



SEEKERS SEASON 17



CORVUS BELLI
INFINITY



SEEKERS SEASON 17

CONTENIDO

SEEKERS	3	INTERFERENCIA AKIAL	34
ITS: NORMAS BÁSICAS	4	INTERVENCIÓN CRÍTICA	37
REGLAS DE TORNEO	7	REABASTECIMIENTO	41
MESAS PARA INFINITY	10	ÚLTIMO LANZAMIENTO	44
TEMPORADA 17	12	ZONA DE INTERÉS	47
EXTRAS	16	ITS DIRECT ACTION	50
OBJETIVOS CLASIFICADOS	17	ANIQUILACIÓN	50
PUNTUACIÓN ITS	19	CAMPO DE BATALLA	52
ESCENARIOS ITS	20	DEGÜELLO	54
APROPIACIÓN CORPORATIVA	21	SUPERIORIDAD	56
B-PONG	24	UPLINK CENTER	59
CRUCE DE LÍNEAS	27	OPERACIONES	
EVACUACIÓN	29	DE RESILIENCIA	62
HARDLOCK	32	GLOSARIO	65



SEEKERS SEASON 17

SEEKERS

Comenzó como un rumor en la esfera de datos de Shinju. Un mensaje transmitido de comlog a comlog, una story de acceso limitado en el halo de alguien. Los de la universidad de Manaheim habían desarrollado un sistema que podría predecir la aparición de las QAZ. Una noticia no confirmada y sin matices que sacudió a la comunidad de Sāchā, los buscadores de xenotecnología de Shinju. Unos aseguraban que sería el final de su profesión y vocación, otros auguraban una época dorada, mientras que otros suspiraban por lo que sería la pérdida del arte en su trabajo.

Los rumores decían que esa tecnología ya había sido confiscada por PanOceanía y por el Gran Japón Independiente, durante una operación contra una estación científica en las Barrenlands, las tierras yermas de las Ryakudatsu. Y también que las demás potencias sólo estaban esperando a ver si funcionaba de verdad antes de lanzarse a sus propias investigaciones. De manera que, mientras tanto, aerorremotos espía cruzan las tierras yermas buscando a cualquier expedición clandestina que haya podido salir en busca de una QAZ, tanto para saber si han tenido éxito como para enviar a un equipo incursor a abalanzarse sobre ellos a su vuelta para llevarse cualquier artefacto que hayan podido encontrar.

Así, empresas pantalla —subsidiarias de corporaciones que trabajan codo con codo con los servicios de inteligencia, ya sea por interés mutuo, u obligadas para evitar que ciertos trapos sucios no salgan a la luz— envían a sus expediciones al interior de las tierras yermas con supuesto afán investigador. Aunque estos grupos están formados por operativos de élite sin insignias, ni identificadores, y su único afán es hacerse con xenotecnología disruptiva, por el medio que sea, sin que importe la legislación internacional, y sea cual sea el coste que pueda acarrear.

Nunca las tierras yermas vieron tanta actividad, y nunca los servidores de los sistemas de vigilancia del Bureau Aegis en Shinju se vieron tan saturados por ciberataques que cubran las incursiones ilegales en las Ryakudatsu. Hoy por hoy, todas las potencias se han convertido en buscadoras. Unas empleando tecnología de vanguardia como ventaja competitiva, y las otras acechándolas, como aves rapaces siguiendo a su presa. Pero estas presas tienen garras y fauces no permitirán que les roben lo que tan duramente han cosechado.

El conflicto está asegurado, un conflicto clandestino e invisible para el resto de la Esfera, pero que podría tornar el equilibrio de fuerzas si alguno localizara un xenoartefacto de carácter estratégico. Y para ello hace falta mucho más que una tecnología de localización de QAZ. Hace falta gente que sepa como entrar y cómo salir de ellas, pero sobre todo, que sepa cómo sobrevivir a todo lo que hay entre medias. Hace falta disponer de un Sāchā, el recurso imprescindible para todas las potencias buscadoras. Una época de oportunidades para estos aventureros, de oportunidades tanto para la riqueza y la gloria, como para la muerte más espantosa que se pueda concebir, porque en las QAZ no hay término medio.



SEEKERS SEASON 17

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.



SEEKERS SEASON 17

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, ya sea su versión móvil o web (disponible totalmente gratis), 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.

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.



SEEKERS SEASON 17

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%

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

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

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

RANKINGS REGIONALES

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

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

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



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.



SEEKERS SEASON 17

CLASIFICACIÓN FINAL

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

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

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

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

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

EMPAREJAMIENTOS

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

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

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

JUGADORES IMPARES (BYES)

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

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

En la primera Ronda de Torneo se determina de manera aleatoria qué 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 deberá subir una o dos Listas de Ejército al evento creado en el CorvusSphere. 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.



SEEKERS SEASON 17

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

ELECCIÓN DE LA LISTA DE EJÉRCITO

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

NIVEL DEL TORNEO (TIERS)

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

- 400/350-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 sólo 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

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.

DISTRIBUCIÓN DE LOS ELEMENTOS

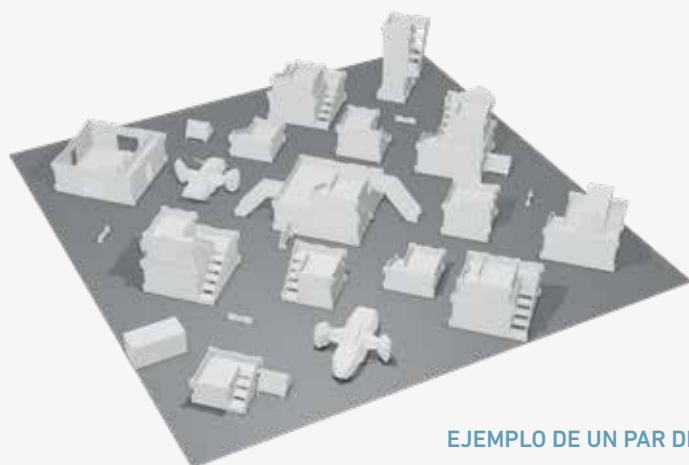
El reglamento de Infinity dispone de una guía de montaje de mesas de juego para las partidas. No obstante, hay una serie de consejos adicionales que se pueden tener en cuenta a la hora de montar un torneo.

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 que 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!



EJEMPLO DE UN PAR DE CONFIGURACIONES DE MESA



SEEKERS SEASON 17

TEMÁTICA

¡Cualquier elemento sirve para una 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 sacarles 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.



SEEKERS SEASON 17

TEMPORADA 17

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.

IMPORTANTE

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

ISC: CIVL

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

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

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.

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.

EFECTOS

- 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, Arma CC PARA										
CAP: -- C: --										

CASEVAC

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

CASEVAC

HABILIDAD CORTA

Opcional.

REQUISITOS

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

EFFECTOS

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

ESTADO CASEVAC

CASEVAC

ACTIVACIÓN

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



SEEKERS SEASON 17

VETERANÍA

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

CAZATESOROS

Durante esta Temporada se permite alinear un Sächā en la Lista de Ejército.

Asimismo, al jugar cualquier escenario de esta Temporada de ITS:

- ❑ Cada jugador debe desplegar un Token de Tesoro (25mm) al inicio de su Fase de Despliegue.
- ❑ El Token de Tesoro debe desplegarse fuera de las Zonas de Despliegue, a una distancia mínima de 10 cm del límite de estas. Además, no puede situarse ni en el interior ni sobre elemento de escenografía alguno, y debe estar en un punto accesible de la mesa.

Durante la partida, el jugador puede renunciar a uno de sus Objetivos Clasificados optando por Asegurar Tesoro. 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 Tesoro si al final de la partida el jugador posee una Tropa (que no se encuentre en estado Nulo) dentro la Zona de Control del Token de Tesoro de su adversario y, además, la Zona de Control de su propio Tesoro se encuentra libre de Tropas enemigas (o éstas se hallan en estado Nulo).

El Objetivo Clasificado opcional Asegurar Tesoro 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 Tesoro.

El Sächā puede Asegurar Tesoro incluso si el Token de Tesoro propio no se encuentra libre de Tropas enemigas.

Un jugador sólo puede renunciar a un Objetivo Clasificado para Asegurar Tesoro o Asegurar HVT.

Un Sächā puede obtener un arma o pieza de Equipo de los Tokens de Tesoro usando la Habilidad Corta Abrir Tesoro.

ABRIR TESORO

HABILIDAD CORTA

Ataque, Escenario

REQUISITOS

- La Tropa debe ser un Sächā en contacto de Silueta con un Token de Tesoro.

EFECTOS

- Consumiendo una Habilidad Corta, y sin necesidad de Tirada, el Sächā podrá efectuar una Tirada en la Tabla de Tesoro para obtener un arma o pieza de Equipo. Una vez obtenido un éxito, ese Sächā no podrá volver a hacer uso de este Token de Tesoro.
- Un Token de Tesoro no se retira de la mesa después de haber sido abierto.
- El Sächā podrá repetir su tirada en la en la Tabla de Tesoro si obtuviera un Arma o pieza de Equipo de la que ya dispusiera.

TABLA DE TESORO

1-2	+1 BLI	13	Panzerfaust
3-4	Lanzallamas Lig.	14	Arma CC Monofilo
5-6	Granadas	15	MOV 20-10
7-8	Armas CC DA	16	Fusil MULTI
9	Visor Multiespectral N1	17	Fusil de Francotirador MULTI
10	Arma CC EXP	18	+4 BLI
11	Fusil Lanzaadhesivo	19	Mimetismo (-6)
12	+2 BLI	20	Ametralladora



SEEKERS SEASON 17

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-Tier. Cada Ronda aplicará el factor K correspondiente al Nivel de Torneo.

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

PARTIDA LIBRE

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

SPEC-OPS

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

Cada jugador puede repartir 12 Puntos de Experiencia en su SpecOps.

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!



SEEKERS SEASON 17

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.

APOYOS TÁCTICOS

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 aquellas cartas 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	EFEECTO	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.
	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 Blitz .	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.

REPORTAR LOS RESULTADOS

Para que los resultados del torneo se incluyan en el Ranking ITS, es necesario reportarlos a través del CorvusSphere, accediendo al siguiente enlace: <https://sphere.corvusbelli.com/>

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



SEEKERS SEASON 17

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.

APROPIACIÓN CORPORATIVA

APOYOS TÁCTICOS

0

ADECUADA PARA REFUERZOS

NO

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- ▼ Tener Capturado el Prototipo enemigo al final de la partida (2 Puntos de Objetivo).
- ▼ Tener Capturado el Prototipo enemigo en la Zona de Despliegue propia al final de la partida (1 Punto de Objetivo adicional al Objetivo anterior).
- ▼ Evitar que el enemigo tenga Capturado el Prototipo propio al final de la partida (1 Punto de Objetivo, sólo si no se ha Destruído el Prototipo propio).
- ▼ Destruir el Prototipo propio al final de la partida (3 Puntos de Objetivo).

