Salvación conllevará a la pérdida de un punto del Atributo Heridas/Estructura.

FIN DE MISIÓN

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

56



HORIZONTES DESCONOCIDOS

ÚLTIMO LANZAMIENTO

ADECUADO PARA REFUERZOS

APOYOS TÁCTICOS: 2

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- Haber Extraído más Puntos de Ejército que el adversario al final de la partida (2 Puntos de Objetivo).
- Haber Extraído más Tropas Especialistas que el adversario al final de la partida (2 Puntos de Objetivo).
- Haber Eliminado más Tropas Especialistas que el adversario al final de la partida (2 Puntos de Objetivo).
- Haber Eliminado tantas Tropas Especialistas como el adversario al final de la partida (1 Punto de Objetivo).
- Dominar la Torre de Lanzamiento al final de la partida (1 Punto de Objetivo).

CLASIFICADO

Cada jugador tiene 3 Objetivos Clasificados (1 Punto 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 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	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	350	7	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 se permite desplegar en el interior de la Torre de Lanzamiento.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

SCANNERS ID

Hay un total de 2 Scanners ID. Deben colocarse en la línea central de la mesa, a 20 cm del borde (10 cm en partidas de 150 puntos).

Los Scanners ID deben representarse con un Token de Tech-Coffin o con un elemento de escenografía de diámetro similar (como los Tech-Coffins del ITS Scenery Pack, los Stasis Coffins de Warsenal o el Cryo Pod de Customeeple).

DESCARGAR ID

HABILIDAD CORTA

Ataque, Escenario

REQUISITOS

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

EFFECTOS

- ▶ Superando una Tirada Normal de VOL se considera que se ha Descargado un ID, situando un Token de ID 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.

TRANSFERIR ID

HABILIDAD CORTA

Ataque, Escenario

REQUISITOS

- ▶ La Tropa debe encontrarse en contacto de Silueta con una Tropa Aliada que disponga de un Token ID.

EFFECTOS

- ▶ Sin necesidad de efectuar una Tirada, el jugador puede transferir el Token ID.
- ▶ El Token ID se sitúa junto a la Tropa que declaró esta Habilidad.



REGLAS GENERALES DE LOS TOKENS ID

- Una Tropa con un Token ID no puede entrar o encontrarse en estado Marcador.
- Una Tropa sólo puede disponer de un único Token ID.
- Si la Tropa con un Token ID entra en estado Muerto, retira su Token ID.

TORRE DE LANZAMIENTO

En este escenario la Torre de Lanzamiento es una Sala Objetivo. La Torre de Lanzamiento se encuentra situada en el centro de la mesa, tiene unas dimensiones de 20x20 cm y puede representarse mediante la Sala Objetivo de cualquiera de los distintos Infinity Expansion Scenery Packs, 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 Torre de Lanzamiento tienen una altura infinita, bloqueando totalmente la Línea de Tiro a través de ellos. La Torre de Lanzamiento dispone de 4 Puertas, situadas en la mitad de cada uno de sus muros (ver mapa). Las Puertas de la Torre de Lanzamiento se encuentran abiertas. Las Puertas de la Torre de Lanzamiento 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.

58

DOMINAR TORRE DE LANZAMIENTO

Una Torre de Lanzamiento 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, 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 Torre de Lanzamiento, es obligatorio que más de la mitad de la peana se encuentre en el interior de dicha área.

VALIDADOR DE ID

Hay un Validador de ID, situado en el centro de la Sala Objetivo.

El Validador de ID deberá representarse con un Token de Consola A (CONSOLE A) o con un elemento de escenografía de diámetro similar (como las Consolas del del ITS Scenery Pack, las Human Consoles de Micro Art Studio, las Tech Consoles de Warsenal o las Comlink Consoles de Customeeple).

EXTRAER TROPA IDENTIFICADA

HABILIDAD CORTA

Ataque, Escenario

REQUISITOS

- ▶ Sólo Tropas con un Token de ID pueden declarar esta Habilidad.
- ▶ La Tropa debe encontrarse en contacto de Silueta con el Validador de ID.
- ▶ La Tropa no puede estar formando parte de una Orden Coordinada.

