CORVUS BELLI

INFINITY

Beyond Coldfront

INTRODUCCIÓN

Ya has jugado las cinco misiones de Operation: Coldfront, pero ¿qué es lo siguiente?
Antes de enfrentarse al reglamento completo de Infinity, que puede resultar muy amplio para una primera lectura, es recomendable jugar las diferentes misiones de este pack, que dividen las reglas básicas de Infinity en varias secciones más asequibles, añadiendo nuevas reglas en cada una.

¿CÓMO ESTÁN ESTRUCTURADAS LAS REGLAS DE N3 Y LA WIKI DE INFINITY?

EL REGLAMENTO Y LA WIKI SIGUEN LA MISMA ESTRUCTURA BÁSICA:

- La Introducción contiene las definiciones básicas de términos de juego y una es similar a la Misión 1 de Operation: Coldfront.
- Las Reglas Básicas contienen *Línea de Tiro*, mediciones, *Tiradas*, perfiles de tropa, la *Secuencia de Orden*, etc.
- Combate, como se puede imaginar, incluye disparo, cuerpo a cuerpo y daño.
- Características y Habilidades incluye las diferentes características que puedan tener las tropas como, por ejemplo, si corren hacia el enemigo de manera *Impetuosa, Habilidades Comunes* que pueden ejecutar todas las tropas y *Habilidades Especiales*, que son específicas de algunas tropas.
- Armamento y Equipo, que cubre exactamente lo que se espera de este capítulo, y donde se encuentran tanto las armas como los diversos tipos de munición.
- Final del Juego incluye las diversas maneras en las que se puede concluir una partida de Infinity.
- Reglas Avanzadas cubre reglas opcionales que son más complejas, como H*ackeo, Terreno Especial* y *Tokens de Mando*.
- Los Apéndices incluyen los Estados de Juego y algunas guías básicas para preparar una mesa de juego.

FORMATO DE LAS REGLAS DE INFINITY

FORMATO Y CUADROS DE HABILIDADES

Hay diferentes tipos de Habilidades, pero todas presentan el mismo formato. Equipo Especial y Armas que puedan declararse como una Habilidad también presentan este mismo formato.

NOMBRE DE LA HABILIDAD	TIPO DE HABILIDAD
Las Etiquetas listadas aquí proporcionan información sobre la Habilidad.	
REQUISITOS • Cualquier condición que deba cumplirse para poder realizar la Habilidad se menciona aquí. • Donde haya varios Requisitos deberán cumplirse todos ellos, a menos que la Habilidad indique lo contrario	
EFECTOS • Los Efectos de la Habilidad se indican aquí. • Por lo general, en varias líneas.	

ESTADOS

N3 183- 195

Este capítulo describe las distintas condiciones en las que se puede encontrar una tropa durante la partida, como caer *Inconsciente* o *Muerto*, hallarse *Trabado* en Combate CC, o escondido como un Marcador en estado *Camuflado*.

Cada Estado consta de cinco partes:

Etiqueta. Algunos estados tienen la etiqueta *Nulo*, lo que implica que la tropa no proporciona ninguna Orden y por lo general se cuenta como una baja al final de la partida.

Marcador. Si hay algún tipo de Marcador relacionado con este estado, se indica aquí.

Activación. Señala las situaciones de activan el estado. Por ejemplo, *Inconsciente* se activa cuando la tropa ve reducido a cero sus puntos de *Heridas* o de *Estructura*.

Efectos. Al igual que con una Habilidad, se indican aquí los efectos del estado. Tomando *Inconsciente* como ejemplo de nuevo, la tropa pasará a *Cuerpo a Tierra si fuera capaz de ello, y dejaría de generar Órdenes, desconectándose casi todo su Equipo y Armamento.*

Cancelación. Indica cómo salir del estado. Para el caso de *Inconsciente*, esto incluye a otra tropa empleando de manera exitosa la Habilidad Especial *Médico* en una tropa que disponga del Atributo *Heridas* (pero si falla, ¡tendrás que consultar el estado *Muerto*!) o sufrir más *Daño* (consulta el estado *Muerto* de nuevo).

TIPOS DE HABILIDADES EN UNA ORDEN

N3 p30

Operation: Coldfront presenta un número limitado de combinaciones de Habilidades que una tropa puede declarar en su Orden. Sin embargo, en una partida completa, hay una mayor variedad, limitándose por tipos de Habilidades más que por Habilidades específicas.

Por tanto, una Orden puede estar formada por:

- Dos *Habilidades Cortas de Movimiento* (por ejemplo: *Mover-Mover* o *Mover-Descubrir*),
- Una *Habilidad Corta de Movimiento* y una *Habilidad Corta* (*Mover-Ataque CD*, *Descubrir-Ataque CD*, *Mover-Esquivar*),
- Una única *Habilidad de Orden Completa* (*Salto de Combate*, *Saltar*, *Trepar*).

Lo que no se puede hacer es combinar dos *Habilidades Cortas* en una *Orden*, como por ejemplo, *Ataque CD-Ataque CD*, o *Ataque CD-Esquivar*.

HABILIDADES Y ORAS

Todas las *Habilidades* que indiquen *ORA* en su tipo de Habilidad pueden emplearse también en reacción. Por ejemplo, *Descubrir* es tanto una *Habilidad Corta de Movimiento* y una *Habilidad* de *ORA,* mientras que *Ataque CD* es tanto una *Habilidad Corta* como una *Habilidad de ORA*.

Habilidades que no indiquen ORA no pueden utilizarse en reacción, por ejemplo, *Salto de Combate*.

HABILIDADES AUTOMÁTICAS Y HABILIDADES DE DESPLIEGUE

Además de las anteriores, hay dos tipos más de *Habilidades*:

Habilidades Automáticas. Son habilidades pasivas que no suelen declararse como parte de una Orden, ya que están siempre activas. Por ejemplo, el *Camuflaje* de la TankHunter y de la Naga que aplica al atacante un *MOD* de -3 y, además, les permite desplegar en estado de Marcador de *Camuflaje*.

Habilidades de Despliegue. Éstas pueden ser activas o pasivas. Así, la Habilidad de *Infitración* de la Naga es una Habilidad pasiva que se emplea durante el *Despliegue*, mientras que *Salto de Combate* es una habilidad activa que se emplea cuando la tropa entra en la mesa de juego.

MISIÓN 6: RECUPERAR EL NODO DE MAYA

En esta misión presenta las versiones completas de varias reglas que se simplificaron para Operation: Coldfront, y añaden una amplia variedad de acciones que tus tropas pueden realizar. Estas reglas también introducen el concepto de Información Pública y Privada. Existen un gran número de reglas nuevas y ampliadas en esta misión, por lo que no son usadas tropas nuevas.

SECUENCIA DE GASTO DE ÓRDENES

N3 pág. 30 Órdenes y Reserva de Órdenes.

N3 pág. 32 Secuencia de gasto de una Orden.

Una de las secciones fundamentales de Infinity es la Secuencia de Gasto de una Orden. Aunque no es compleja en sí misma, es más completa que la secuencia presentada en Coldfront de: Mueve, determina si hay reacciones, declara la Segunda Habilidad, tira los dados.

¡Una vez hayas leído la secuencia de la página 32 un par de veces, existen algunas cuestiones importantes que debes recordar!

- Todas las acciones aparte del Movimiento se resuelven en el Paso de Resolución *después* de que se hayan declarado las Habilidades y *ORA*.
- Las Habilidades y *ORA* se resuelven todas al mismo tiempo.
- Puedes disparar y recibir disparos en cualquier punto a lo largo de tu movimiento.

No pienses entonces que la representación de un *Movimiento + Ataque CD* es la de una tropa moviéndose hasta una posición de tiro para solo entonces apuntar, sino en que avanza mientras dispara en su movimiento.