CLASIFICADO

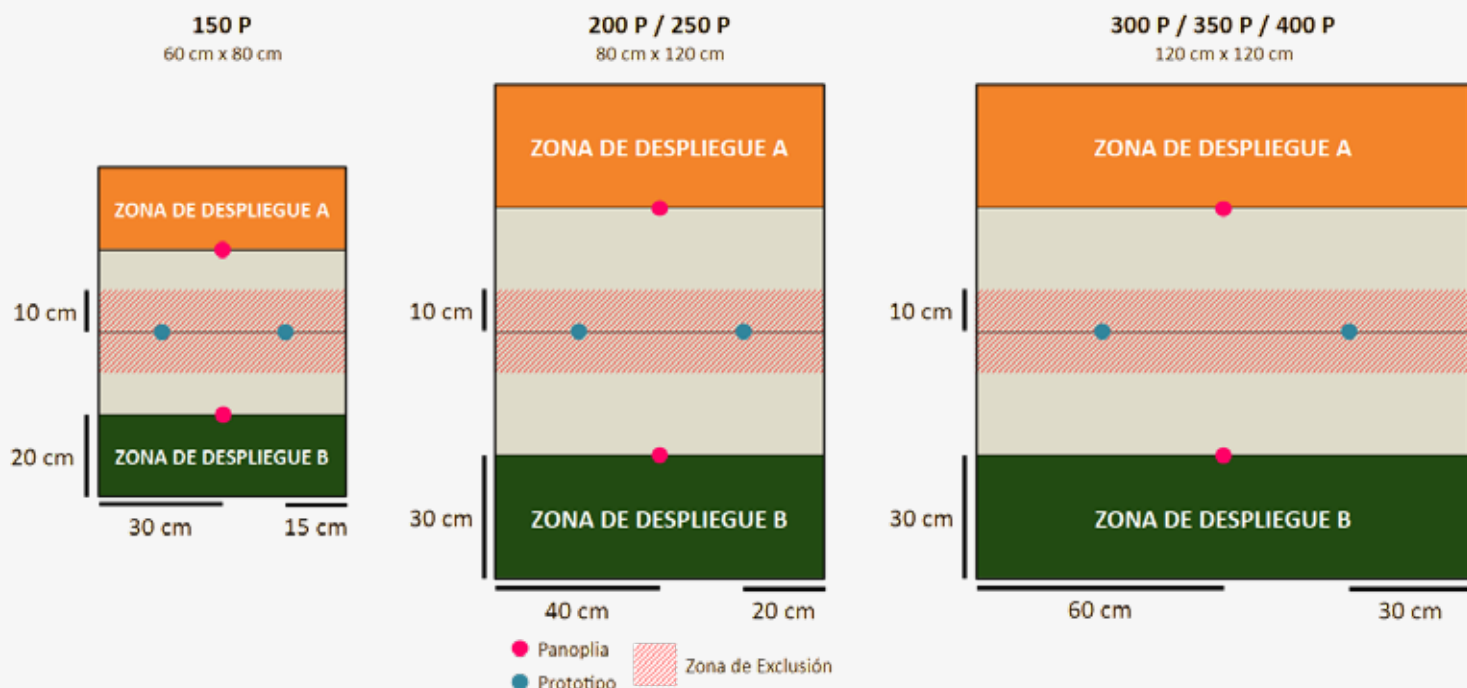
Cada jugador tiene 3 Objetivos Clasificados (1 Punto de Objetivo cada uno).

FUERZAS Y DESPLIEGUE

BANDO A y BANDO B: Ambos jugadores desplegarán en los lados opuestos de la mesa de juego, en 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 10 cm a cada lado de la línea central de la mesa. No se permite el uso de Habilidades Especiales con la Etiqueta Despliegue Aerotransportado (DA) o Despliegue Superior para desplegar en su interior.





SEEKERS SEASON 17

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

PROTOTIPO

Hay un total de 2 Prototipos, correspondiéndole uno a cada jugador, situados 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). Antes de comenzar la Fase de Despliegue, el jugador con el segundo Turno decidirá que Prototipo corresponde a cada jugador.

Los Prototipos deberán representarse con un Token de Objetivo (OBJECTIVE) o con un elemento de escenografía de diámetro similar (como los Objetivos del ITS Objective Pack Alpha, los Info Hubs de Micro Art Studio).

El Prototipo dispone de perfil y puede ser tomado como Objetivo por las Tropas.

NOMBRE	BLI	PB	EST	S
Prototipo	6	6	3	3
TIRADA CC FIJA: 8, GIZMOKIT (FIS=9)				

SISTEMA DE DEFENSA AUTOMATIZADO (SDA)

Cada Prototipo está equipado con un SDA para evitar su manipulación. Cualquier Ataque CC realizado contra el Prototipo provocará un Ataque CC en respuesta, que obtiene automáticamente un 8 en su Tirada. Los Ataques CC contra estos Prototipos se realizarán siempre como Tirada Enfrentada. 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 una Tirada de Salvación contra PB, con PS 5. La Habilidad Especial Inmunidad (PB) o Inmunidad (Mejorada) no es efectiva contra este impacto.

DESTRUIR LOS PROTOTIPOS

Los Prototipos sólo pueden ser Dañados mediante Ataques CC con Armas que dispongan de la Propiedad Antimaterial, o situando Cargas-D.

Un Prototipo se retira de la mesa de juego al recibir tantas o más Heridas que los que indica el valor de Atributos de. EST y se considera Destruído.

Los Prototipos pueden ser objetivo de la Habilidad Especial Ingeniero o de la pieza de Equipo GizmoKit.

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

RECOGER PROTOTIPO

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 Prototipo enemigo.
- ▶ En contacto de Silueta con un Prototipo enemigo solitario.

EFECTOS

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

REGLAS COMUNES DE PROTOTIPOS

- ▶ Una Tropa que lleve un Prototipo no puede declarar Mover como segunda Habilidad Corta Básica de la Orden. Como excepción, las Tropas que dispongan de la pieza de Equipo Bagaje pueden declarar Mover como segunda Habilidad Corta Básica de la Orden.
- ▶ Sólo Miniaturas y no Marcadores (Camuflaje, Suplantación, Holoeco...) pueden cargar con los Prototipos.
- ▶ El Token de Prototipo siempre permanece en la mesa de juego.
- ▶ El Token de Prototipo permanecerá siempre en contacto de Silueta con la Tropa que lo lleva.
- ▶ Si la Tropa pasa a estado Nulo, dejará caer el Prototipo a su lado, separando ligeramente el Token de Prototipo y rompiendo el contacto de Silueta.
- ▶ Los Prototipos no bloquean movimiento ni LDT.

CONTROLAR PROTOTIPO ENEMIGO

Un Prototipo se considera Controlado 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.

PANOPLIAS

Hay 2 Panoplias situadas en mitades distintas de la mesa, cada uno de ellos al límite de la Zona de Despliegue y en la línea central de la mesa. (ver plano).

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

USAR PANOPLIA

HABILIDAD CORTA

Ataque, Escenario.

REQUISITOS

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

EFECTOS

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

TABLA DE PANOPLIA

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

TROPAS ESPECIALISTAS

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

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

APOYOS TÁCTICOS

2

ADECUADA PARA REFUERZOS

SI

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- ▼ Tener la Baliza Guía más allá 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

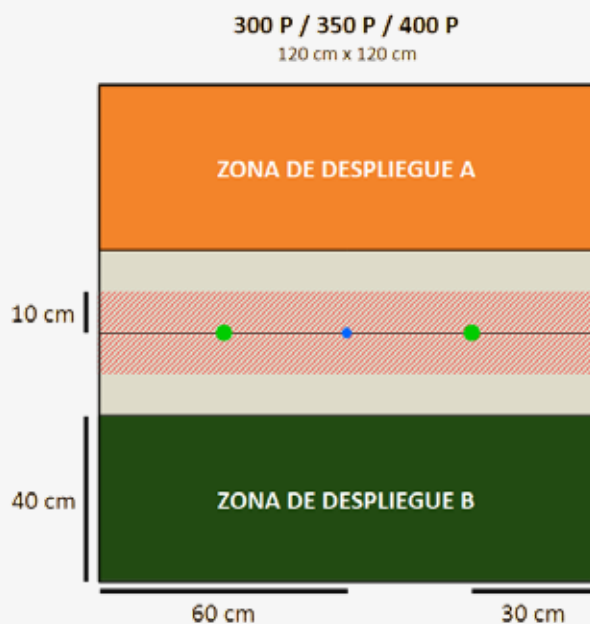
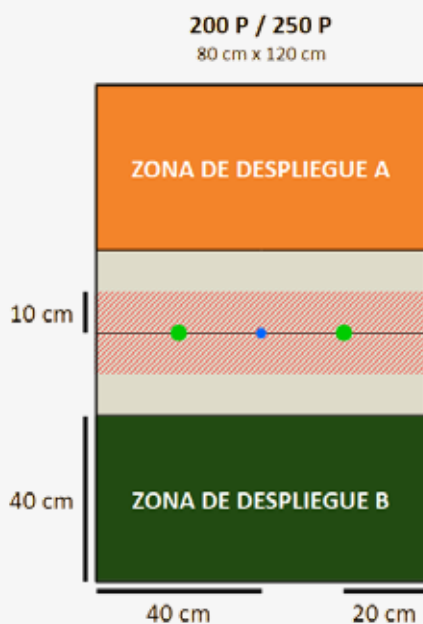
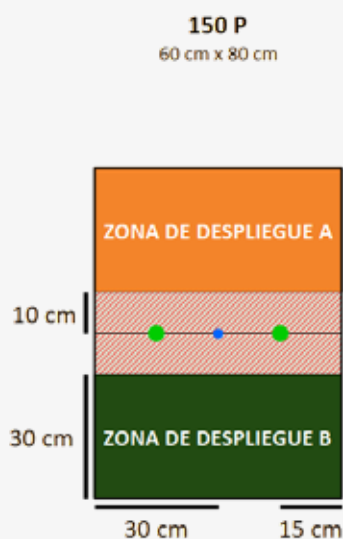
Cada jugador tiene 2 Objetivos Clasificados (1 Punto de Objetivo cada uno).

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	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

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.



● Consola
● Baliza Guía

■ Zona de Exclusión

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 Tracking 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 posición en la que se encontraba.

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).

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, si ha superado la Tirada Normal de VOL, sólo puede declarar Activar Consola una vez por Ronda.

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 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.



SEEKERS SEASON 17

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.

CRUCE DE LÍNEAS

APOYOS TÁCTICOS

0

ADECUADA PARA REFUERZOS

NO

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- Dominar una Zona Muerta al final de la Ronda de Juego (1 Punto de Objetivo por cada Zona Muerta).
- Dominar ambas Zonas Muertas al final de la partida (2 Puntos de Objetivo).
- Por cada Antena Activada al final de la partida (1 punto de Objetivo por Antena).

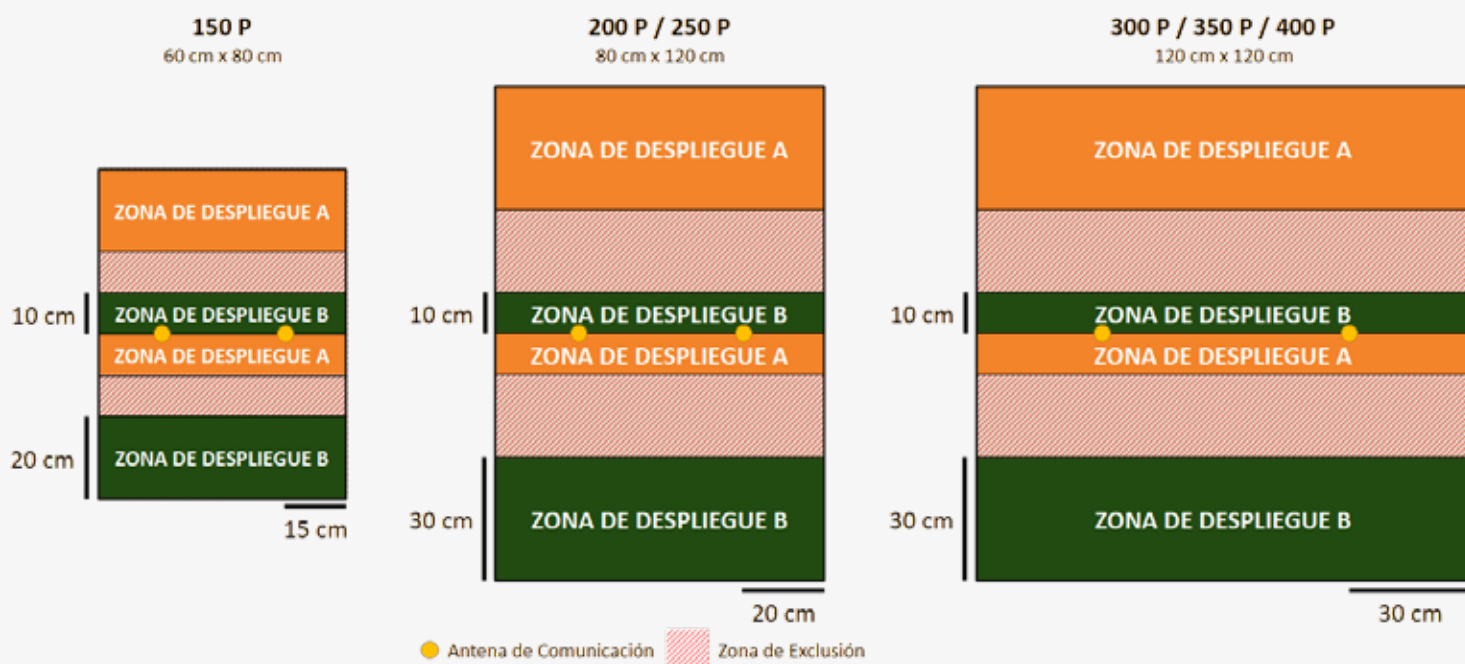
CLASIFICADO

Sin Objetivos Clasificados.