EFFECTOS

- ▶ Sin necesidad de efectuar Tirada, el jugador puede Extraer a la Tropa con el Token ID.
- ▶ Dicha Tropa se retira de la mesa de juego, junto con cualquier Periférico que se encontrara dentro de la Torre de Lanzamiento.
- ▶ Los puntos de Coste de la Tropa retirada de la mesa de juego se suman a los Puntos de Ejército Extraídos del jugador. Los Puntos de Ejército Extraídos son Información Pública.
- ▶ Las Tropas Extraídas de la mesa de juego siguen contabilizándose para calcular los Puntos de Victoria del jugador, incluso si entran en algún Estado Nulo o Muerto durante la Orden en la que fueron Extraídos.
- ▶ Una Tropa extraída con la Habilidad Especial Teniente aplicará la regla Pérdida de Teniente durante la Fase Táctica del Turno.

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.

Aquellas Tropas que hayan sido Extraídas no se consideran 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).

HORIZONTES DESCONOCIDOS

BAGAJE

Cada Tropa que disponga de la Pieza de Equipo Bagaje y que haya sido Extraída de la mesa de juego proporciona un extra de 20 Puntos al total de puntos de Ejército Extraídos del jugador.

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.

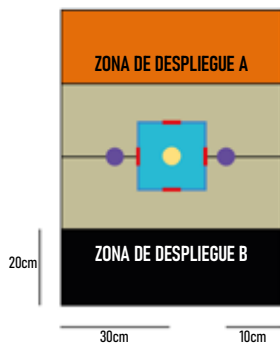
SIN CUARTEL

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

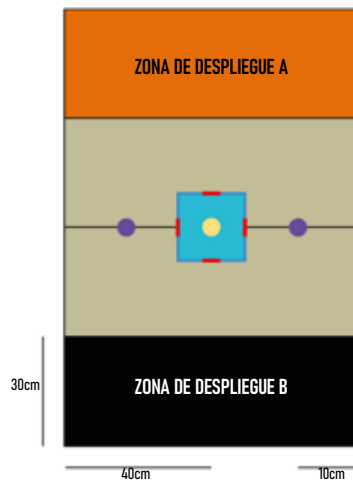
FIN DE MISIÓN

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

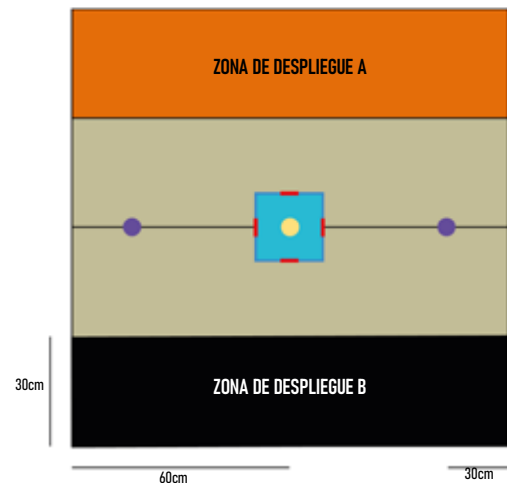
150P
60 cm x 80 cm



200 P / 250 P
80 cm x 120 cm



300 P / 350 P / 400 P
120 cm x 120 cm



— ACCESO AMPLIO (ABIERTAS)

● ESCANER DE ID



ITS DIRECT ACTION

ANILACIÓN

APOYOS TÁCTICOS: 0

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

PARTIDA A 150 PTOS.	PARTIDA A 200 PTOS.	PARTIDA A 250 PTOS.	PARTIDA A 300 PTOS.	PARTIDA A 350 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 85 y 175 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 176 y 274 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 275 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 85 y 175 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 176 y 274 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 275 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	350	7	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

HORIZONTES DESCONOCIDOS

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.