Consejos tácticos del sargento JW —uno de los usos más comunes de esta secuencia es echar un vistazo por una esquina y volver atrás a la cobertura con una acción de Mover, ver que declara el enemigo como reacción, y entonces declarar un Ataque CD con la segunda Habilidad de la Orden, incluso aunque la tropa finalice su movimiento fuera de la Línea de Tiro. Esto significa que tu tropa estará a salvo fuera de la Línea de Tiro en el Turno Reactivo, y si cae inconsciente debido a las ORA enemigas, estará en una posición mucho más segura para que tu Médico o Sanitario consiga alcanzarla.

Si te encuentras con dificultades en el proceso, siempre vale la pena volver a Secuencia de gasto de una Orden de nuevo, y recordar el hecho de que todas las acciones de la Orden tienen lugar al mismo tiempo.

ZONA DE CONTROL

N3 pág. 20, Zona de Control.

Existe un nuevo término relacionado con la Secuencia de gasto de una Orden, Zona de Control. Este término representa el haber escuchado tropas enemigas cerca y ser capaz de Encarar hacia el sonido. Esta situación es particularmente útil cuando alguien está intentando acercarse furtivamente por detrás de tu tropa.

COBERTURA

N3 pág. 36, Cobertura.

En el reglamento completo, para poder aplicar los bonos de Cobertura Parcial, la *Silueta* de la tropa debe estar cubierta al menos en un tercio, por el elemento de escenografía con el que se encuentra en contacto. Estar en *Cobertura* no sólo le proporciona un MOD de +3 al Atributo de *BLI* del objetivo, sino que también modifica su *PB* si el arma del atacante obliga una tirada de *PB* en vez de una tirada de *BLI*.

DESPLIEGUE

N3 pág. 27, Iniciativa y Despliegue.

En el reglamento completo se permite a cada jugador guardar una tropa (llamada comúnmente "la reserva") que se desplegará después de que la mayor parte de las fuerzas de su oponente hayan sido desplegadas.

MOVIMIENTO

MOVIMIENTO Y EL ESTADO CUERPO A TIERRA

N3 pág. 61, Habilidad Corta de Movimiento, Reglas generales de Movimiento.

N3 pág. 186, Estado Cuerpo a Tierra.

La Habilidad Común Mover tiene algunas restricciones adicionales, principalmente que la peana de la tropa ha de encontrarse totalmente en contacto con la superficie sobre la que se está moviendo (no se permite el movimiento por el borde de un techo) y que el espacio por el cual se pretende Mover tenga una anchura igual o superior al de la peana de la tropa.

Las Reglas Generales de Movimiento añaden reglas adicionales que se aplican a todo movimiento. Algo que es completamente nuevo después de Coldfront es la habilidad de entrar o salir gratuitamente del estado Cuerpo a Tierra al inicio del movimiento. Cuerpo a Tierra

es un Estado, o condición en la que la tropa se puede encontrar; *Inconsciente* sería un buen ejemplo. Una tropa que se encuentra Cuerpo a Tierra reduce a la mitad su valor de MOV, y tiene un valor de *Silueta* (S) de 0, el equivalente a la altura de una peana.

Consejos Tácticos del sargento JW —Esta situación hace posible el arrastrarse a lo largo de una pared o parapeto sin ser visto, y también permite a la tropa reclamar Cobertura Parcial cuando se encuentre en una posición más elevada que su enemigo. Ten en cuenta que las tropas que caigan Inconscientes entrarán también en el estado de Cuerpo a Tierra, por lo que una tropa de pie detrás de un muro o parapeto caerá al suelo, permitiendo a un Médico o Sanitario arrastrarse con seguridad hasta él para intentar curarlo.

ACTIVAR
N3 pág. 52.

Ésta es una Habilidad Común usada para abrir y cerrar puertas etc. Como una Habilidad Corta de Movimiento, puede combinarse con otra Habilidad Corta de Movimiento o Habilidades Cortas tales como un *Ataque CD*.

MOVIMIENTO CAUTELOSO
N3 pág. 63.

Esta Habilidad representa a una tropa moviéndose furtivamente a través de espacios angostos cuando la atención del enemigo se encuentra en otro lado, permitiendo a la tropa moverse desde fuera de la *LDT* a otra zona fuera de la *LDT*, sin generar ninguna reacción en el camino. Sin embargo, debes tener cuidado: si juzgas mal las distancias porque si finalizas tu movimiento a la vista, todos recibirán sus ORA y lo harán en tiradas no enfrentadas...

SALTAR Y TREPAR
N3 pág. 64, Saltar.

N3 pág. 67, Trepar.

N3 pág. 45, Daño por Caídas.

Estas son Habilidades de Movimiento de Órdenes Completas que permiten incrementar el movimiento en el campo de batalla. Las dos Habilidades permiten mover su primer valor de MOV sin necesidad de realizar ninguna tirada, ya sea Trepando una superficie vertical, o Saltando a través de espacios o sobre obstáculos, pero como ambas son Habilidades de Orden Completa, cualquier tropa enemiga obtendrá una reacción sin oposición.

Ten en cuenta que Trepar tiene la desventaja de que la tropa no podrá hacer nada más mientras se encuentra trepando por el muro, y si juzgas equivocadamente la distancia en un Salto, acabaras recibiendo Daño por Caída.

TRABAR
N3 pág. 65.

Trabar es un tipo de Esquiva que permite a la tropa reactiva intentar moverse y entrar en contacto peana con peana con una tropa enemiga activa. Esta situación puede ser muy útil para que tus tropas de combate cuerpo a cuerpo salten al combate cuando alguien pase cerca, aunque tiene una dura penalización por malinterpretar las distancias; si la tropa activa no se encuentra al alcance, ni siquiera obtendrás tu tirada de FIS para defender a tu tropa contra los ataques de la tropa enemiga activa.

INACCIÓN
N3 pág. 61.

La ***Inacción*** es una Habilidad Corta de Movimiento, que se usa normalmente para activar a una tropa y así poder ver qué ORA declara el enemigo. Es también la Orden por defecto usada en las Habilidades que fallan sus Requisitos, por ejemplo, si intentas declarar una acción de Trabar pero la tropa activa se encuentra demasiado lejos.

ASOMARSE
N3 pág. 53.

Ésta es otra Habilidad de Orden Completa, en este caso combina efectivamente un Mover con un *Ataque CD*. Tal y como indica su nombre, permite temporalmente a una tropa asomarse por un balcón, parapeto, borde de un techo o por fuera de una ventana para obtener una mejor *LDT*.

COMBATE

ATAQUE CD, COBERTURA
N3 pág. 35-36 Combate a Distancia.

El Combate a Distancia está presentado aquí, con un detalle mucho mayor, sobre todo en Cobertura Parcial y Cobertura Total.

Las reglas para Armas de Plantilla se encuentran también en la sección de Combate a Distancia, pero éstas se añadirán en la Misión 8.

NUEVA REGLA: TIRADA DE AGALLAS
N3 pág. 45-46, Tirada de Agallas.

Una regla básica adicional no incluida en Coldfront es la Tirada de Agallas.

Una tropa que reciba un disparo y sobreviva debe superar una Tirada de *VOL* para permanecer en su posición, mientras que un fallo significa que se replegará a una Cobertura mejor, o a Cuerpo a Tierra.

Esto significa que, a unidades resistentes que se encuentren en Cobertura, se las puede forzar a replegarse si reciben un impacto, incluso si no llegan a ser heridas.

FUEGO DE SUPRESIÓN
N3 pág. 60.

Ésta es una Habilidad Común especifica de un arma, que representa a una tropa con un arma automática haciendo caer una lluvia de plomo e intentando mantener la cabeza del enemigo agachada. Como una Orden Completa, pone a la tropa en el Estado de Juego de Fuego de Supresión. La tropa no llega a disparar durante la Orden, así que asegúrate de que se encuentra en una buena posición defensiva.

ESTADO DE FUEGO DE SUPRESIÓN
N3 pág. 60.