FUERZAS Y DESPLIEGUE

BANDO A y BANDO B: Ambos jugadores desplegarán en los lados opuestos de la mesa de juego, en dos áreas situadas al borde de la mesa de tamaño variable según los puntos de las Fuerzas. Cada jugador tiene una Zona de Despliegue en el extremo de su mitad de la mesa de juego y una segunda Zona de Despliegue en la otra mitad de la mesa, dentro de la franja central.

BANDO	PUNTOS	CAP	TAMAÑO MESA	ZONA DESPLIEGUE
A y B	150	3	60 cm x 80 cm	20 cm x 60 cm Fanja central: 10 cm x 60 cm
A y B	200	4	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm Fanja central: 10 cm x 80 cm
A y B	250	5	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm Fanja central: 10 cm x 80 cm
A y B	300	6	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm Fanja central: 10 cm x 120 cm
A y B	350	7	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm Fanja central: 10 cm x 120 cm
A y B	400	8	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm Fanja central: 10 cm x 120 cm





SEEKERS SEASON 17

Los jugadores pueden desplegar hasta 75 puntos de Tropas de la Lista de Ejército en su correspondiente Zona de Despliegue de la Franja central.

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

Zona de Exclusión. La Zona de Exclusión es el área comprendida entre las Zonas de Despliegue. 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

ZONA MUERTA

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

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

DOMINAR ZONA DE OPERACIONES

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

SHASVASTII

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

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.

ANTENAS

Hay un total de dos Antenas 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 Antena 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).

ACTIVAR ANTENA

HABILIDAD CORTA

Ataque, Escenario.

REQUISITOS

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

EFECTOS

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

DESPLIEGUE SUPERIOR

A excepción de Suplantación, las Habilidades Especiales con la etiqueta Despliegue Superior **no** se pueden utilizar en este escenario.

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).

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.

EVACUACIÓN

APOYOS TÁCTICOS

2

ADECUADA PARA REFUERZOS

SI

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 (1 Punto de Objetivo).

CLASIFICADO

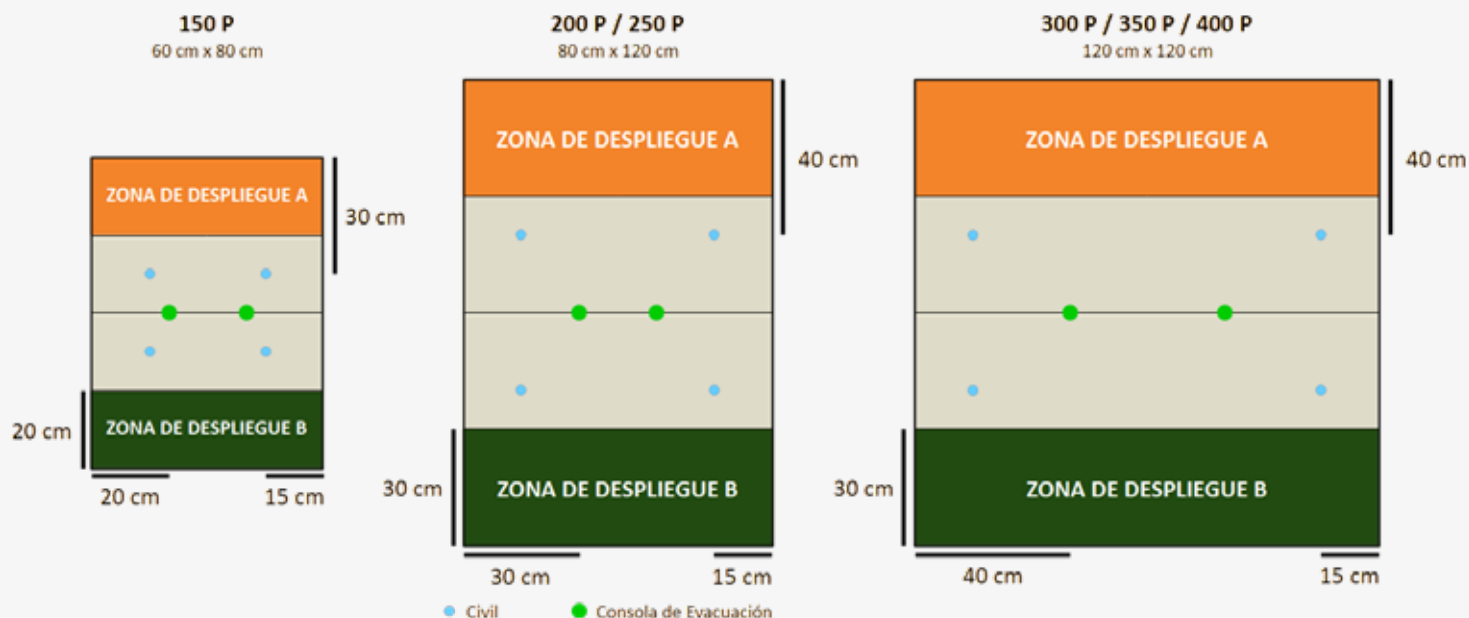
Cada jugador tiene 2 Objetivos Clasificados (2 Puntos de Objetivo).

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 de ellos estarán situados a 15 cm de los bordes de la mesa y a 40 cm del borde de la mesa de una de las Zonas de Despliegue, los otros dos a 15 cm del otro borde de la mesa y a 40 cm del borde de la mesa de la otra Zona de Despliegue.

Para partidas a 150 puntos estarán situados a 15 cm de los bordes de la mesa y a 30 cm del borde de la mesa de una de las Zonas de Despliegue, los otros dos a 15 cm del otro borde de la 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 Consoles 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 encontrase en CivEvac con la Tropa Especialista y este se considera Evacuado.
- Un jugador puede Activar una Consola de Evacuación que haya sido Activada previamente por su adversario, empleando el mismo procedimiento.



SEEKERS SEASON 17

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).

APRENDIZAJE OPERACIONAL

Cuando una Tropa Especialista realice una Habilidad con la etiqueta de Escenario que requiera una Tirada de VOL y falle, podrá beneficiarse de los siguientes Modificadores en las sucesivas Órdenes consecutivas:

- ▼ En la segunda Orden consecutiva aplicará un MOD de +3 a la Tirada de VOL necesaria para dicha Habilidad con la etiqueta Escenario.
- ▼ Si la segunda Tirada ha fallado, en la **tercera Orden consecutiva y siguientes Ordenes consecutivas** aplicará un **MOD de +3 y de un +1DE a la Tirada de VOL** necesaria para dicha Habilidad con la etiqueta Escenario.
- ▼ Estos MOD son acumulativos con otros MOD aplicables a Habilidades con la Etiqueta Escenario.

IMPORTANTE:

Estos MOD sólo se aplican a Tiradas realizadas en Órdenes consecutivos por la misma Tropa para la misma Habilidad con la etiqueta Escenario, para el mismo objetivo, sin interrupciones, u Órdenes consumidas en otras Tropas.

- ▼ Si la Tropa obtiene un éxito en la Tirada, la secuencia se reinicia.
- ▼ Si la Tropa declara otra Habilidad distinta de la susodicha Habilidad con la Etiqueta Escenario, la secuencia se reinicia.
- ▼ Si la Tropa declara la misma Habilidad, pero en otro objetivo, la secuencia se reinicia.
- ▼ Si se consume una Orden en otra Tropa, la secuencia se reinicia.
- ▼ Sólo puede aplicarse una secuencia por Tropa y por Habilidad con la etiqueta de Escenario simultáneamente.

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.

HARDLOCK

APOYOS TÁCTICOS

1

ADECUADA PARA REFUERZOS

SI

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- ▼ Tener Controlada la Baliza enemiga al final de la Ronda de Juego (1 Punto de Objetivo).
- ▼ Evitar que el enemigo tenga Controlada la Baliza propia al final de la partida (1 Punto de Objetivo).
- ▼ Tener más Consolas Activadas que el adversario al final de la partida (2 Puntos de Objetivo).
- ▼ Por cada Consola Activada al final de la partida (1 punto de Objetivo por Consola).

CLASIFICADO

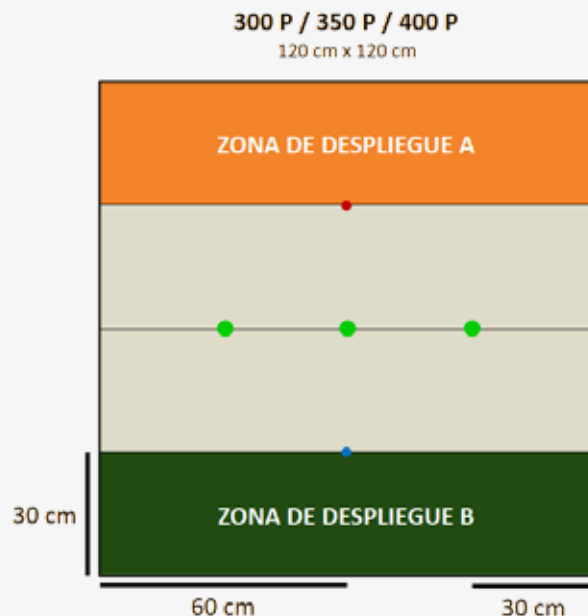
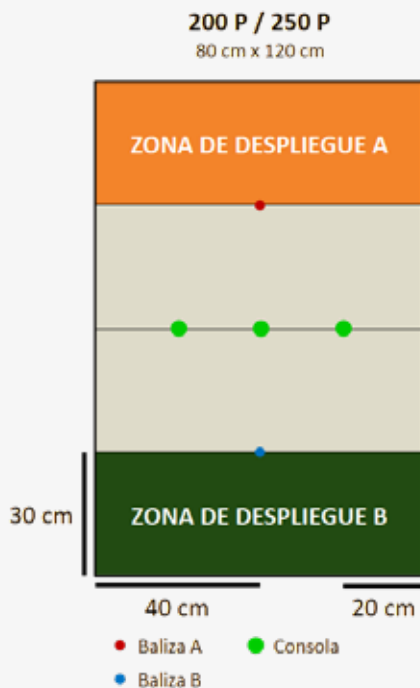
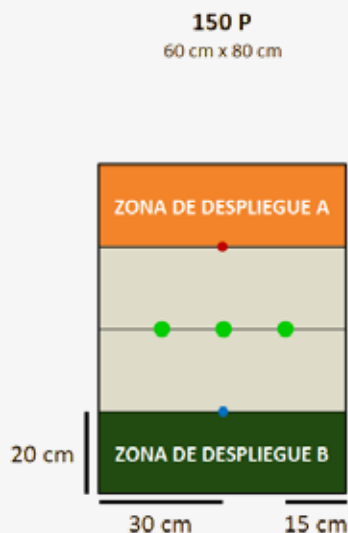
Cada jugador tiene 1 Objetivo Clasificado (1 Punto de Objetivo).

FUERZAS Y DESPLIEGUE

BANDO A y BANDO B: Ambos jugadores desplegarán en los lados opuestos de la mesa de juego, en 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 las Balizas, ni con las Consolas.





SEEKERS SEASON 17

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.

RECoger BALIZA

HABILIDAD CORTA

Ataque, Escenario.

REQUISITOS

- ▶ Tener una Consola Conectada.
- ▶ Además, 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 en estado No Nulo también en contacto con ella.

EFECTOS

- ▶ 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.
- ❖ La Baliza siempre permanece en la mesa de juego.
- ❖ La Baliza permanecerá siempre en contacto de Silueta con la Tropa que lo lleva.
- ❖ Si la Tropa pasa a estado Nulo, dejará caer la Baliza a su lado, separando ligeramente el Token de Baliza y rompiendo el contacto de Silueta.
- ❖ Las Balizas no bloquean movimiento ni LDT.

CONTROLAR BALIZA ENEMIGA

El jugador considerará la Baliza Enemiga como Controlada 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.

CONSOLAS

Hay un total de tres Consolas. Una de ellas en el centro de la mesa y las otras dos 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).

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.

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.
- ▶ 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 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).

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.