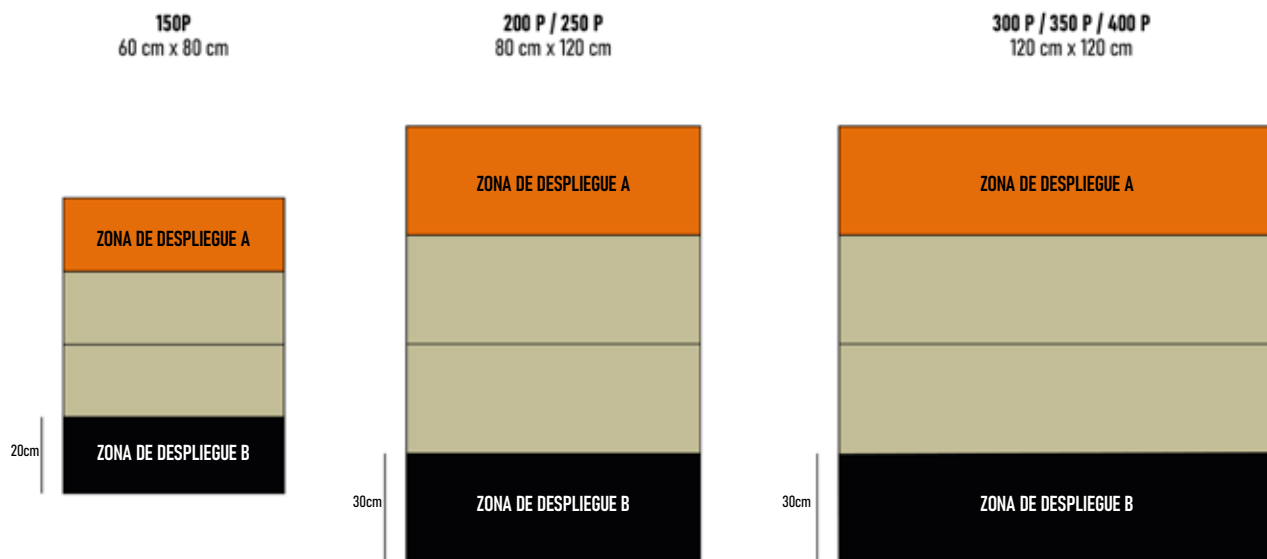
Todas aquellas Tropas que al final de la partida **no se hayan desplegado** en la mesa de juego como Miniatura o Marcador deberán ser consideradas como Eliminadas por el enemigo.

SIN 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**.





CAMPO DE BATALLA

APOYOS TÁCTICOS: 0

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	350	7	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, 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 o VH tampoco podrán ser designadas como Key Ops.

HORIZONTES DESCONOCIDOS

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

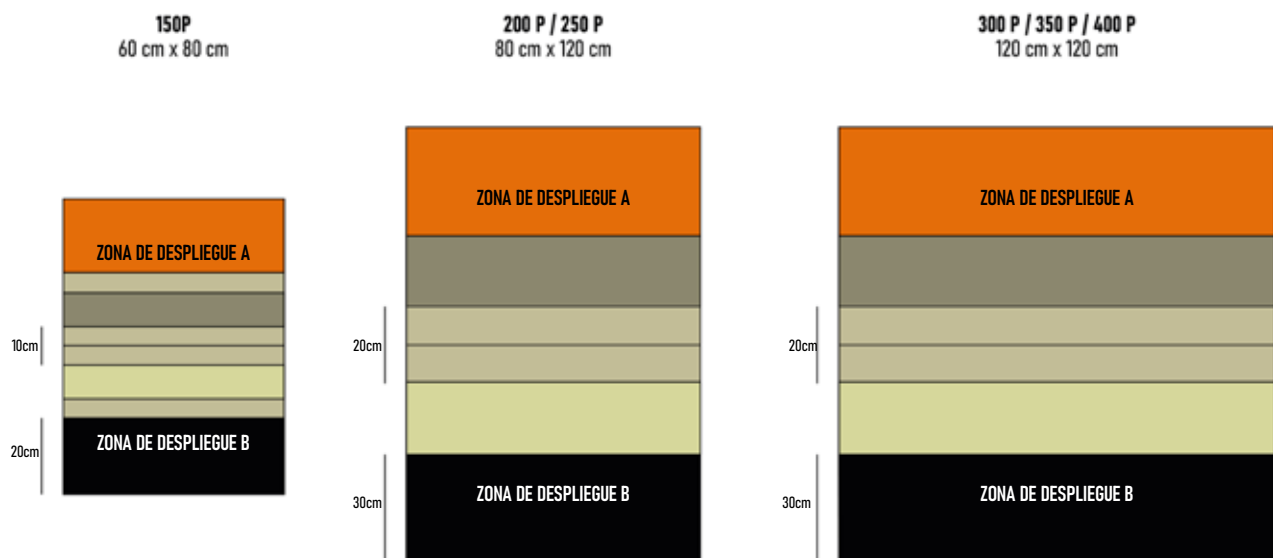
Se considera que un jugador Amenaza al Key Ops del enemigo cuando al menos una de sus Tropas (como Miniatura, pero no como Marcador) en estado no Nulo se encuentra dentro de la Zona de Control de dicho Key Ops.