Una tropa en este Estado obtiene Ráfaga 3 en ORA, mucho mejor que la Ráfaga 1 habitual, pero existen dos efectos adicionales:

- Los valores de alcance del arma son reemplazados por los valores de alcance del *Fuego de Supresión* de +0 entre 0-40 cm y —3 entre 40-60 cm. No existe valor de alcance más allá de 60 cm.
- Cualquier Tirada Enfrentada contra una tropa en el *Estado de Fuego de Supresión* (tales como *Ataque CD, Esquiva* o *Ataque CC*) sufren un *MOD* de —3. Este *MOD* se apila con otros *MOD* tales como *Cobertura Parcial* o *Camuflaje TO* con lo que puede ser difícil evitar a alguien haciendo *Fuego de Supresión* en un área.

Para las fuerzas en esta misión, los Fusiles, Fusiles Combi, Fusiles Breaker, Fusiles Combi Breaker y Ametralladora tienen la Propiedad *Fuego de Supresión*, permitiendo a su portador entrar en *Estado de Fuego de Supresión.*

Consejos Tácticos del sargento JW —El Fuego de Supresión es muy efectivo defendiendo un área, pero debido a su alcance máximo de 60 cm, necesitas tener cuidado con el posicionamiento cuando declaras otra Habilidad (como Esquivar) puesto que cancelará el Estado de Fuego de Supresión. También necesitarás tener cuidado cuando entres en este estado, ya que te podrán disparar sin que puedas oponerte en caso de que te encuentres a la vista...

ESQUIVAR
N3 pág. 58.

Ten en cuenta que la Habilidad de Esquivar puede ser usada incluso cuando no eres atacado, momento en el cual se volverá una Tirada Normal en vez de una Tirada Enfrentada.

IMPORTANTE —Esquivar es una Habilidad Corta, no una Habilidad Corta de Movimiento por lo que no puede combinarse con otra Habilidad Corta como un Ataque CD. Sólo proporciona movimiento en el Turno Reactivo, pero nunca en el Turno Activo.

DESCUBRIR
N3 pág. 56.

Todos los *MOD* para Ataques CD también se aplican a Descubrir, incluidos los *MOD* por alcance. Por ejemplo, un marcador de Camuflaje en una Cobertura Parcial a una distancia de entre 20-80 cm con un Valor de alcance de +0 aplicará un *MOD* de —6 a cualquiera que declare *Descubrir* contra él.

ENCARAR, ALERTAR Y ¡ALARMA!
N3 pág. 58, Encarar.

N3 pág. 53, Alertar.

N3 pág. 47, ¡Alarma!.

Encarar es una Habilidad de ORA que permite a una tropa reactiva intentar girarse si la tropa activa se encuentra dentro de su *Zona de Control*. Es como una versión limitada de *Esquivar* a *FIS*-3 que permite evitar ataques enemigos, pero en la que el éxito le permite a la tropa darse la vuelta en vez de mover 5 cm.

Alertar es una Habilidad relacionada con la ORA que permite a una de tus tropas con LDT gritar una advertencia al resto de tus fuerzas, permitiéndoles a todas declarar *Encarar* en ORA incluso si la tropa activa se encuentra fuera de su *Zona de Control*.

¡Alarma! Es una regla general para tropas que no emplearon Órdenes u ORA durante la secuencia de esa Orden, permitiéndoles girarse gratuitamente al final de dicha Orden si alguien dentro de su Zona de Control (incluidas ellas mismas) fueron objetivo de un *Ataque*. Ten en cuenta que el *Ataque* no necesita impactar para desencadenar la regla de ¡Alarma!

Consejos Tácticos del sargento JW —elegir cuándo declarar un Encarar en ORA o cuándo depender de la regla de ¡Alarma! es un arte en sí mismo. La tirada de FIS-3 te proporciona una defensa contra el fuego enemigo, pero por lo general, el adversario superará tu tirada, lo que te dejará mirando al lado equivocado incluso si sobrevives. Por otro lado, si no reaccionas en absoluto, puedes girarte gratuitamente, pero sólo si logras sobrevivir.

ATAQUE INTUITIVO, ATAQUE ESPECULATIVO Y RESET
N3 pág. 54, Ataque Especulativo.

N3 pág. 55, Ataque Intuitivo.

N3 pág. 63, Reset.

Las Habilidades Comunes de Ataque Intuitivo y Ataque Especulativo son específicas de ciertas armas y se presentan en la Misión 8.

Reset es el equivalente de Esquivar contra Ataques de Hackeo y Comunicaciones, y no se usa en ninguna de las Misiones Beyond Coldfront.

NUEVA REGLA: INFORMACIÓN PÚBLICA Y PRIVADA

N3 pág. 9.

Cierta información sobre tus tropas es conocida por ambos jugadores, y algunas cosas solo son conocidas por ti. Por ejemplo, la identidad de tu Teniente es Información Privada, así como si hay algo escondido en un Marcador de Camuflaje.

Otra información sobre las tropas es Información Pública y es conocida por ambos jugadores. Tu oponente siempre debería saber que armamentos y habilidades tiene una tropa, siempre y cuando no estén ocultos bajo un marcador tales como Camuflaje.

DETALLES DE LA MISIÓN

Esta misión es idéntica a la Misión 5 en Operation: Coldfront.

FUERZAS

Bando (Ariadna): 2 Line Kazaks, 1 TankHunter, 1 Scout, 1 Ratnik y 1 Veteran Kazak. Total de tropas: 6.

Bando B (ALEPH): 3 Dakinis, 1 Funcionario Deva, 1 Naga, 1 Asesor Shukra y 1 Tropa Yadu.Total de tropas: 7.

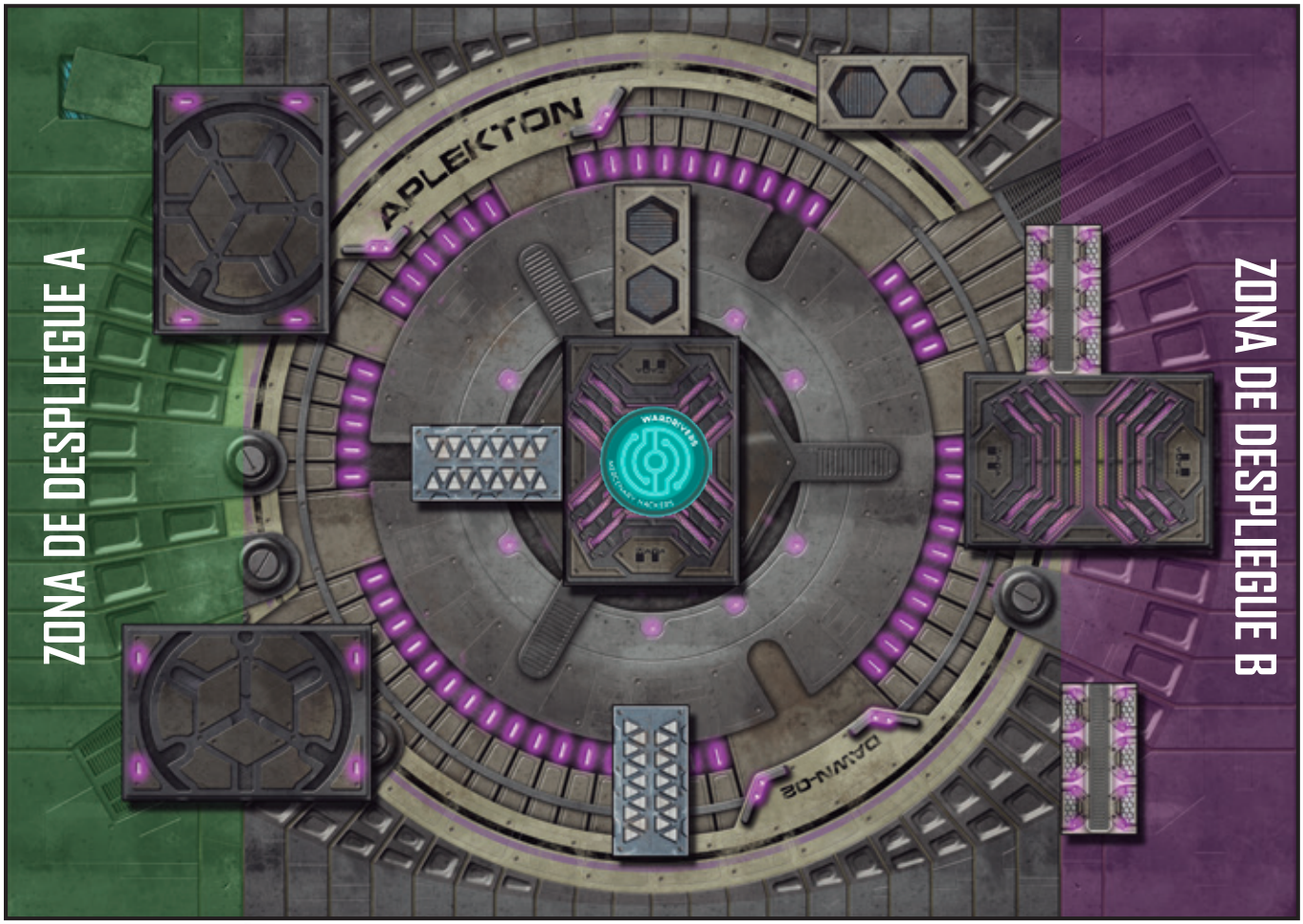
Tenientes —Antes de la partida, designa secretamente cual de tus tropas es el Teniente. Para las fuerzas de Ariadna pueden ser seleccionables tanto el Veteran Kazak como uno de los Line Kazaks. En cuanto a la fuerza de ALEPH, únicamente es seleccionable la Tropa Yadu.