INTERFERENCIA AKIAL

APOYOS TÁCTICOS

0

ADECUADA PARA REFUERZOS

SI

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- ▼ Haber cumplido un Objetivo Clasificado Común (1 Punto de Objetivo por cada uno, hasta un máximo de 6 Puntos de Objetivo).
- ▼ Haber cumplido más Objetivos Clasificados que el adversario al final de la partida (1 Punto de Objetivo).
- ▼ Haber cumplido al menos 1 Objetivo Clasificado en cada Ronda de juego (1 Punto de Objetivo, incluso si el Objetivo Clasificado fue cancelado para ese Jugador).

CLASIFICADO

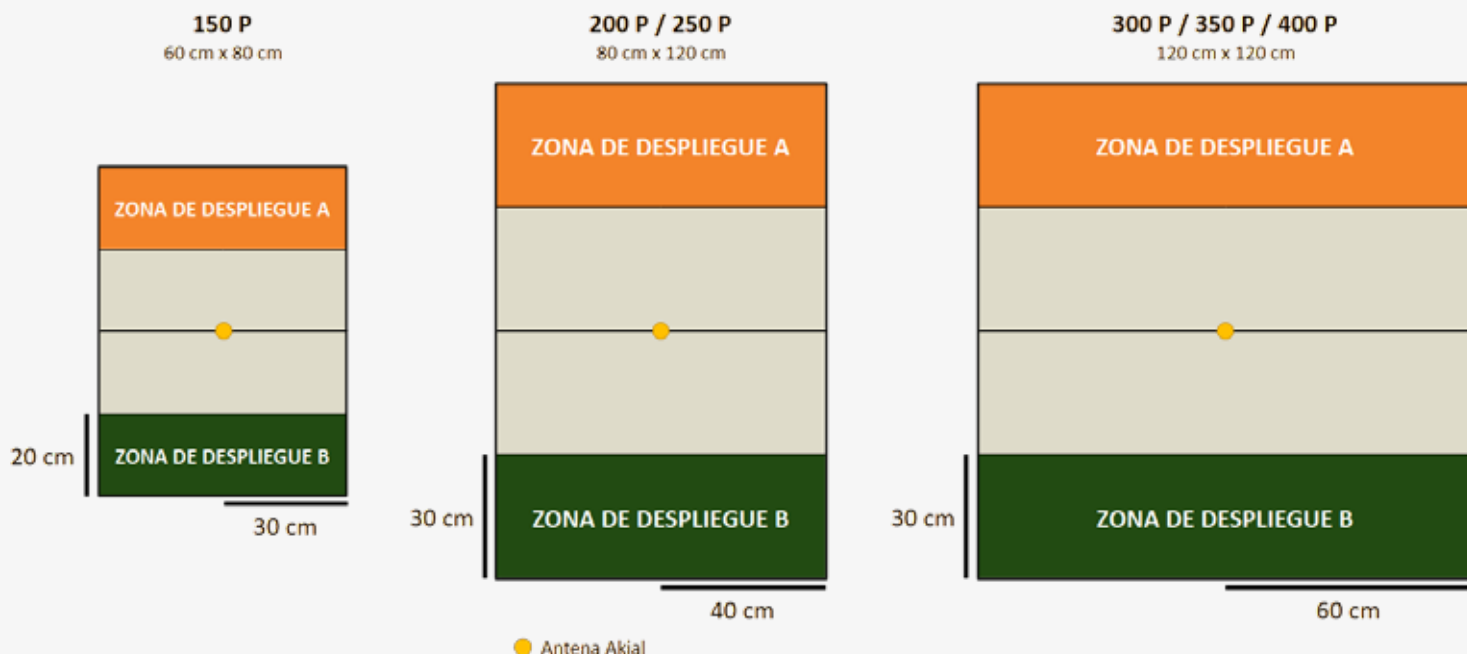
- ▼ Cada jugador dispone de 1 Objetivo Clasificado Privado (2 Puntos de Objetivo).

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 las Antenas Akial, ni con los HVTs.





SEEKERS SEASON 17

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

OBJETIVOS CLASIFICADOS COMUNES

Los dos jugadores comparten 2 Objetivos Clasificados Comunes cada Ronda de juego y estos son Información Pública.

Al principio de la primera Ronda de juego, cada jugador deberá barajar su Mazo Clasificado ante el adversario. Después cada jugador debe robar dos cartas, seleccionar una de ellas como su Objetivo Clasificado Privado y la otra como Objetivo Clasificado Común para la primera Ronda de juego. Una vez seleccionado el Objetivo Clasificado Común, los jugadores mostrarán su carta al mismo tiempo.

Al principio de la segunda y tercera Ronda de juego, los actuales Objetivos Clasificados Comunes no hayan sido cumplidos por algún jugador se descartan. Los Objetivos Clasificados Comunes cumplidos se separan para que cada jugador pueda tener un control de cuáles ha cumplido. Se pueden emplear Tokens de Jugador A (PLAYER A) y Jugador B (PLAYER B) para señalar los Objetivos Clasificados Comunes cumplidos. Es recomendable que cada jugador emplee un tipo de Token distinto.

Cada jugador vuelve a robar dos cartas de su Mazo Clasificado, elegir una como Objetivo Clasificado Común y descartar la otra.

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 Clasificado Común. Si ambos jugadores lograron el mismo Objetivo Clasificado Común en el mismo turno, ambos jugadores contarán que lo han cumplido.

Un Objetivo Clasificado Común solo puede cumplirse después de haber sido robado.

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

OBJETIVO CLASIFICADO PRIVADO

Un Objetivo Clasificado Privado no puede utilizarse para Emitir una Interferencia Akial, ni puede ser anulado por esta.

El Objetivo Clasificado Privado se considera Información Privada.

REDUNDANCIA DE SEÑAL

Si al revelar los Objetivos Clasificados Comunes ambos tienen el mismo nombre, el Jugador con el primer Turno deberá robar otra carta de su Mazo Clasificado y colocarla como Objetivo Clasificado Común extra.

Dos Objetivos Clasificados con el mismo nombre, ya sea Común o Privado, se pueden cumplir en el mismo Turno de jugador, pero para ello deben tener objetivos diferentes o que una Tropa diferente lo cumpla.

MÚLTIPLES HVTs

Cada uno de los jugadores desplegará cuatro 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.



SEEKERS SEASON 17

SIN ASEGURAR HVT

En este escenario no se aplica la regla de Asegurar HVT.

ANTENA AKIAL

Hay 1 Antenas Akial situadas en el centro de la mesa.

Las Antenas Akial deberán 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).

EMITIR INTERFERENCIA AKIAL HABILIDAD CORTA

Ataque, Escenario

REQUISITOS

- ▶ Sólo Tropas Especialistas pueden declarar esta Habilidad.
- ▶ La **Tropa Especialista** debe encontrarse en contacto de Silueta con la Antena Akial.
- ▶ Haber cumplido un Objetivo Clasificado Común con alguno de estos símbolos: ☸, ☹, ☹, ☹.
- ▶ Cada una de esas carta de Objetivo Clasificado Común sólo se puede elegir una vez para declarar esta Habilidad.
- ▶ Cada Tropa Especialista sólo puede declarar Emitir Interferencia Akial una vez por Ronda.

EFFECTOS

- ▶ Superando una Tirada Normal de VOL se considera que la **Antena emite una Interferencia Akial**.
- ▶ 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 emitir una Interferencia Akial se puede anular un Objetivo Clasificado Común que haya cumplido el oponente y que comparta un símbolo con una carta de Objetivo Clasificado Común previamente cumplida por el jugador.
- ▶ El Objetivo Clasificado Común elegido del adversario ya no se considera cumplido. Si ninguno de los jugadores ha cumplido el objetivo, descarta la carta.
- ▶ Sólo los Objetivos Clasificados Comunes cumplidos cuentan para el recuento final de puntuación o para ser utilizados para Emitir una Interferencia Akial.

FILTRAR SEÑAL

HABILIDAD CORTA

Ataque, Escenario

REQUISITOS

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

EFFECTOS

- ▶ Consumiendo una Habilidad Corta, y sin necesidad de Tirada, se considera que la Antena Filtra la Señal.
- ▶ Al Filtrar la Señal, el jugador elige una de las cartas de Objetivo Clasificado Común.
- ▶ Si algún jugador ha cumplido el Objetivo Clasificado Común elegido se separa para tener control de ello. Si ningún jugador lo ha cumplido es descartado y se coloca en la correspondiente pila de descarte.
- ▶ El jugador roba una nueva carta de su mazo, para sustituir la carta elegida.

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).

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.



SEEKERS SEASON 17

INTERVENCIÓN CRÍTICA

APOYOS TÁCTICOS

1

ADECUADA PARA REFUERZOS

NO

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES (ATACANTE)

- ▼ Desbloquear la Consola de Datos (1 Punto de Objetivo).
- ▼ Extraer el Data Pack de la Consola de Datos (2 Puntos de Objetivo).
- ▼ La Tropa que Extrajo el Data Pack no haya sido Eliminada al final de la partida (1 Puntos de Objetivo).
- ▼ La Tropa que Extrajo el Data Pack se encuentre en estado No Nulo en la Zona de Despliegue propia al final de la partida (2 Puntos de Objetivo).
- ▼ Dominar la Sala del Servidor al final de la partida (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
Eliminar al menos 40 Puntos de Ejército del enemigo	Eliminar al menos 50 Puntos de Ejército del enemigo	Eliminar al menos 65 Puntos de Ejército del enemigo	Eliminar al menos 75 Puntos de Ejército del enemigo	Eliminar al menos 85 Puntos de Ejército del enemigo	Eliminar al menos 100 Puntos de Ejército del enemigo	1 Punto de Objetivo.

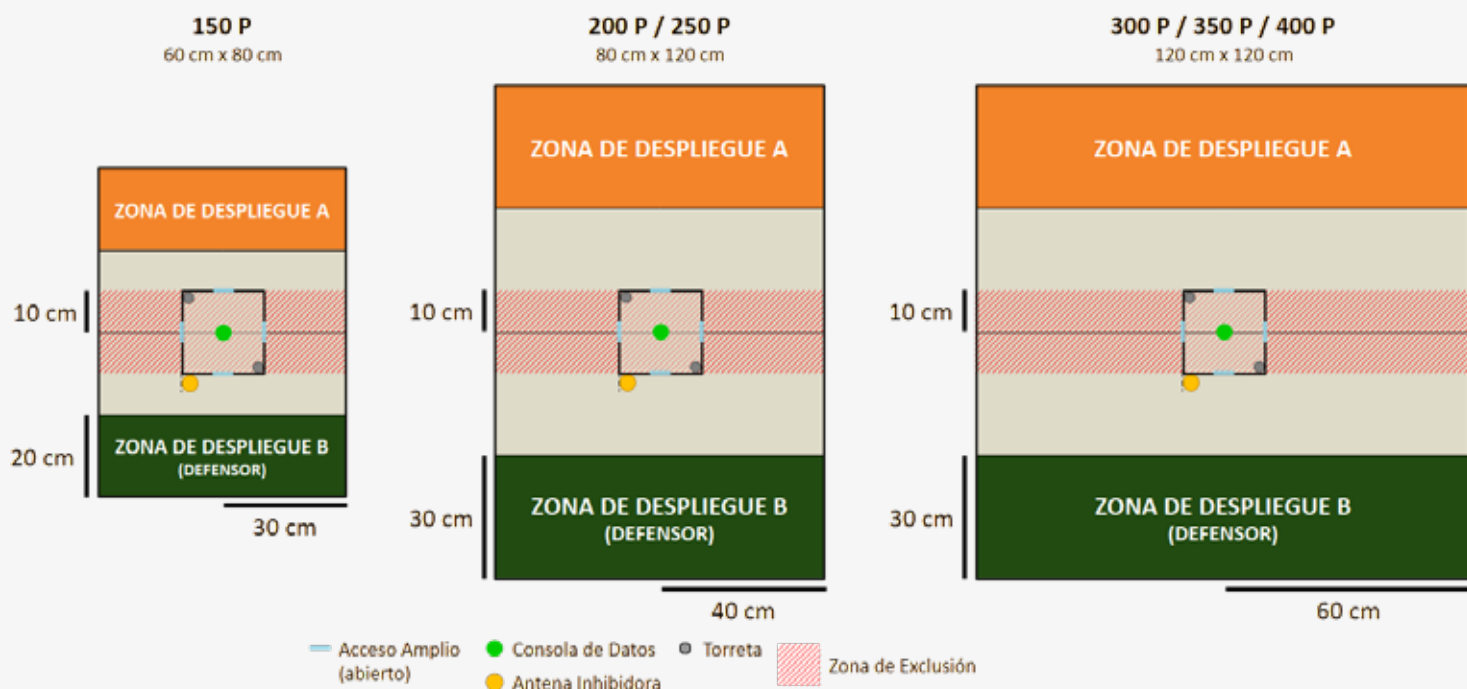
OBJETIVOS PRINCIPALES (DEFENSOR)

- ▼ Evitar que el Atacante Desbloquee la Consola de Datos (1 Punto de Objetivo).
- ▼ Evitar que el Atacante Extraiga el Data Pack de la Consola de Datos (3 Puntos de Objetivo).
- ▼ Eliminar a la Tropa que Extrajo el Data Pack (2 Puntos de Objetivo, sólo si el Atacante ha Extraído el Data Pack).
- ▼ Dominar la Sala del Servidor al final de la partida (3 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
Eliminar al menos 75 Puntos de Ejército del enemigo	Eliminar al menos 100 Puntos de Ejército del enemigo	Eliminar al menos 125 Puntos de Ejército del enemigo	Eliminar al menos 150 Puntos de Ejército del enemigo	Eliminar al menos 175 Puntos de Ejército del enemigo	Eliminar al menos 200 Puntos de Ejército del enemigo	2 Puntos de Objetivo.