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

ADECUADO PARA REFUERZOS

APOYOS TÁCTICOS: 0

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	350	7	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 Holoproector.

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 o VH 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 (PLAYERA - 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 Eliminada 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!!!

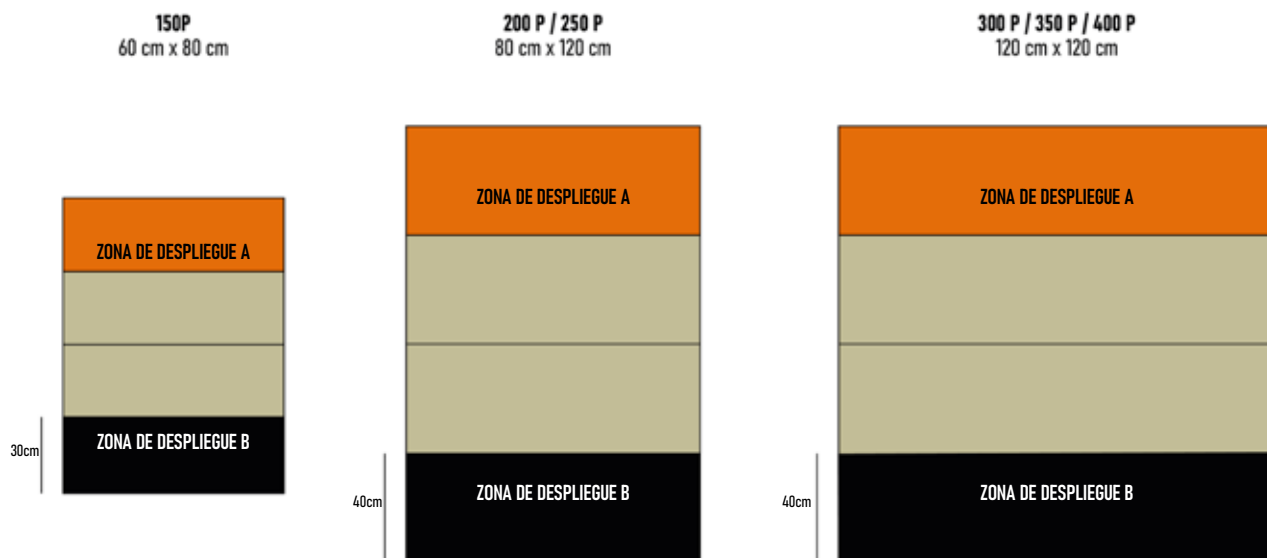
HORIZONTES DESCONOCIDOS

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

APOYOS TÁCTICOS: 0

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	350	7	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, 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, Escenario.

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.

HORIZONTES DESCONOCIDOS

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 o VH 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.