Recuerda:¡Consumir la Orden del Teniente le permite a tu oponente saber cuál es su identidad!

Consejos Tácticos del sargento JW —Puedes elegir esconder a tu Teniente entre las tropas básicas y no beneficiarte de la Orden Especial del Teniente, o elegir una opción más agresiva y usar una tropa de élite como Teniente, haciendo uso de su Orden adicional "gratuita" cada Turno, con el riesgo de entrar en Perdida de Teniente si éste es abatido...

CONDICIONES DE FIN DE PARTIDA

La partida finaliza al final de la tercera Ronda de Juego o cuando uno de los jugadores no tenga tropas en la mesa. La victoria será para el jugador con más Puntos de Objetivos.



MISIÓN 6: TROPAS

ISC: Line Kazaks — T. Línea

LINE KAZAKS

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp
10-10	13	11	11	13	1	0	1	2	Total

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
LINE KAZAK	Fusil	Cuchillo	-	-

ISC: Veteran Kazaks — T. Élite

VETERAN KAZAKS

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp
10-10	17	13	12	14	4	0	1	2	2

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo · Veterano · V: SIPH)

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
VETERAN KAZAK	Fusil AP.	Cuchillo	-	-

ISC: TankHunters — T. Élite

Regimiento de TANKHUNTERS

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp
10-5	14	12	12	14	3	0	1	2	3

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje · V: Coraje

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
TANKHUNTER (Cadena de Mando)	Fusil AP	Cuchillo	-	-

ISC: Scouts — T. Élite

SCOUTS de Ariadna

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp
10-10	13	12	13	13	1	0	1	2	3

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje · Infiltración

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
SCOUT	Escopeta de Abordaje	Cuchillo	-	-

ISC: Armata-2 Proyekt 'Ratnik' — T. Cuartel General

Armata-2 Proyekt 'RATNIK' FULL POWER

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp
10-10	14	13	14	13	6	3	1	5	1

Habilidades Esp.: Lo-Tech A · V: Tenaz

Armata-2 Proyekt 'RATNIK' BATTLE RAVAGED

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp
10-5	12	12	13	13	4	0	1	5	--

Habilidades Esp.: V: Tenaz

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
RATNIK	Lanzacohetes Pesado, Escopeta Pesada	Cuchillo	-	-

ISC: Dakini Tacbots — T. Línea

Tacbots DAKINI

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp
15-10	8	11	10	13	0	3	1	2	Total

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
Tacbot DAKINI	Fusil Combi		-	-

ISC: Yadu Troopers, Tactical Assault Teams — T. Veterana

Tropas YADU, Equipos Tácticos de Asalto

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp
10-10	14	13	12	14	3	3	1	2	2

Habilidades Esp.: V: Sin Incapacidad por Herida · Veterano

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
YADU	Fusil MULTI,	Cuchillo	-	-

ISC: Deva Functionaries — T. Veterana

Funcionarios DEVA

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp
10-10	14	12	11	15	2	3	1	2	2

Habilidades Esp.: V: Sin Incapacidad por Herida

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
DEVA	Fusil Combi,	Cuchillo	-	-

ISC: Nagas — T. Ent. Especial

NAGAS

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp
10-10	13	12	12	14	1	0	1	2	3

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje · Infiltración · V: Tenaz

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
NAGA	F. de Francotirador MULTI	Cuchillo	-	-

ISC: Shukra Consultants — T. Ent. Especial

Asesores SHUKRA

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp
10-10	16	12	11	14	1	3	1	2	1

Habilidades Esp.: V: Coraje

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
SHUKRA (Cadena de Mando)	Escopeta de Abordaje	Cuchillo	-	-

MISIÓN 6: ARMAS

NOMBRE	DISTANCIA	DAÑO	R	MUNICIÓN	PROPIEDADES
FUSIL AP	0 CORTA 20 MEDIA 40 LARGA 80 MÁXIMA 120 240 0 +3 -3 -6	13	3	AP	FUEGO DE SUPRESIÓN
ESCOPETA DE ABORDAJE MODO PERFORANTE	0 CORTA 20 MEDIA 40 LARGA 60 240 +6 0 -3	14	2	AP	
FUSIL COMBI	0 CORTA 20 MEDIA 40 LARGA 80 MÁXIMA 120 240 +3 +3 -3 -6	13	3	N	FUEGO DE SUPRESIÓN
LANZACOHETES PESADO (MODO IMPACTO)	0 CORTA 20 MEDIA 40 LARGA 80 MÁXIMA 120 240 -3 0 +3 -3	**15**	**2**	**N**	
ESCOPETA PESADA MODO PERFORANTE	0 CORTA 20 MEDIA 40 LARGA 60 240 +6 0 -3	15	2	AP	
CUCHILLO		FIS-1	1	N	CC
FUSIL MULTI (MODO RÁFAGA)	0 CORTA 20 MEDIA 40 LARGA 80 MÁXIMA 120 240 +3 +3 -3 -6	**13**	**3**	**AP**	FUEGO DE SUPRESIÓN
FUSIL DE FRANCOTIRADOR MULTI (MODO ANTITANQUE)	0 CORTA 20 MEDIA 40 LARGA 120 MÁXIMA 240 -3 0 +3 -3	**15**	**2**	**AP**	
FUSIL	0 CORTA 20 MEDIA 40 LARGA 80 MÁXIMA 120 240 0 +3 -3 -6	13	3	N	FUEGO DE SUPRESIÓN
ARMA EN FUEGO DE SUPRESIÓN	0 CORTA 20 MEDIA 40 LARGA 60 240 0 0 -3		3		

MISION 7: DOMINACIÓN DE ÁREA

Esta misión añade nuevos detalles a las armas y a los tipos de Municiones Especiales usados por tus tropas. Se debe tener en cuenta que las armas de Plantilla se añadirán en la Misión 8.
La misión también introduce dos nuevas tropas, el Frontovik junto con la temible Apsara, y la idea de controlar diferentes áreas de la mesa al final del juego.

ARMAS Y MUNICIONES

Coldfront limita a las tropas a una pequeña selección de armas. El catálogo completo de armas y municiones en Infinity es mucho más amplia.