CLASIFICADO

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



FUERZAS Y DESPLIEGUE

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

BANDO	PUNTOS	CAP	TAMAÑO MESA	ZONA DESPLIEGUE
A y B	150	3	60 cm x 80 cm	20 cm x 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 el interior de la Sala del Servidor.

Zona de Exclusión (Atacante). La Zona de Exclusión es el área comprendida entre los 10 cm a cada lado de la línea central de la mesa. 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

ATACANTE Y DEFENSOR

En este escenario se establecen dos roles diferenciados: Atacante y Defensor. Cada uno de ellos con Objetivos Principales diferenciados.

El jugador con el primer Turno de Jugador será el Atacante y el jugador con el segundo Turno, el Defensor.

Antes de comenzar la Fase de Despliegue, el Defensor puede consumir un sólo Token de Mando para realizar una de las siguientes acciones:

- ▼ Activar el Sistema de Defensa de la Sala del Servidor.
- ▼ Ignora la restricción de Despliegue para la sala de servidores. Puedes desplegar hasta 65 puntos de Tropas de tu Lista de Ejército en cualquier lugar de la Sala de Servidor. Esto no requiere el uso de Habilidades Especiales con la etiqueta de Despliegue Superior.



SEEKERS SEASON 17

IMPORTANTE

El consumo de este Token de Mando no interfiere con el Uso Estratégico de estos.

SALA DEL SERVIDOR

En este escenario la Sala del Servidor se considera Zona de Operaciones (ZO).

La Sala del Servidor 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 Servidor tienen una altura infinita, bloqueando totalmente la Línea de Tiro a través de ellos. La Sala del Servidor dispone de 4 Puertas, situadas en la mitad de cada uno de sus muros (ver mapa). Las Puertas de la Sala del Servidor se encuentran abiertas. Las Puertas de la Sala del Servidor 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.

SHASVASTII

Troopers possessing the Shasvastii Special Skill that are inside a Zone of Operations count while they are in the Unconscious State or any non-Null State.

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.

SISTEMA DE DEFENSA DE LA SALA DEL SERVIDOR

La Sala del Servidor dispone de 2 Torretas Artilladas situadas en esquinas diferentes de su interior (ver plano).

Las Torretas Artilladas 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).

Si el Sistema de Defensa de la Sala del Servidor está activo, las Torretas Artilladas funcionan como Armas Posicionables colocadas por el jugador Defensor.

TORRETA ARTILLADA - SISTEMA DE DEFENSA

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S
--	5	10	--	11	2	3	1	2

Equipo: Visor 360°

Habilidades Especiales: Reacción Total

Armamento: Fusil Combi

Armas Melée: Arma CC PARA (-3)

CONSOLA DE DATOS

Hay una Consola de Datos, situada en el centro de la Sala del Servidor. La Consola de Datos dispone de un único Data Pack.

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

EXTRAER DATA PACK

HABILIDAD CORTA

Ataque, Escenario.

REQUISITOS

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

EFECTOS

- Superando una Tirada Normal de VOL-6 se considera que el Data Pack ha sido Extraído y es cargado por la Tropa Especialista, situando un Token de DATA PACK 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.
- Si la Consola de Datos está Desbloqueada, la Tirada será sin el MOD -6.



SEEKERS SEASON 17

DATA PACK

El Data Pack se representa mediante un Token de DATA PACK.

La Tropa que porta el Data Pack deberá encontrarse siempre en la mesa de juego como figura y no como Marcador (no se permiten estados Camuflado, Holoeco...).

Una vez el Data Pack es Extraído y la Tropa que lo porta entra en estado Muerto, el Token de DATA PACK debe retirarse de la mesa de juego.

ANTENA INHIBIDORA

Hay una Antena Inhibidora situada en una de las esquinas exteriores de la Sala de Servidor más cercana a la Zona de Despliegue del jugador Defensor. (ver plano).

La Antena Inhibidora 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).

UTILIZAR ANTENA INHIBIDORA HABILIDAD CORTA

Ataque, Escenario

REQUISITOS

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

EFECTOS

- ▶ Al **declarar esta Habilidad** el jugador puede elegir una de las siguientes acciones:
 - ▶ Desbloquear la Consola de Datos.
 - ▶ Activar o desactivar el Sistema de Defensa de la Sala del Servidor.
- ▶ Superando una Tirada Normal de VOL se lleva a cabo la acción elegida.
- ▶ 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.

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).

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.

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 en ¡¡¡Retirada!!! la partida acabará **al final** de ese **mismo** Turno de Jugador.

REABASTECIMIENTO

APOYOS TÁCTICOS

1

ADECUADA PARA REFUERZOS

SI

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- Por cada Suministro Controlado al final de la partida (1 Punto de Objetivo).
- Controlar más Suministros en la Zona Segura propia que el enemigo en la suya al final de la partida (3 Puntos de Objetivo).
- Controlar del mismo número de Suministros en la Zona Segura propia que el enemigo en la suya al final de la partida (1 Puntos de Objetivo, sólo si se dispone de un Suministro en la Zona Segura).
- Que el enemigo no Controle ninguna Caja de Suministros en su Zona Segura al final de la partida (2 Punto de Objetivo).

CLASIFICADO

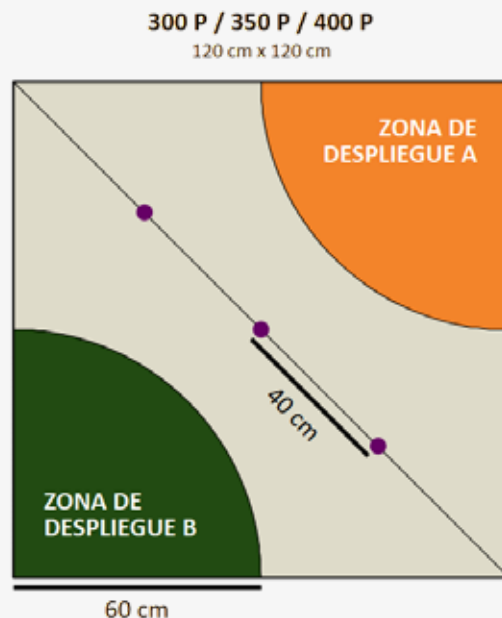
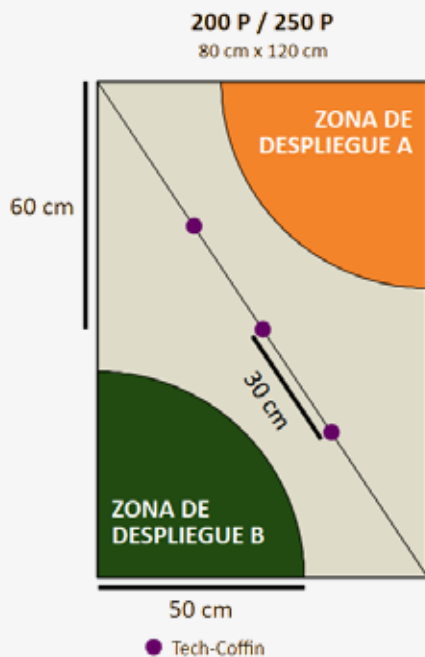
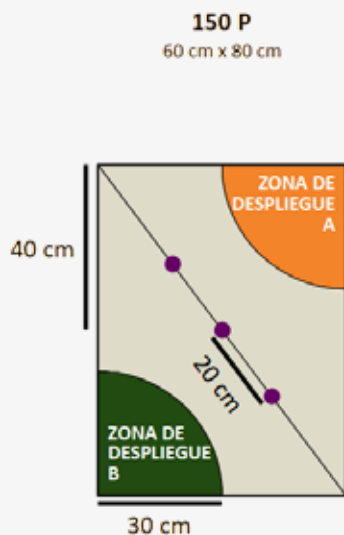
- Cada jugador tiene 1 Objetivo Clasificado (1 Punto de Objetivo).

FUERZAS Y DESPLIEGUE

BANDO A y BANDO B: Ambos jugadores desplegarán en esquinas opuestas de la mesa de juego, en un área de tamaño variable según los puntos de las Fuerzas, midiendo desde la esquina elegida.

BANDO	PUNTOS	CAP	TAMAÑO MESA	ZONA DESPLIEGUE
A y B	150	3	60 cm x 80 cm	Radio de 30 cm
A y B	200	4	80 cm x 120 cm	Radio de 50 cm
A y B	250	5	80 cm x 120 cm	Radio de 50 cm
A y B	300	6	120 cm x 120 cm	Radio de 60 cm
A y B	350	7	120 cm x 120 cm	Radio de 60 cm
A y B	400	8	120 cm x 120 cm	Radio de 60 cm

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





SEEKERS SEASON 17

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 diagonal central de la mesa, a 40 cm del Tech-Coffin central (a 30 cm para partidas a 250/200 puntos y 20 cm a partidas a 150 puntos) (ver plano). Cada Tech-Coffin dispone de una caja de Suministros, **salvo el Tech-Coffin central que dispone de dos cajas de Suministros.**

Los Tech-Coffin deben 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, los Stasis Coffins de Warsenal o el Cryo Pod de Customeeple).

CAJAS DE SUMINISTROS

Los 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).

RECUERDA

El Tech-Coffin central dispone de dos cajas de Suministros

EXTRAER SUMINISTRO

HABILIDAD CORTA

Ataque, Escenario

REQUISITOS

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

EFFECTOS

- ▶ Superando una Tirada Normal de VOL se considera que el Suministro ha sido Extraído y cargado por la Tropa Especialista, situando un único 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.
- ▶ Cuando se hayan extraído todos los Suministros de un Tech-Coffin se debe colocar a su lado un Token de Jugador (PLAYER A o PLAYER B) para señalar que el Suministro ha sido extraído.

RECOGER SUMINISTRO

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.
- Ademas:
- ▶ Si el Suministro se encuentra en la Zona Segura del adversario, la Tropa debe ser una Tropa Especialista.

EFFECTOS

- ▶ Consumiendo una Habilidad Corta, y sin necesidad de Tirada, cualquier Tropa puede recoger un Suministro en cualquiera de las situaciones que cumplan con los Requisitos mencionados, situando un Token de SUPPLY BOX en contacto de Silueta.
- ▶ Si el Suministro se encuentra en una Zona Segura del adversario, la Tropa Especialista debe consumir una Habilidad Corta y superar una Tirada de VOL-3.
- ▶ Las Tropas deberán cumplir con las Reglas Comunes de Cajas de Suministros.