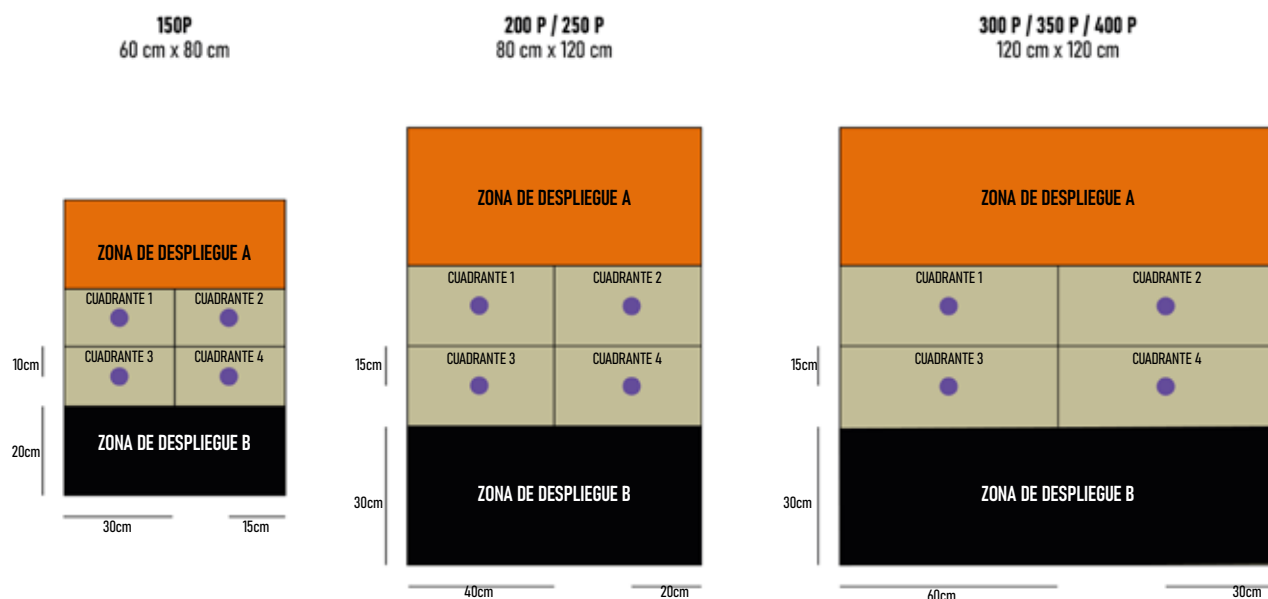
SIN HVT NI MAZO CLASIFICADO

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 .





UPLINK CENTER

APOYOS TÁCTICOS: 0

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	350	7	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 300/350/400 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, Escenario.

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.

HORIZONTES DESCONOCIDOS

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.

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

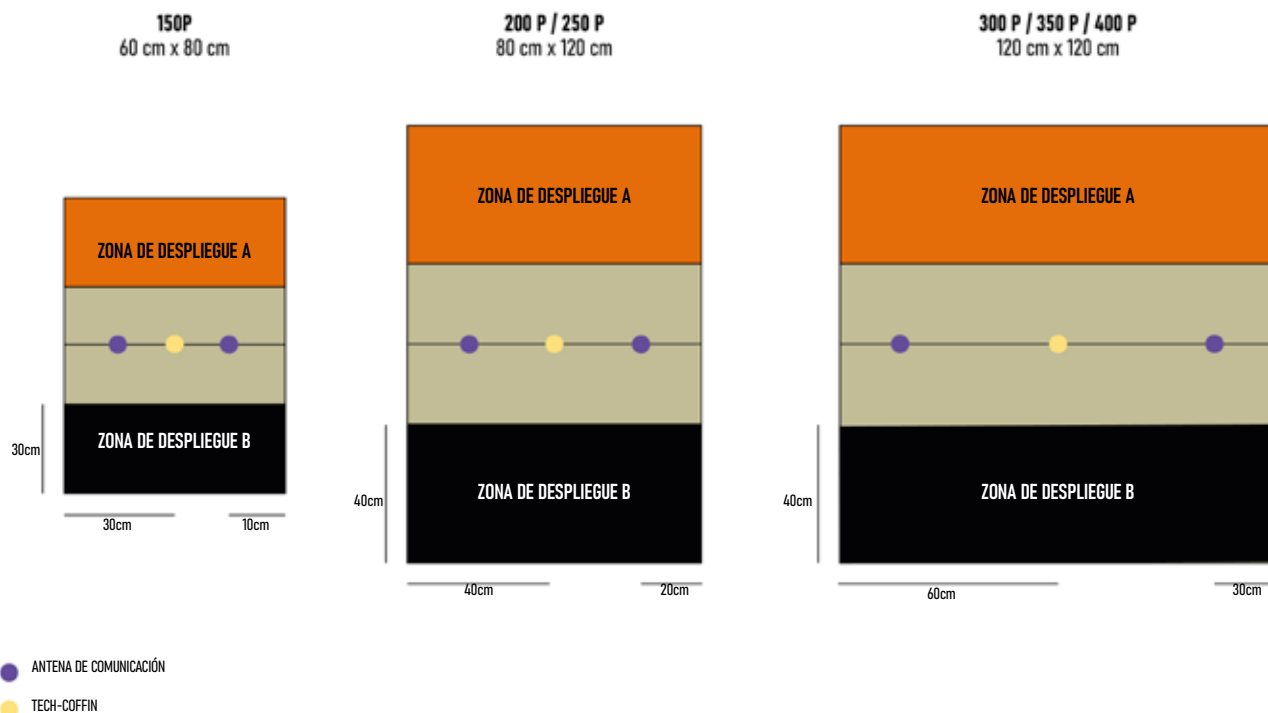
En este escenario no se aplican las reglas de Miniatura HVT ni Asegurar HVT. Los jugadores no desplegarán Miniatura HVT en la mesa de juego y no se utilizará el Mazo Clasificado en este escenario.