PROPIEDADES Y PERFILES DE ARMAS

N3 pág. 111, Perfil de Arma, Propiedades.

N3 pág. 268, Tabla de Armas.

Las Propiedades son la incorporación principal a los perfiles de las armas en el juego completo. Estas palabras clave muestran las capacidades y efectos adicionales que tiene un arma. Por ejemplo, las Pistolas tienen la Propiedad CC, que significa que se pueden utilizar cuando se declara un Ataque de CC.

Algunas armas también disponen de múltiples modos de disparo, permitiendo al portador elegir entre diferentes tipos de efectos cada vez que se activan con una Orden u ORA.

MUNICIONES ESPECIALES

N3 pág. 113 en adelante.

En Coldfront ya se mostró la munición Normal (usada tanto en Fusiles como en Fusiles Combi) y AP (reduce a la mitad la tirada de BLI). Ahora presentamos algunas municiones más que utilizan las tropas en estas misiones.

MUNICIÓN ESPECIAL SHOCK

N3 pág. 121.

Si un objetivo con un solo punto de Heridas, como un Line Kazak, falla su tirada de BLI contra munición Shock, pasa directamente al Estado Muerto, en vez de al Estado Inconsciente, haciendo imposible curarlos.

MUNICIÓN ESPECIAL FUEGO

N3 pág. 117.

Uno de los tipos de munición más aterradores del juego; cada impacto exitoso con Fuego obliga al objetivo seguir efectuando Tiradas de BLI hasta que logre superar una. El objetivo sufrirá la pérdida de un punto de Heridas cada vez que falle una Tirada de *BLI*, con un potencial de daño infinito. Sin embargo, es habitual dejar de tirar una vez que el objetivo ha entrado en Estado Muerto...

La Munición Especial Fuego también tiene efectos adicionales en las Habilidades Especiales o Equipo que tengan la etiqueta de Vulnerables al Fuego, por ejemplo, cualquier tropa con la Habilidad de Camuflaje (como un Naga) que sufra un impacto con Munición Especial Fuego verá reducido su Camuflaje TO a Mimetismo.

MUNICIÓN ESPECIAL NANOTEC

N3 pág. 119.

Es igual a la munición Normal, pero obliga a realizar Tiradas de PB en vez de Tiradas de *BLI.*

MUNICIÓN ESPECIAL FLASH Y ATURDIDORA

Human Sphere N3 pág. 52.

La Munición Especial Flash incapacita temporalmente al objetivo. En caso de fallar una Tirada de PB, el objetivo entra en el Estado Aturdido. Se debe tener en cuenta que este tipo de munición se actualizó en Human Sphere N3.

La Munición Especial Aturdidora (también en *Human Sphere N3, pág. 52)* es un equivalente más poderoso de la anterior, puesto que inflige dos Tiradas de PB por impacto.

ESTADO ATURDIDO

Human Sphere N3 pág. 103.

Las tropas Aturdidas no pueden declarar ningún Ataque, ya sea Ataque CD o CC, y otras Tiradas que realicen sufren un MOD -3 adicional para representar su desorientación. El Estado Aturdido se cancela automáticamente al final del Turno actual del Jugador.

MUNICIÓN ADHESIVA

N3 p114.

La Munición Adhesiva es una munición incapacitante que fuerza a hacer una Tirada Normal contra el Atributo FIS con un MOD de -6. Si falla, entra en el estado Inmobilizado-2 para el resto de la partida. La única manera de cancelar el estado de Inmobilizado-2 es con la ayuda de un Ingeniero (ver Misión 9).

ESTADO INMOVILIZADO-2

N3 p190.

Las tropas en el estado Inmovilizado-2 se quedan en el sitio. No pueden declarar otras órdenes que no sean Descubrir o Alertar, pero aun así cuentan para generar Órdenes cada Turno. La única manera de cancelar el estado IMM-2 es con la ayuda de un Ingeniero.

MUNICIÓN DOBLE ACCIÓN (DA)

N3 p115 .

La munición DA obliga a realizar dos Tiradas de BLI por impacto, cada Tirada fallida hace que el objetivo pierda un punto de su Atributo Heridas.

MUNICIÓN T2

Human Sphere N3 p54.

La munición T2 se hace con el costoso Teseum. Los objetivos deben hacer una Tirada de BLI por impacto, pero cada Tirada fallida hace que el objetivo pierda dos puntos del Atributo Heridas en vez de una.

MUNICIÓN ELECTORMAGNÉTICA (E/M)

N3 p115.

La munición E/M fuerza al objetivo a hacer una Tirada de PB por cada éxito, pero aplicando sólo la mitad del valor de PB. Si se falla la Tirada de PB, el objetivo entra en el estado *Aislado* para el resto de la partida. Si el objetivo es una Infantería Pesada (por ejemplo, el Veteran Kazak o Ratnik), también entrarán en el estado de Inmobilizado-2.

Ten en cuenta que la Habilidad de Veterano hace inmune a Aislado, ¡Pero no a IMM-2!

ESTADO AISLADO

N3 p183.

Las tropas Aisladas han sido desconectadas de la red de comunicación táctica de su ejército. Se vuelven Irregulares en su siguiente Turno (ver Misión 2), y además no pueden hacer uso de las Ordenes Regulares. Un Teniente en estado Aislado causará una situación de Pérdida de Teniente en el siguiente Turno del Jugador. La única forma de cancelar el estado de Aislado es con la ayuda de un Ingeniero (ver Misión 9).

MUNICIÓN BREAKER

N3 p114.

La munición Breaker fuerza al objetivo a hacer una Tirada de PB por impacto en vez de una tirada de BLI, usando la mitad del valor de PB.

MUNICIÓN EXPLOSIVA (EXP)

N3 p116.

La munición EXP fuerza al objetivo a hacer tres tiradas de BLI por éxito, con cada Tirada Fallida el objetivo pierde un punto del Atributo Heridas. La munición EXP+AP también aplicará el efecto reductor de BLI de la munición AP.

ARMAMENTO AMPLIADO

CUCHILLO

Esta arma ya aparecía en Coldfront, pero de una manera simplificada, que ahora ampliamos. Los Cuchillos tienen munición Shock y la Propiedad Silencioso (y se encuentran normalmente en tropas con Camuflaje, Camuflaje TO o Artes Marciales), permitiendo a su portador moverse furtivamente detrás de alguien y abatirlo sin alertar a tropas cercanas. Ver *N3 pág. 113* Silencioso y *pág. 108* Sigilo.

Silencioso y Ataque CC. El Ataque CC contra un objetivo se resuelve de manera normal, con los contendientes usando un Ataque CC estándar o una Esquiva, con la salvedad de que cualquier tropa que se encuentre dentro de la ZC y sin LDT no obtendrá ORA (o ser capaz de usar la regla de ¡Alarma!) a menos que el objetivo sobreviva. Ésta es una excepción a la Secuencia de Gasto de una Orden, puesto que la ORA ocurre después del combate Cuerpo a Cuerpo.

FUSIL, FUSIL COMBI, FUSIL MULTI, FUSIL AP.

Estas armas tienen la Propiedad Fuego de Supresión, permitiendo al portador entrar en Fuego de Supresión.

FUSIL MULTI

N3 p130.

Las armas MULTI llevan múltiples tipos de munición, permitiendo al usuario elegir el tipo más apropiado de munición al momento. Los Fusiles MULTI tienen diferentes tipos de modos de fuego. El Modo Ráfaga permite disparar una Ráfaga de 3 y permite elegir entre munición Shock o AP. El Modo Antimaterial y el Modo Aturdidor permiten utilizar munición *DA* o Aturdidora, pero con un valor de *Ráfaga* reducido a 1.

Los Fusiles MULTI disponen de la habilidad Fuego de Supresión, pero sólo cuando se usan en Modo Ráfaga. El jugador puede elegir entre munición AP y Shock cada vez que reaccionan.