REGLAS COMUNES

DE CAJAS DE SUMINISTROS

- ▶ Una Tropa no puede llevar más de un Suministro. Como excepción, las Tropas que dispongan de la pieza de Equipo Bagaje pueden llevar hasta dos Suministros.
- ▶ Sólo Miniaturas y no Marcadores (Camuflaje, Suplantación, Holoeco...) pueden cargar con los Suministros.
- ▶ El Token de SUPPLY BOX siempre permanece en la mesa de juego.
- ▶ El Token de SUPPLY BOX permanecerá siempre en contacto de Silueta con la Tropa que lo lleva.
- ▶ Si la Tropa pasa a estado Nulo, dejará caer el Suministro a su lado, separando ligeramente el Token de SUPPLY BOX y rompiendo el contacto de Silueta.
- ▶ Los Tokens de SUPPLY BOX no bloquean movimiento ni LDT.



SEEKERS SEASON 17

CONTROLAR SUMINISTROS

Un Suministro se considera Controlado 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. Los Suministros en la Zona Segura se consideran Controlados a menos que una Tropa Especialista del adversario haya conseguido recogerlos.

ZONA SEGURA

Cada jugador dispone de una Zona Segura donde debe depositar las Cajas de Suministros.

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 Segura.

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

Cualquier Tropa puede depositar un Suministro en su Zona Segura consumiendo una Habilidad Corta, y sin necesidad de Tirada. La Tropa debe depositar el SUPPLY BOX siempre completamente dentro de la Zona Segura.

Sólo las Tropas Especialistas pueden recoger una Caja de Suministros de la Zona Segura del enemigo, para ello deberán declarar la Habilidad Corta Recoger Suministro.

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).

APRENDIZAJE OPERACIONAL

Cuando una Tropa Especialista realice una Habilidad con la etiqueta de Escenario que requiera una Tirada de VOL y falle, podrá beneficiarse de los siguientes Modificadores en las sucesivas Órdenes consecutivas:

- ▼ En la segunda Orden consecutiva aplicará un MOD de +3 a la Tirada de VOL necesaria para dicha Habilidad con la etiqueta Escenario.
- ▼ Si la segunda Tirada ha fallado, en la **tercera Orden consecutiva y siguientes Órdenes consecutivas** aplicará un **MOD de +3 y de un +1DE a la Tirada de VOL** necesaria para dicha Habilidad con la etiqueta Escenario.
- ▼ Estos MOD son acumulativos con otros MOD aplicables a Habilidades con la Etiqueta Escenario.

IMPORTANTE:

Estos MOD sólo se aplican a Tiradas realizadas en Órdenes consecutivas por la misma Tropa para la misma Habilidad con la etiqueta Escenario, para el mismo objetivo, sin interrupciones, u Órdenes consumidas en otras Tropas.

- ▼ Si la Tropa obtiene un éxito en la Tirada, la secuencia se reinicia.
- ▼ Si la Tropa declara otra Habilidad distinta de la susodicha Habilidad con la Etiqueta Escenario, la secuencia se reinicia.
- ▼ Si la Tropa declara la misma Habilidad, pero en otro objetivo, la secuencia se reinicia.
- ▼ Si se consume una Orden en otra Tropa, la secuencia se reinicia.
- ▼ Sólo puede aplicarse una secuencia por Tropa y por Habilidad con la etiqueta de Escenario simultáneamente.

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.

ÚLTIMO LANZAMIENTO

APOYOS TÁCTICOS

2

ADECUADA PARA REFUERZOS

SI

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	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

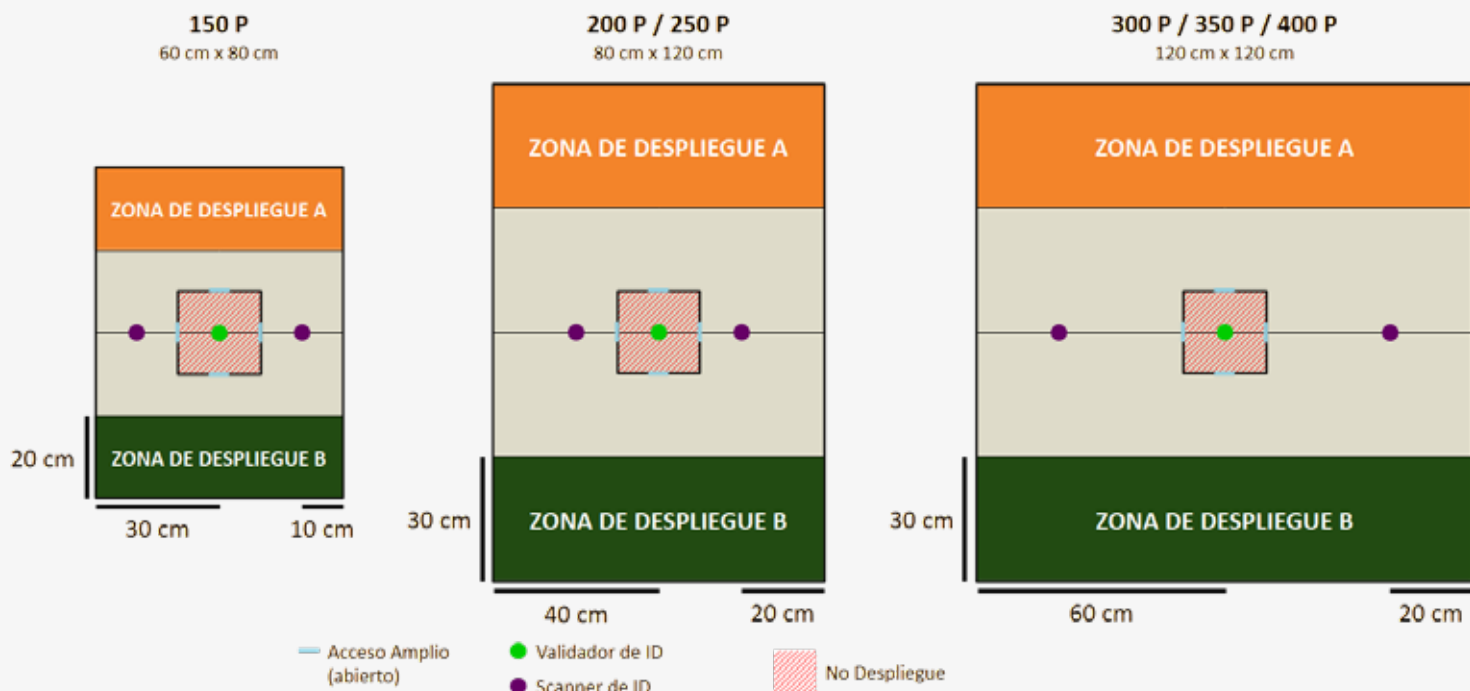
No se permite desplegar en el interior de la Torre de Lanzamiento.

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).





SEEKERS SEASON 17

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 se considera una Zona de Operaciones (ZO).

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.

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, Semilla-Embrión, etc.). Aquellas Tropas que se encuentren en estado Nulo no serán contabilizadas. No se tendrán en cuenta los Tokens que representen armas o piezas de equipo (como Minas o Repetidores de Posición), Holoecos falsos y demás tipos de Tokens que no representen una Tropa.

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



SEEKERS SEASON 17

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.
- ▶ Durante la Fase Táctica de un jugador, si su Teniente actual ha sido extraído, se aplicará la regla Pérdida de Teniente.
- ▶ 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.

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).

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 Estado Inconsciente.

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**.

ZONA DE INTERÉS

APOYOS TÁCTICOS

0

ADECUADA PARA REFUERZOS

NO

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- Dominar una Zona de Interés al final de la partida (1 Punto de Objetivo, por cada una, hasta un máximo de 3 Puntos de Objetivo).
- Dominar la Zona de Interés Especial al final de cada **RONDA** de Juego. (1 Punto de Objetivo).
- Tener Activada la Antena de Comunicación Conectada al final de cada **RONDA** (1 Punto de Objetivo).

CLASIFICADO

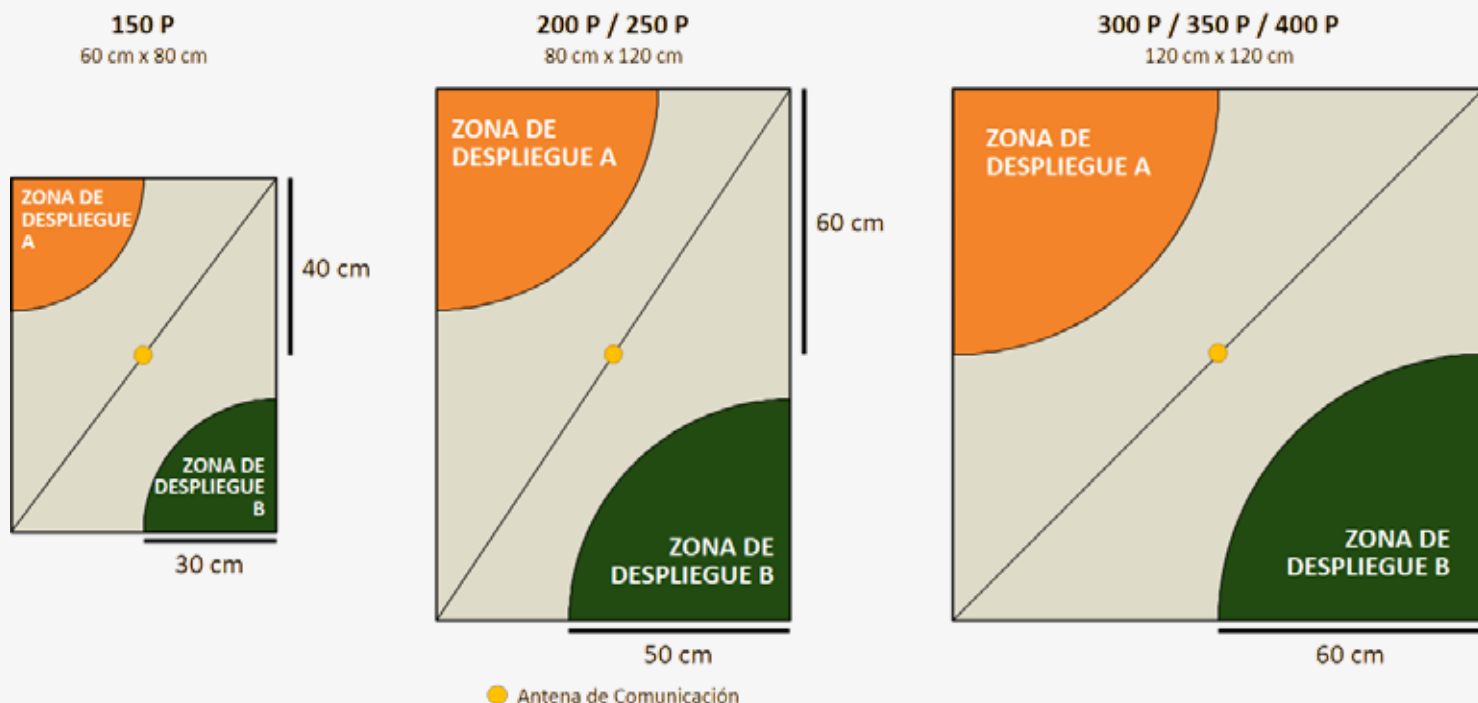
- Cada jugador tiene 1 Objetivo Clasificado (1 Punto de Objetivo).

FUERZAS Y DESPLIEGUE

BANDO A y BANDO B: Ambos jugadores desplegarán en esquinas opuestas de la mesa de juego, en un área de tamaño variable según los puntos de las Fuerzas, midiendo desde la esquina elegida.

BANDO	PUNTOS	CAP	TAMAÑO MESA	ZONA DESPLIEGUE
A y B	150	3	60 cm x 80 cm	Radio de 30 cm
A y B	200	4	80 cm x 120 cm	Radio de 50 cm
A y B	250	5	80 cm x 120 cm	Radio de 50 cm
A y B	300	6	120 cm x 120 cm	Radio de 60 cm
A y B	350	7	120 cm x 120 cm	Radio de 60 cm
A y B	400	8	120 cm x 120 cm	Radio de 60 cm

No está permitido desplegar dentro de una Zona de Interés o en contacto de Silueta con la Antena de Comunicación.



REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

ANTENA DE COMUNICACIÓN

Hay una Antena de Comunicación, situada en el centro de la mesa de juego.

La 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.