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.

69





OPERACIONES DE RESILIENCIA

Este formato de torneo plantea una manera diferente de afrontar las partidas. Se pondrá a prueba la capacidad para resistir y sobreponernos a dificultades imprevistas de los jugadores.

Como evento Oficial, este tipo de torneo debe seguir las Reglas de Torneo; con la salvedad que estos no utilizan los escenarios ITS ni el Mazo Clasificado. En su lugar se utilizarán las cartas del Mazo de Objetivos Tácticos y el de Condiciones de batalla.

OBJETIVOS TÁCTICOS

Los Objetivos Tácticos son objetivos que el jugador puede cumplir para obtener Puntos de Objetivo.

Cada Objetivo Táctico otorga hasta 3 Puntos de Objetivo, esta cantidad depende de las condiciones especificadas que se cumplan en cada objetivo.

Cada Objetivo Táctico concede sus Puntos de Objetivo una única vez por partida.

Un Objetivo Táctico se considera cumplido cuando se ha obtenido al menos 1 Punto de Objetivo.

Cumplir más Objetivos Tácticos que el rival al final de la partida concede 1 Punto de Objetivo adicional.

CONDICIONES DE BATALLA

Las Condiciones de Batalla son circunstancias particulares en las que se desarrolla el enfrentamiento. Establecen modificadores, bonos o penalizadores que tendrán efecto durante toda la partida y pondrán a prueba las capacidades tácticas y de adaptación de los jugadores.

SELECCIÓN DE OBJETIVOS TÁCTICOS Y CONDICIONES DE BATALLA

OBJETIVOS TÁCTICOS

La selección de Objetivos Tácticos se realizará siempre mediante el Mazo de Objetivos Tácticos.

El jugador realizará la selección de Objetivos Tácticos después de saber 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.

Para ello, deberá barajar su Mazo de Objetivos Tácticos ante el adversario, coger cuatro cartas al azar y descartar una de ellas.

Los Objetivos Tácticos escogidos se aplican únicamente al jugador que los ha seleccionado.

Los Objetivos Tácticos se consideran Información Privada hasta el final de la partida, salvo que alguno especifique lo contrario.

El jugador debe conservar sus cartas de Objetivos Tácticos hasta el final de la partida y mostrárselas a su adversario, para comprobar que éstos se hayan cumplido.

CONDICIONES DE BATALLA

La selección de Condiciones de Batalla se realizará siempre mediante el Mazo de Condiciones de Batalla.