FUSIL DE FRANCOTIRADOR MULTI

N3 p131.

Los Fusiles de Francotirador MULTI también tienen múltiples modos de fuego. Los Modos *Antimaterial* y *AP* permiten una Ráfaga completa de 2 con el arma, con munición DA o AP, mientras que el modo Aturdido permite el uso de la munición Aturdidora, pero con un valor de Ráfaga reducido a 1. No tienen la habilidad de Fuego de Supresión.

LANZACOHETES PESADO

Human Sphere p68.

Utiliza la munición especial Fuego y ganará el modo de disparo con Plantilla en la Misión 8.

LANZA ADHESIVO (ADHL)
N3 p133.

Dispara munición Adhesiva, estas armas son capaces de inmovilizar a un objetivo de un solo impacto, pero su bajo valor de Ráfaga los hace poco fiables.

PULSO ELECTRICO
Human Sphere N3 p72.

Este arma de defensa en Combate Cuerpo a Cuerpo permite a la tropa intentar Inmovilizar a un enemigo. Ten en cuenta que el Pulso Electrico ha sido mejorado desde su versión en el libro de reglas de N3.

Cuando se utiliza en Cuerpo a Cuerpo, el usuario automáticamente obtiene un siete, si gana la Tirada Enfrentada o si la realiza sin oposición, el objetivo cae inmediatamente en estado de IMM-2 para el resto del Turno actual, al final del cual automáticamente abandona este estado.

CARGAS-D
Human Sphere N3 p58.

Normalmente se utilizan para realizar demoliciones, también pueden emplearse en Modo CC, pero no han sido diseñadas a tal efecto. Cuando se utilizan en Modo CC ,el usuario recibe un MOD de -3 al CC. Aplicando munición AP+EXP son increíblemente devastadoras si impactan, pero el usuario tan solo lleva tres, consumiendo una cada vez que declara un Ataque CC con ellas, tanto si impacta como si no. Ten en cuenta que las Cargas-D fueron actualizadas desde su versión en el libro de reglas de N3.

TRENCH-HAMMER
Tercera Ofensiva p190.

Diseñados para el combate cuerpo a cuerpo, los Trench-Hammers tienen un Modo Arrojadizo y un Modo CC, pero solo pueden utilizarse tres veces. Las armas arrojadizas se utilizan como Armas CD pero la Tirada se realiza con el Atributo FIS del usuario en vez de su Atributo CD.

ARMAS ADICIONALES

PISTOLA
N3 pág. 138.

Prácticamente todas las tropas portan algún tipo de Pistola como arma de cinto. Las Pistolas no tienen la Propiedad Fuego de Supresión, pero si la Propiedad CC.

Consejos Tácticos del sargento JW -Las pistolas no son potentes al disparar, pero tienen un MOD +3 dentro de un alcance de 20 cm, lo que las hace buenas armas de cinto para tropas con armamento de larga distancia como los Fusiles de Francotirador.

PISTOLA PESADA
N3 p138.

Disparan un calibre más alto que las Pistolas estándar, con un Daño mayor y aplicando la munición Shock.

ARMAS PARA LAS UNIDADES DE ARIADNA

LINE KAZAKS
Fusil, Pistola, Cuchillo. Recuerda que el Fusil puede utilizarse para hacer Fuego de Supresión.

VETERAN KAZAKS
Fusil AP, Pistola, Pistola Pesada, Cuchillo. Recuerda que el Fusil AP puede utilizarse para hacer Fuego de Supresión. El Veteran Kazak ganará un Lanzallamas Ligero en la Misión 8.

TANKHUNTER REGIMENT
Fusil AP, ADHL, Cargas-D, Pistola, Cuchillo. Recuerda que el Fusil AP puede utilizarse para hacer Fuego de Supresión. Los TankHunters también tienen V: Coraje (ver Frontovik, añadido posteriormente en otra misión).

ARIADNA SCOUT
Escopeta de abordaje, Cargas-D, Pistola, Cuchillo. En la Misión 8, la Escopeta de Abordaje ganará un modo Plantilla y el Scout obtendrá Minas.

ARMATA-2 RATNIK
Escopeta Pesada, Lanzacohetes Pesado, Pistola Pesada, Trench-Hammer, Cuchillo. En la Misión 8, la Escopeta Pesada y el Lanzacohetes Pesado ganará Modos de Plantilla.

ARMAS PARA LAS UNIDADES DE ALEPH

DAKINI TACBOTS
Fusil Combi, Pulso Electrico. Recuerda que el Fusil Combi puede ser utilizado para Fuego de Supresión.

TROPAS YADU
Fusil Multi, Pistola Pesada, Cuchillo, Recuerda que el Fusil MULTI puede ser utilizado para Fuego de Supresión, eligiendo entre Shock y AP cada vez que se declara un Ataque CD. El Yadu obtendrá un E/Marat y Drop Bears en la Misión 8.

FUNCIONARIOS DEVA
Fusil Combi, Pistola, Cuchillo. Recuerda que el Fusil Combi puede ser utilizado para Fuego de Supresión. En la Misión 8, el Deva obtendrá un Nanopulser.

NAGAS
Fusil de Francotirador MULTI, Pistola, Cuchillo. El Naga obtendrá Minas en la Misión 8.

SHUKRA CONSULTANTS
Escopeta de Abordaje, Pistola, Cuchillo. En la Misión 8, la Escopeta de Abordaje ganará el Modo Plantilla y el Shukra obtendrá un Nanopulser.

NUEVAS REGLAS DE UNIDADES

FRONTOVIK

Mimetismo funciona igual que con los Dakinis.

Valor: Coraje (*N3 p101*) Permite a la tropa pasar automáticamente o fallar cualquier Chequeo de Agallas que se vean forzados a hacer.

Veterano N1 (*N3 p102*) Las tropas se mantienen Regulares (por ejemplo, en Pérdida de Teniente) y no pueden ser Aisladas.

Fusil T2 (*Human Sphere N3 p63*) es exactamente igual que un Fusil estándar, pero carga munición T2.

Pistola de Asalto (*Human Sphere N3 p71*) es una *Pistola con Ráfaga 4 y Daño 13.*

Cargas-D (*Human Sphere N3 p58*) pueden utilizarse en Combate Cuerpo a Cuerpo con efectos devastadores, utilizando su munición AP+EXP.

Lanzacohetes Ligero o una versión más ligera que la que lleva el Ratnik, utiliza munición Fuego, y ganará un modo Plantilla en la Misión 8.

APSARAS

Subfusil (*Human Sphere N3 p74*) puede disparar munición AP o Shock, permite el uso de Fuego de Supresión.

DETALLES DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- Al final del juego, *Dominar* el Sector más lejano de tu propia *Zona de Despliegue* (4 *Puntos de Objetivo*).
- Al final del juego, *Dominar* el Sector Central (3 *Puntos de Objetivo*).
- Al final del juego, *Dominar* el Sector más cercano a tu Zona de Despliegue (1 *Punto de Objetivo*).

OBJETIVOS SECUNDARIOS

- Eliminar el mismo número de tropas enemigas que el adversario (1 *Punto de Objetivo*).
- Eliminar más tropas enemigas que el adversario (2 *Puntos de Objetivo*).

FUERZAS

Bando A (Ariadna): 3 Line Kazaks, 1 Veteran Kazak, 1 Tankhunter, 1 Scout, 1 Ratnik y 1 Frontovik.

Bando B(ALEPH): 3 Dakinis, 1 Yadu Trooper, 1 Deva, 1 Naga, 1 Shukra y 1 Apsara.

Tenientes —Antes de la partida, designa secretamente cuál de tus tropas es el Teniente. Para las fuerzas de Ariadna puede seleccionarse tanto el Veteran Kazak como uno de los Line Kazaks. En cuanto a la fuerza de ALEPH, debe ser la Tropa Yadu. .