EFECTOS

- Consumiendo una Habilidad Corta, y sin necesidad de Tirada se considera que la **Antena de Comunicación** ha sido **Conectada** por la **Tropa Especialista**. Si un Hacker enemigo se encuentra dentro de una Zona de Interés, entonces deberá superar una Tirada Enfrentada de **VOL**.
- Si el adversario tiene más de un Hacker dentro de las Zonas de Interés, debe elegir uno de ellos para realizar la Tirada Enfrentada.
- 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.
- Un jugador puede Activar la 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 Comunicación Activada. Es recomendable que cada jugador emplee un tipo de Token distinto.

ZONA DE INTERÉS

En este escenario las Zonas de Interés se considera Zona de Operaciones (ZO) y se representan con Plantillas Circulares.

Hay un total de tres Zonas de Interés, de las cuales, una de ellas será la Zona de Interés Especial.

Antes de comenzar la Fase de Despliegue y siguiendo el orden de Iniciativa, cada jugador deberá situar sus Plantillas Circulares en cualquier superficie de la mesa de juego. Dicha superficie ha de tener un tamaño igual o superior al de la Plantilla Circular y ha de estar completamente fuera de una Zona de Despliegue y no puede solaparse con otra Zona de Interés.

El jugador con el primer Turno deberá colocar una Zona de Interés y la Zona de Interés Especial, especificando cual es la Plantilla de la Zona de Interés Especial. Después el jugador con el segundo Turno coloca una Zona de Interés

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.



SEEKERS SEASON 17

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 Estado Inconsciente.

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.

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).

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 en ¡¡¡Retirada!!! la partida acabará al final de ese mismo Turno de Jugador.



SEEKERS SEASON 17

ITS DIRECT ACTION

ANILACIÓN

APOYOS TÁCTICOS

0

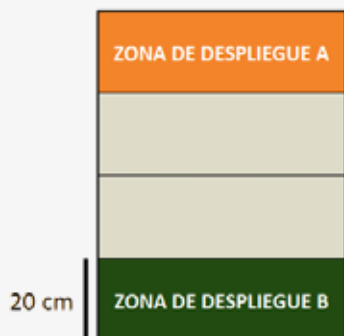
ADECUADA PARA REFUERZOS

SI

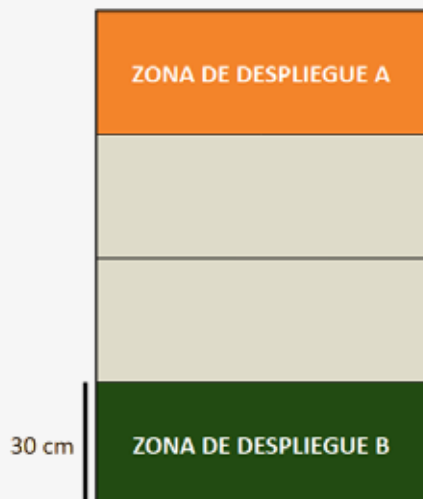
OBJETIVOS DE LA MISIÓN

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.	3 Puntos 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.	4 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.

150 P
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





SEEKERS SEASON 17

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

ELIMINACIÓN

Una Tropa se considera Eliminada cuando pasa a estado Muerto, o se encuentra en estado Nulo al final de la batalla. Todas aquellas Tropas que al final de la partida **no se hayan desplegado en la mesa** de juego como Miniatura o Marcador deberán ser consideradas como Eliminadas por el enemigo.

SIN CUARTEL

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

SIN HVT NI MAZO CLASIFICADO

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

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

ADECUADA PARA REFUERZOS

NO

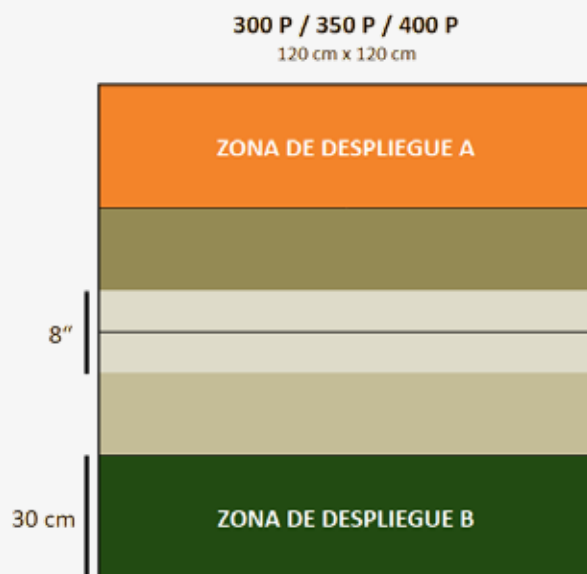
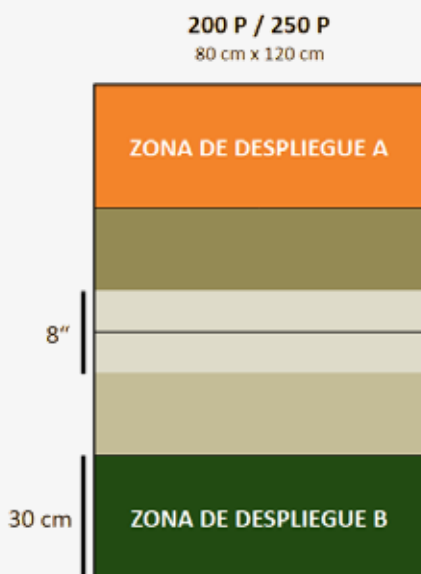
OBJETIVOS DE LA MISIÓN

- 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





SEEKERS SEASON 17

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

SECTORES (ZO)

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

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

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

DOMINAR ZONA DE OPERACIONES

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

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

SHASVASTII

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

BAGAJE

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

ELIMINACIÓN

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

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

KEY OPS

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

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

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

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

AMENAZAR KEY OPS

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

SIN HVT NI MAZO CLASIFICADO

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

FIN DE MISIÓN

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

DEGÜELLO

APOYOS TÁCTICOS

0

ADECUADA PARA REFUERZOS

SI

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

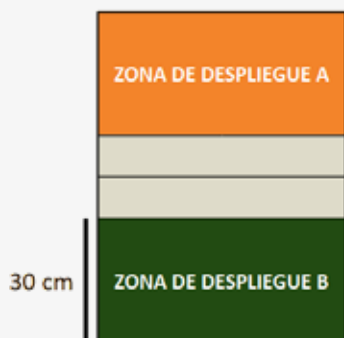
- Eliminar más Puntos de Ejército enemigos que el adversario (3 Puntos de Objetivo).
- Eliminar tantos Tenientes enemigos como el adversario (2 Puntos de Objetivo, si se ha eliminado al menos a un Teniente).
- Eliminar más Tenientes enemigos que el adversario (3 Puntos de Objetivo, si se ha eliminado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

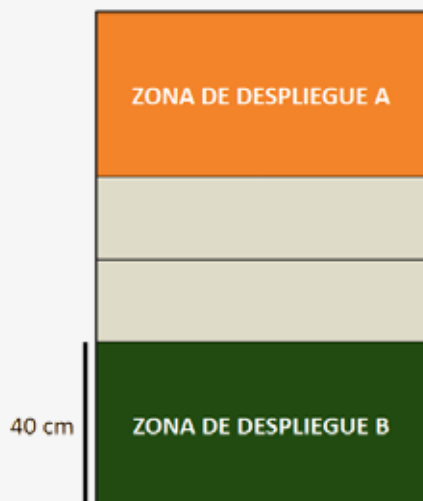
BANDO A y BANDO B: Ambos jugadores desplegarán en los lados opuestos de la mesa de juego, en un área de tamaño variable según los puntos de las Fuerzas.

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

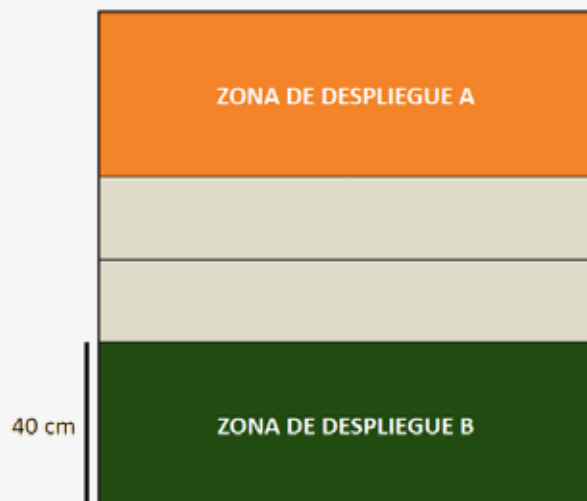
150 P
60 cm x 80 cm



200 P / 250 P
80 cm x 120 cm



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





SEEKERS SEASON 17

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 tampoco podrán ser designadas como Key Ops.

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

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

ELIMINACIÓN

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

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

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

SIN CUARTEL

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

SIN HVT NI MAZO CLASIFICADO

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

FIN DE MISIÓN

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

SUPERIORIDAD

APOYOS TÁCTICOS

0

ADECUADA PARA REFUERZOS

NO

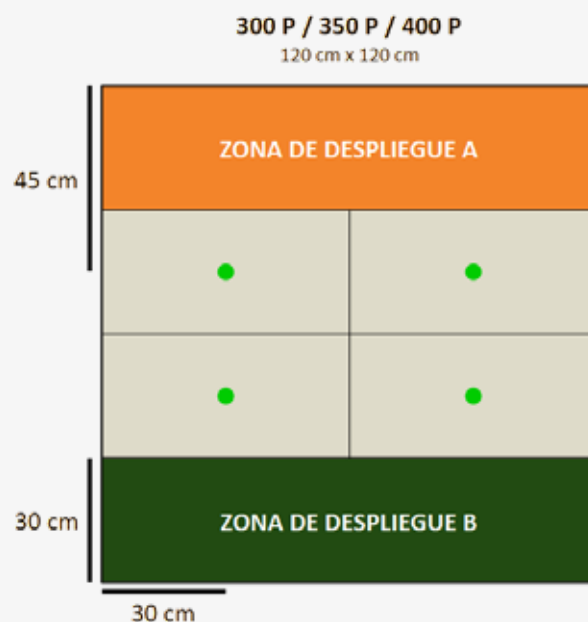
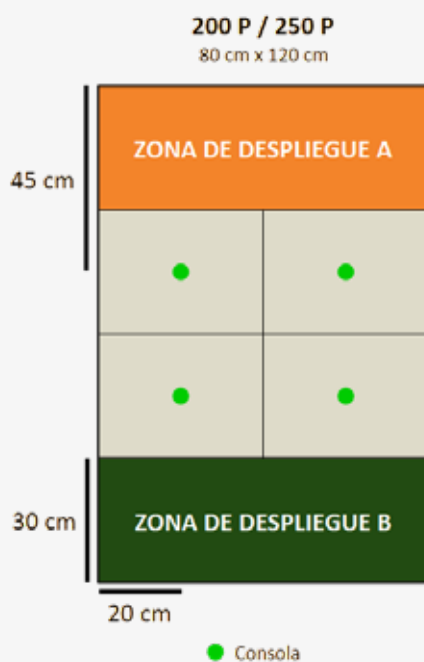
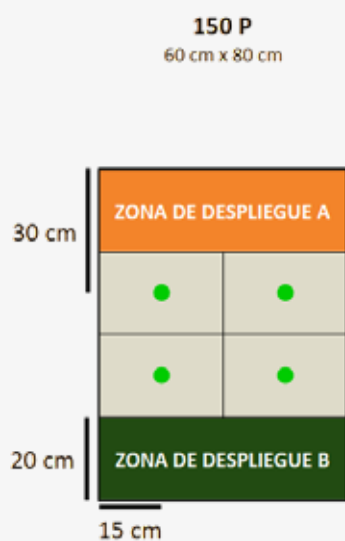
OBJETIVOS DE LA MISIÓN

- 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, Semilla-Embrión, etc.). Aquellas Tropas que se encuentren en estado Nulo no serán contabilizadas. No se tendrán en cuenta los Tokens que representen armas o piezas de equipo (como Minas o Repetidores de Posición), Holoecos falsos y demás tipos de Tokens que no representen una Tropa.

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

SHASVASTII

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

BAGAJE

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

CONSOLAS

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

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

HACKEAR CONSOLAS

HABILIDAD CORTA

Ataque, Escenario.

REQUISITOS

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

EFECTOS

- 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).