Cada jugador realizará la selección de una Condición de Batalla después de la Tirada de Iniciativa, pero siempre antes de la Fase de Despliegue.

Para ello, cada jugador deberá barajar su Mazo de Condiciones de Batalla ante el adversario, coger dos cartas al azar y descartar una de ellas. Siguiendo el orden establecido por la elección de la Iniciativa, los jugadores muestran su carta y realizan las elecciones pertinentes o la colocación de los elementos especificados en la carta de Condición de Batalla.

El jugador con el segundo Turno deberá descartar su Condición de Batalla si coincide con la del Jugador con la Iniciativa, robar otra carta de su Mazo de Condiciones de Batalla y aplicar esta nueva carta robada.

Las Condiciones de Batalla se conservan durante toda la partida y afectan a ambos jugadores.

En caso de disponer de más de un Bono de Movimiento concedido por una Condición de Batalla, sólo se aplicará uno de ellos.

ELEMENTOS TÁCTICOS

Elementos Tácticos son todas aquellas piezas de equipo, armamento, individuos, sistemas, etc. con las que deben interactuar las Tropas durante un escenario, y que se listan a continuación.

En las partidas de Operaciones de Resiliencia se despliegan todos los Elementos Tácticos excepto las Torretas Defensivas F-13, que se colocarán si una carta de Condición de Batalla así lo indica.

BALIZAS

Antes de comenzar la Fase de Despliegue, cada jugador deberá situar **dos Balizas** completamente dentro de su Zona de Despliegue, en contacto de Silueta con cualquier punto del límite de ésta.

HORIZONTES DESCONOCIDOS

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

Las Balizas sólo pueden ser Dañadas por Armas que dispongan de la Propiedad Antimaterial.

Las Balizas se retiran de la mesa de juego al recibir tantas o más Heridas que los que indica el valor de su Atributo de EST.

Las Balizas pueden ser objetivo de la Habilidad Especial Ingeniero o de la pieza de Equipo GizmoKit. En caso de fallar la tirada las Balizas no pierden punto de EST.

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

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

BALIZA

BLI	PB	EST	S
4	4	3	2

GizmoKit (FIS=10)

Ejemplo de colocación de las Balizas



HVT

Los HVT siguen las reglas de Civiles en Infinity detalladas en el documento ITS, excepto su colocación en la mesa de juego.

Antes de comenzar la Fase de Despliegue cada jugador deberá situar **cuatro HVT** en cualquier punto del área de un ancho de 10 cm desde su Zona de Despliegue.

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

No se puede desplegar en contacto de Silueta con los HVT.

HVT

ISC: HVT (HIGH VALUE TARGET)								
MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	VITA	S
10-10	6	5	10	11	--	--	--	2

En algunos escenarios las Miniaturas HVT del enemigo serán re-activas y hostiles, reaccionando como si fuera una Tropa enemiga. En dichos escenarios el jugador está autorizado a efectuar Ataques contra ellos y se empleará el Perfil de HVT Hostil.

HVT HOSTIL

ISC: HOSTILE HVT								
MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	VITA	S
10-10	6	8	11	11	1	0	1	2

Civil Hostil: Pistola Aturdidora

BEEPER

Cada Tropa dispone de **un Beeper**. Si la Tropa es Tropa Especialista, entonces dispondrá de un Beeper extra.

Para posicionar un Beeper, la Tropa debe declarar la Habilidad Situar Posicionable.

No se permite el uso de Órdenes Coordinadas para posicionar Beepers.

Los Beepers pueden ser Dañados mediante Ataques.

Los Beepers se retiran de la mesa de juego al recibir tantas o más Heridas que los que indica el valor de su Atributo de EST.

Los Beepers deben representarse con un Token de Jugador A/ B, o con un elemento de escenografía o Miniatura de Silueta similar.

BEEPER

BLI	PB	EST	S
2	0	1	2



OBJETIVOS

Antes de comenzar la Fase de Despliegue cada jugador deberá situar **tres Objetivos** en cualquier punto del área de un ancho de 20 cm desde la línea central de su mitad de mesa.

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

No se puede desplegar en contacto de Silueta con los Objetivos.