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

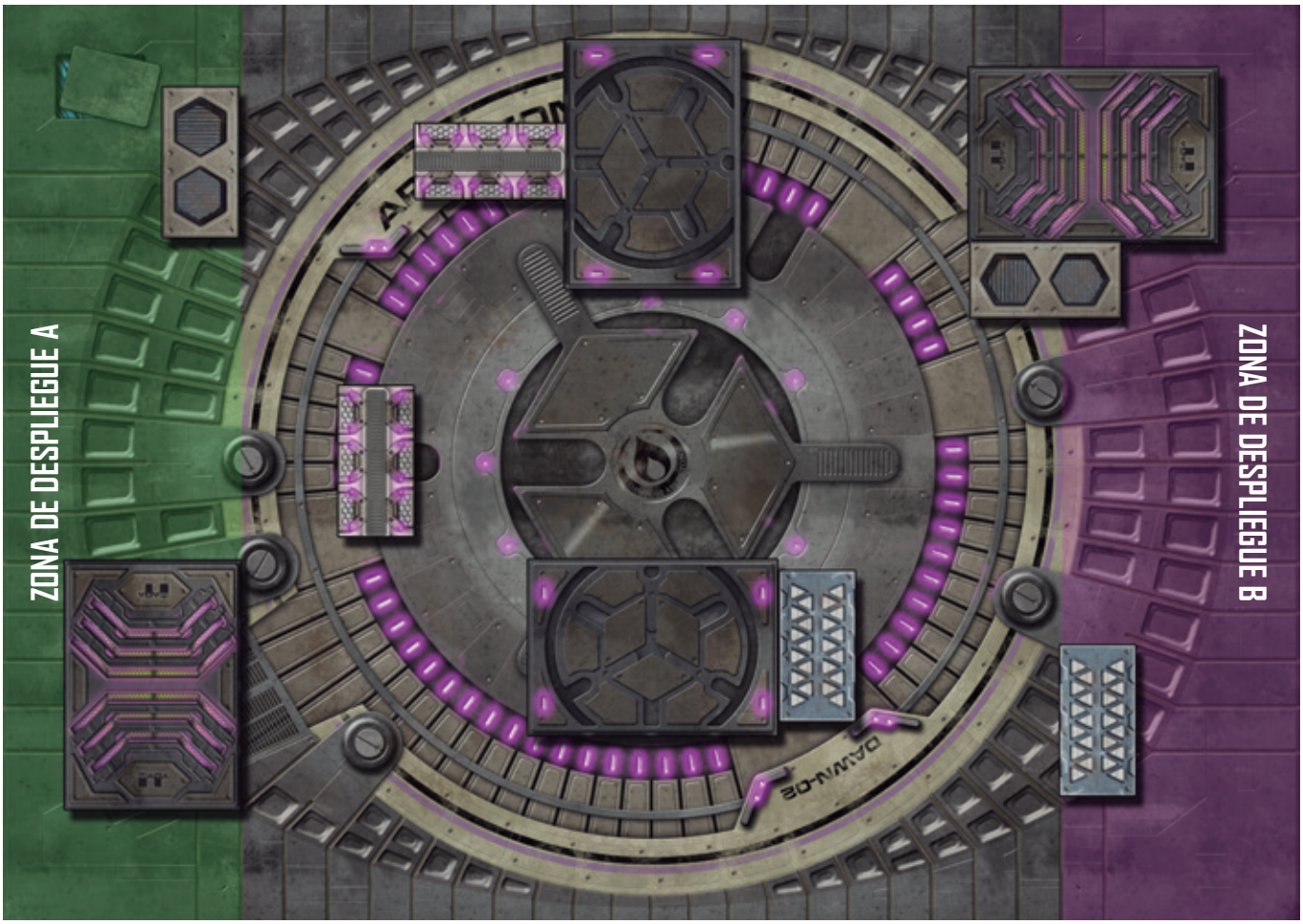
Sectores. Al final del juego, pero no antes, se ha de dividir el área comprendida entre las dos Zonas de Despliegue en tres Sectores de igual tamaño, tal como se observa en el mapa.

Dominar un Sector. Un Sector se considera Dominado por un jugador si éste dispone de más tropas que su adversario dentro de él. Tropas en un Estado Nulo (Inconsciente, Muerto...) no cuentan.

Una tropa se halla dentro de un Sector cuando al menos la mitad de su peana se encuentra dentro.

CONDICIONES DEL FINAL DEL JUEGO

El juego termina al final de la tercera Ronda de Juego o cuando uno de los jugadores ya no tenga tropas en la mesa. La victoria será para el jugador que haya obtenido más Puntos de Objetivos.


ZONA DE DESPLIEGUE A
ZONA DE DESPLIEGUE B

MISIÓN 7: TROPAS

ISC: Line Kazaks — T. Línea

LINE KAZAKS

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp
10-10	13	11	11	13	1	0	1	2	Total

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
LINE KAZAK	Fusil	Pistola, Cuchillo	-	-

ISC: Veteran Kazaks — T. Élite

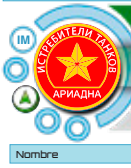
VETERAN KAZAKS

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp
10-10	17	13	12	14	4	0	1	2	2

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo · Veterano · V: SIPH)

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
VETERAN KAZAK	Fusil AP.	Pistola Pesada, Cuchillo	-	-

ISC: TankHunters — T. Élite



Regimiento de TANKHUNTERS

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp
10-5	14	12	12	14	3	0	1	2	3

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje · V: Coraje

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
TANKHUNTER (Cadena de Mando)	Fusil AP, Lanza-adhesivo, Cargas-D	Pistola, Cuchillo	-	-

ISC: Scouts — T. Élite

SCOUTS de Ariadna

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp
10-10	13	12	13	13	1	0	1	2	3

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje · Infiltración

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
SCOUT	Escopeta de Abordaje, Cargas-D	Pistola, Cuchillo	-	-

ISC: Armata-2 Proyekt 'Ratnik' — T. Cuartel General

Armata-2 Proyekt 'RATNIK' FULL POWER

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp
10-10	14	13	14	13	6	3	1	5	1

Habilidades Esp.: Lo-Tech A · V: Tenaz

Armata-2 Proyekt 'RATNIK' BATTLE RAVAGED

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp
10-5	12	12	13	13	4	0	1	5	--

Habilidades Esp.: V: Tenaz

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
RATNIK	Lanzacohetes Pesado, Escopeta Pesada	Pistola Pesada, Trench-hammer, Cuchillo	-	-

ISC: Frontoviks, Separate Assault Bat. — T. Veterana

FRONTOVIKS, Batallón Separado de Asalto

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp
10-10	15	12	11	13	2	0	1	2	2

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo · V: Coraje · Veterano

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
FRONTOVIK Ingeniero	Fusil T2, Lanzacohetes Ligero, Cargas-D	Pistola de Asalto, Cuchillo	-	-

ISC: Dakini Tacbots — T. Línea

Tacbots DAKINI

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp
15-10	8	11	10	13	0	3	1	2	Total

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
Tacbot DAKINI	Fusil Combi	Pulso Eléctrico	-	-

ISC: Yadu Troopers, Tactical Assault Teams — T. Veterana

Tropas YADU, Equipos Tácticos de Asalto

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp
10-10	14	13	12	14	3	3	1	2	2

Habilidades Esp.: V: Sin Incapacidad por Herida · Veterano

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
YADU	Fusil MULTI,	Pistola Pesada, Cuchillo	-	-

ISC: Deva Functionaries — T. Veterana

Funcionarios DEVA

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp
10-10	14	12	11	15	2	3	1	2	2

Habilidades Esp.: V: Sin Incapacidad por Herida

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
DEVA	Fusil Combi,	Pistola, Cuchillo	-	-

ISC: Nagas — T. Ent. Especial

NAGAS

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp
10-10	13	12	12	14	1	0	1	2	3

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje · Infiltración · V: Tenaz

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
NAGA	F. de Francotirador MULTI	Pistola, Cuchillo	-	-