APRENDIZAJE OPERACIONAL

Cuando una Tropa Especialista realice una Habilidad con la etiqueta de Escenario que requiera una Tirada de VOL y falle, podrá beneficiarse de los siguientes Modificadores en las sucesivas Órdenes consecutivas:

- ▼ En la segunda Orden consecutiva aplicará un MOD de +3 a la Tirada de VOL necesaria para dicha Habilidad con la etiqueta Escenario.
- ▼ Si la segunda Tirada ha fallado, en la **tercera Orden consecutiva y siguientes Órdenes consecutivas** aplicará un **MOD de +3 y de un +1DE a la Tirada de VOL** necesaria para dicha Habilidad con la etiqueta Escenario.
- ▼ Estos MOD son acumulativos con otros MOD aplicables a Habilidades con la Etiqueta Escenario.

IMPORTANTE:

Estos MOD sólo se aplican a Tiradas realizadas en Órdenes consecutivos por la misma Tropa para la misma Habilidad con la etiqueta Escenario, para el mismo objetivo, sin interrupciones, u Órdenes consumidas en otras Tropas.

- ▼ Si la Tropa obtiene un éxito en la Tirada, la secuencia se reinicia.
- ▼ Si la Tropa declara otra Habilidad distinta de la susodicha Habilidad con la Etiqueta Escenario, la secuencia se reinicia.
- ▼ Si la Tropa declara la misma Habilidad, pero en otro objetivo, la secuencia se reinicia.
- ▼ Si se consume una Orden en otra Tropa, la secuencia se reinicia.
- ▼ Sólo puede aplicarse una secuencia por Tropa y por Habilidad con la etiqueta de Escenario simultáneamente.

KEY OPS

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

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

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

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

KEY OPS DOMINANTE

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

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

ADECUADA PARA REFUERZOS

SI

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

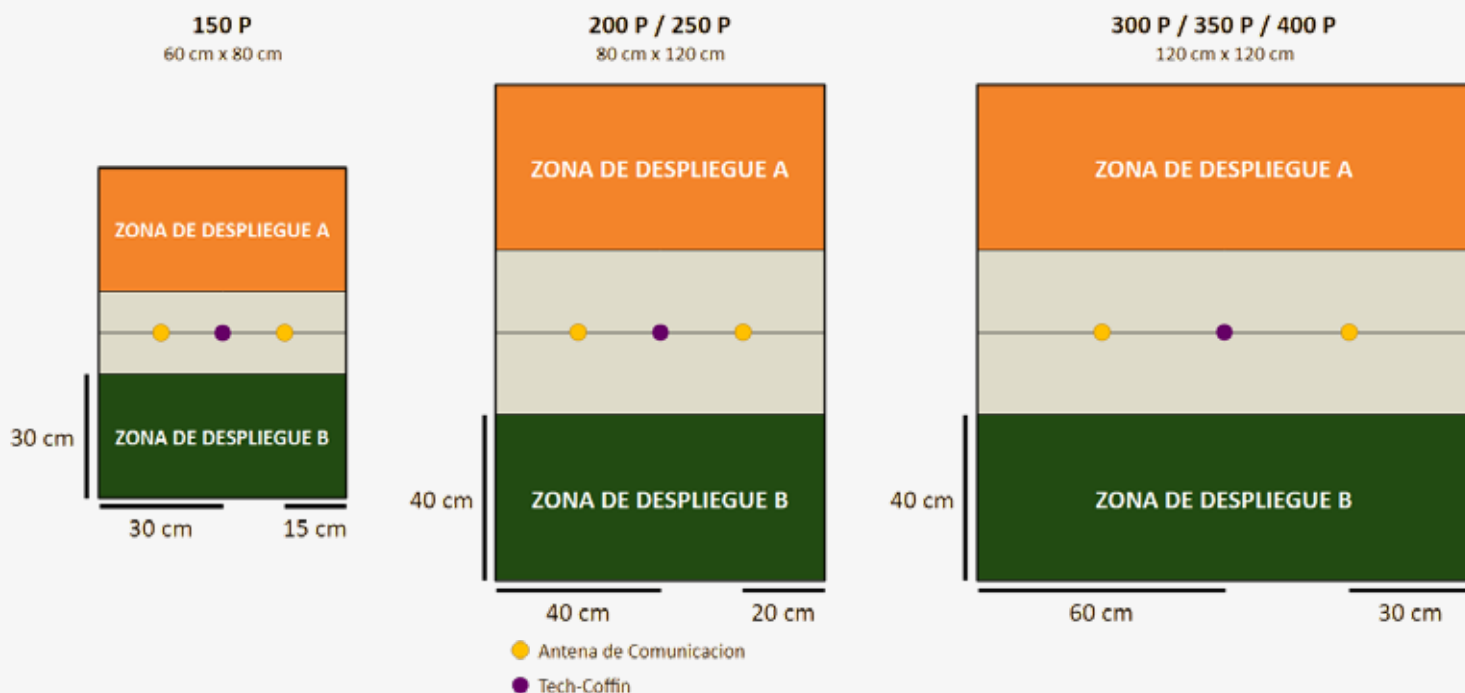
- Por cada Antena de Comunicación Activada al acabar la partida (2 Puntos de Objetivo).
- Por cada Antena de Comunicación Controlada al acabar la partida (1 Punto de Objetivo).
- Controlar el Tech-Coffin al acabar la partida (3 Puntos de Objetivo).
- Disponer de un Teniente Activo al final de la partida (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 400/300 puntos, a 20 cm en partidas a 250/200 puntos y a 10 cm en partidas a 150 puntos; ver plano.

Cada Antena de Comunicación deberá representarse con un Token de Antena de Transmisión (TRANS. ANTENNA) o con un elemento de escenografía de diámetro similar (como el Communications Array de Warsenal o la Sat Station Antenna de Customeeple).

ACTIVAR ANTENA DE COMUNICACIÓN HABILIDAD CORTA

Ataque, 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 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).

APRENDIZAJE OPERACIONAL

Cuando una Tropa Especialista realice una Habilidad con la etiqueta de Escenario que requiera una Tirada de VOL y falle, podrá beneficiarse de los siguientes Modificadores en las sucesivas Órdenes consecutivas:

- En la segunda Orden consecutiva aplicará un MOD de +3 a la Tirada de VOL necesaria para dicha Habilidad con la etiqueta Escenario.
- Si la segunda Tirada ha fallado, en la **tercera Orden consecutiva y siguientes Órdenes consecutivas** aplicará un **MOD de +3 y de un +1DE a la Tirada de VOL** necesaria para dicha Habilidad con la etiqueta Escenario.
- Estos MOD son acumulativos con otros MOD aplicables a Habilidades con la Etiqueta Escenario.



SEEKERS SEASON 17

IMPORTANTE:

Estos MOD sólo se aplican a Tiradas realizadas en Órdenes consecutivos por la misma Tropa para la misma Habilidad con la etiqueta Escenario, para el mismo objetivo, sin interrupciones, u Órdenes consumidas en otras Tropas.

- ▼ Si la Tropa obtiene un éxito en la Tirada, la secuencia se reinicia.
- ▼ Si la Tropa declara otra Habilidad distinta de la susodicha Habilidad con la Etiqueta Escenario, la secuencia se reinicia.
- ▼ Si la Tropa declara la misma Habilidad, pero en otro objetivo, la secuencia se reinicia.
- ▼ Si se consume una Orden en otra Tropa, la secuencia se reinicia.
- ▼ Sólo puede aplicarse una secuencia por Tropa y por Habilidad con la etiqueta de Escenario simultáneamente.

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.



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.

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

Los Objetivos Tácticos se consideran Información Privada hasta que se revelen.

Una vez que se han robado y seleccionado los Objetivos Tácticos, los jugadores pueden gastar un Token de Mando para descartar uno de sus Objetivos Tácticos y robar uno nuevo.

Después de la Fase de Despliegue y antes de comenzar la Ronda de Juego, ambos jugadores deben elegir uno de sus Objetivos Tácticos y revelarlo a la vez. Si entre los Objetivos Tácticos se ha seleccionado "Objetivo Prioritario", esta carta debe revelarse en primer lugar.

Antes de comenzar la siguiente Ronda, ambos jugadores deberán revelar otro Objetivo Táctico simultáneamente.

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

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.

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, robar 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.

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.

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

DESPLIEGUE Y FIN DE MISIÓN

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.

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.

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.

Cuando el Atributo de Estructura de una Baliza llega a 0 o menos, se retira de la mesa de juego y se considera Destruida.

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.

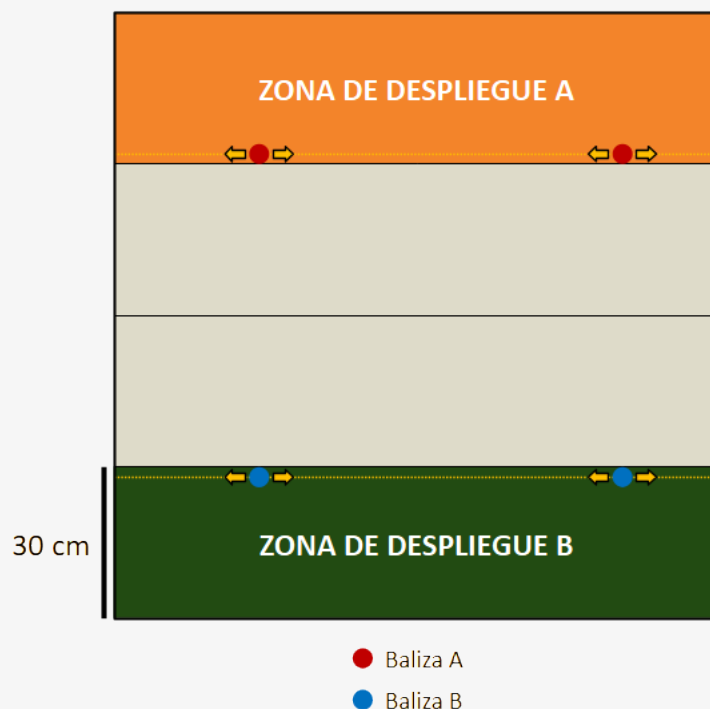
Las Balizas se representan mediante un Token de Baliza (BEACON), o un elemento de escenografía de diámetro similar (como las Balizas del ITS Objectives Pack Alpha, las Tactical Beacons de Micro Art Studio, las Tracking Beacons de Warsenal o las Mark One Beacons de Customeeple).

BALIZA

BLI	PB	EST	S
4	4	3	2

GizmoKit (FIS=10)

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



EJEMPLO DE COLOCACIÓN DE LAS BALIZAS



SEEKERS SEASON 17

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 reactivas 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: Arma CD: Pistola Aturdidora ;
Arma CC: ---; CAP:--- ; Coste: ---

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.

Cuando el Atributo de Estructura de un Beeper llega a 0 o menos, se retira de la mesa de juego y se considera Destruido.

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.

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

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.

EFECTOS

- ▶ 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 siempre permanece en la mesa de juego.
- ❖ El Token que representa a un Elemento Táctico Capturado permanecerá siempre en contacto de Silueta con la Tropa que lo lleva.
- ❖ Si la Tropa pasa a estado Nulo, dejará caer el Elemento Táctico a su lado, separando ligeramente el Token y rompiendo el contacto de Silueta.
- ❖ Los Tokens de Elemento Táctico no bloquean movimiento ni LDT.

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.

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, Semilla-Embrión, etc.). Aquellas Tropas que se encuentren en estado Nulo no serán contabilizadas. No se tendrán en cuenta los Tokens que representen armas o piezas de equipo (como Minas o Repetidores de Posición), Holoecos falsos y demás tipos de Tokens que no representen una Tropa.

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.



RESUMEN DE SECUENCIA DE OPERACIONES DE RESILIENCIA

1. Selección de Objetivos Tácticos.
 - 1.1. Se roban 4 y se descarta 1.
 - 1.2. Gastando un Token de Mando se puede descartar uno de sus Objetivos Tácticos y robar uno nuevo.
2. Selección de Lista de Ejército.
3. Tirada de Iniciativa.
4. Selección de Condiciones de Batalla.
 - 4.1. Se roban 2 y se descarta 1.
 - 4.2. Colocación de elementos especificados en las Condiciones de Batalla.
5. Colocación de Elementos Tácticos.
6. Fase de Despliegue.
7. Revelar un Objetivo Táctico (Objetivo Prioritario en primer lugar si se seleccionó).
8. Inicio de turno.