Los Objetivos se representan mediante un Token de Objetivo (OBJECTIVE), o un elemento de escenografía de diámetro similar (como los Objetivos del ITS Objectives Pack Alpha o los Info Hubs de Micro Art Studio).

TORRETAS DEFENSIVAS F-13

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.

Las Torretas Defensivas F-13 se retiran de la mesa de juego al recibir tantas o más Heridas que los que indica el valor de su Atributo de EST.

72

Las Torretas Defensivas F-13 deben representarse con un Token de Torreta Defensiva A/ B, o con un elemento de escenografía o Miniatura de Silueta similar (como las Torretas del ITS Objectives Pack Alpha).

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°

Habilidades Especiales: Reacción Total

Armamento: Fusil Combi

Armas Melée: Arma CC PARA (-3)

GLOSARIO

CAPTURAR

Determinados Objetivos Tácticos exigen que se Capturen Elementos Tácticos. Para ello dispone de la Habilidad Capturar Elemento Táctico que permite recoger y transportar el Elemento Táctico.

CAPTURAR ELEMENTO TÁCTICO

HABILIDAD CORTA

Ataque

REQUISITOS

- La Tropa debe encontrarse en alguna de las situaciones siguientes:
- En contacto de Silueta con una Tropa en estado Nulo que disponga de un Elemento Táctico.
- En contacto de Silueta con una Tropa aliada que posea un Elemento Táctico.
- En contacto de Silueta con un Elemento Táctico solitario.

EFFECTOS

- Consumiendo una Habilidad Corta, y sin necesidad de Tirada, cualquier Tropa puede recoger un Elemento Táctico en cualquiera de las situaciones que cumplan con los Requisitos mencionados.

- Las Tropas deberán cumplir con las Reglas de Elementos Tácticos Capturados.

REGLAS DE ELEMENTOS TÁCTICOS CAPTURADOS

- Una Tropa no puede llevar más de un Elemento Táctico Capturado.
- Como excepción, las Tropas que dispongan de la pieza de Equipo Bagaje pueden llevar hasta dos Elementos Tácticos Capturados.
- Sólo Miniaturas y no Marcadores (Camuflaje, Suplantación, Holoeco...) pueden cargar con los Elementos Tácticos Capturados.
- El Token que representa a un Elemento Táctico Capturado debe dejarse en la mesa si la Miniatura que lo lleva pasa a estado Nulo.

CONTROLAR

Un Elemento Táctico se considera Controlado por un jugador si éste es **el único que posee una Tropa** (como Miniatura, pero no como Marcador) **en contacto de Silueta** con el Elemento Táctico. Por tanto, no puede haber Miniaturas enemigas en contacto con un Elemento Táctico. Las miniaturas en estado Nulo no cuentan.

DOMINAR

Un Cuadrante o un Sector se considera Dominado por un jugador si éste tiene **más Puntos de Victoria que el enemigo** dentro de su área.

HORIZONTES DESCONOCIDOS

Para considerar que una Tropa se encuentra dentro del área de un Cuadrante o un Sector es obligatorio que más de la mitad de su peana se encuentre en el interior de dicha área.

Sólo se contabilizarán Tropas, incluyendo Proxies y Periféricos (Servidor), ya sea en forma de miniatura o de Marcador (Camuflaje, Embrión Shasvastii, 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.

Las Tropas con la Pieza de Equipo **Bagaje** que se encuentren en un Cuadrante o Sector 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.

SOMETER

Un Cuadrante o un Sector se considera Sometido por un jugador si éste **es el único que posee una Tropa** (como Miniatura, pero no como Marcador) **dentro de su área**. Por tanto, no puede haber Miniaturas enemigas dentro de su área. Las miniaturas en estado Nulo no cuentan.

Para considerar que una Tropa se encuentra dentro del área de un Cuadrante o un Sector es obligatorio que más de la mitad de su peana se encuentre en el interior de dicha área.

DESPLIEGUE Y FIN DE MISION

Este Extra emplea el Despliegue y Fin de Misión estándar de los escenarios ITS.

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	350	7	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

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.