ISC: Shukra Consultants — T. Ent. Especial

Asesores SHUKRA

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp
10-10	16	12	11	14	1	3	1	2	1

Habilidades Esp.: V: Coraje

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
SHUKRA (Cadena de Mando)	Escopeta de Abordaje	Pistola, Cuchillo	-	-

ISC: Apsaras — T. Ent. Especial

APSARAS

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp
10-10	15	13	10	14	1	3	1	2	1

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
APSARA	Subfusil	Pistola, Cuchillo	-	-

MISIÓN 7: ARMAS

NOMBRE	DISTANCIA	DAÑO	R	MUNICIÓN	PROPIEDADES
LANZA-ADHESIVO	0 CORTA 20 MEDIA 40 LARGA 80 MÁXIMA 120 240 0 +3 -3 -6		1	ADHESIVA	NO LETAL
FUSIL AP	0 CORTA 20 MEDIA 40 LARGA 80 MÁXIMA 120 240 0 +3 -3 -6	13	3	AP	FUEGO DE SUPRESIÓN
PISTOLA DE ASALTO	0 CORTA 20 MEDIA 40 LARGA 60 240 +3 0 -6	13	4 (1 EN CC)	N	CC
ESCOPETA DE ABORDAJE MODO PERFORANTE	0 CORTA 20 MEDIA 40 LARGA 60 240 +6 0 -3	14	2	AP	
PISTOLA BREAKER	0 CORTA 20 MEDIA 40 LARGA 60 240 +3 0 -6	12	2 (1 EN CC)	BREAKER	CC
FUSIL COMBI	0 CORTA 20 MEDIA 40 LARGA 80 MÁXIMA 120 240 +3 +3 -3 -6	13	3	N	FUEGO DE SUPRESIÓN
CARGAS-D (ARMA POSICIONABLE)		14	1	AP+EXP	ANTIMATERIAL, DESECHABLE (3), POSICIONABLE
CARGAS-D (ARMA CC)		14	1	AP+EXP	CC (-3), DESECHABLE (3)
PULSO ELÉCTRICO			1		2 TURNOS, AUTOMÁTICO (7), CC, IMM-2, NO SAQUEABLE, NO LETAL
PULSO FLASH	0 CORTA 20 MEDIA 60 LARGA 120 MÁXIMA 240 0 +3 -3 -6	13	1	FLASH	ARMA TÉCNICA, NO SAQUEABLE
OBSEVADOR DE ARTILLERÍA	0 CORTA 20 MEDIA 60 LARGA 120 MÁXIMA 240 0 0 -3 -6		2		NO LETAL, NO SAQUEABLE, ARMA TÉCNICA
PISTOLA PESADA	0 CORTA 20 MEDIA 40 LARGA 60 240 +3 0 -6	14	2 (1 EN CC)	SHOCK	CC
LANZACOHETES PESADO (MODO IMPACTO)	0 CORTA 20 MEDIA 40 LARGA 80 MÁXIMA 120 240 -3 0 +3 -3	15	2	FUEGO	
ESCOPETA PESADA MODO PERFORANTE	0 CORTA 20 MEDIA 40 LARGA 60 240 +6 0 -3	15	2	AP	
CUCHILLO		FIS-1	1	SHOCK	CC, SILENCIOSO
LANZACOHETES LIGERO (MODO IMPACTO)	0 CORTA 20 MEDIA 60 LARGA 80 MÁXIMA 120 240 0 +3 -3 -6	14	2	FUEGO	
FUSIL MULTI (MODO RÁFAGA)	0 CORTA 20 MEDIA 40 LARGA 80 MÁXIMA 120 240 +3 +3 -3 -6	13	3	AP/ SHOCK	FUEGO DE SUPRESIÓN, MULTI LIGERA
FUSIL MULTI (MODO ANTIMATERIAL)	0 CORTA 20 MEDIA 40 LARGA 80 MÁXIMA 120 240 +3 +3 -3 -6	13	1	DA	ANTIMATERIAL, MULTI LIGERA
FUSIL MULTI (MODO ATURDIDOR)	0 CORTA 20 MEDIA 40 LARGA 80 MÁXIMA 120 240 +3 +3 -3 -6	14	1	ATURDIDORA	MULTI LIGERA, NO LETAL
FUSIL DE FRANCOTIRADOR MULTI (MODO ANTITANQUE)	0 CORTA 20 MEDIA 40 LARGA 120 MÁXIMA 240 -3 0 +3 -3	15	2	AP	MULTI MEDIA
FUSIL DE FRANCOTIRADOR MULTI (MODO ANTIMATERIAL)	0 CORTA 20 MEDIA 40 LARGA 120 MÁXIMA 240 -3 0 +3 -3	15	2	DA	ANTIMATERIAL, MULTI MEDIA

NOMBRE	DISTANCIA	DAÑO	R	MUNICIÓN	PROPIEDADES
FUSIL DE FRANCOTIRADOR MULTI (MODO ATURDIDOR)	0 CORTA -3 / 20 MEDIA 0 / 40 LARGA +3 / 120 MÁXIMA -3 / 240	**15**	**1**	**ATURDIDORA**	MULTI MEDIA, NO LETAL
PISTOLA	0 CORTA +3 / 20 MEDIA 0 / 40 LARGA -6 / 60 / 240	11	2 (1 EN CC)	N	CC
FUSIL	0 CORTA 0 / 20 MEDIA +3 / 40 LARGA -3 / 80 MÁXIMA -6 / 120 / 240	13	3	N	FUEGO DE SUPRESIÓN
SUBFUSIL (MODO PERFORANTE)	0 CORTA +3 / 20 MEDIA 0 / 40 LARGA -3 / 60 MÁXIMA -6 / 80 / 240	**13**	**3**	**AP**	FUEGO DE SUPRESIÓN
SUBFUSIL (MODO SHOCK)	0 CORTA +3 / 20 MEDIA 0 / 40 LARGA -3 / 60 MÁXIMA -6 / 80 / 240	**13**	**3**	**SHOCK**	FUEGO DE SUPRESIÓN
ARMA EN FUEGO DE SUPRESIÓN	0 CORTA 0 / 20 MEDIA 0 / 40 LARGA -3 / 60 / 240		3		
T2 RIFLE	0 SHORT 0 / 8 MEDIUM +3 / 16 LONG -3 / 32 MAXIMUM -6 / 48 / 96	13	3	T2	ANTI-MATERIEL, SUPPRESSIVE FIRE
TRENCH-HAMMER (CC MODE)		PH	1	DA	ANTI-MATERIEL, CC, DISPOSABLE (3)
TRENCH-HAMMER (THROWN MODE)	0 SHORT 0 / 8 / 96	13	1	DA	ANTI-MATERIEL, DISPOSABLE (3), THROWING WEAPON

MISIÓN 8: CAPTURAR EL TERRENO ELEVADO

Esta misión introduce las Armas de Plantilla y las Habilidades Comunes Ataque Intuitivo y Ataque Especulativo.
Esta misión también introduce cuatro tropas nuevas, el Strelok y Vassily Plushenko para Ariadna y la Oficial Yadu Shakti y el Rudras GunBot para ALEPH.
Los objetivos de la misión son también muy diferentes, introduciendo puntuaciones al final de cada Ronda de Juego para dominar los tejados.

ARMAS DE PLANTILLA
N3 pág. 37- pág. 41.

Las Armas de Plantilla tienen varias excepciones a las reglas habituales de Combate a Distancia, que no estaban contempladas en Operation Coldfront.

He aquí un resumen de algunas de las implicaciones en el juego.

Antes de nada, las Plantillas se dividen en dos tipos:

- Las ***Armas de Plantilla Directa***, las cuales representan *Lanzallamas* y armas similares tales como los *Chain Rifles*, en las que se usa normalmente una *Plantilla Directa de Lágrima* extendiéndose desde la silueta del atacante u otras veces con una *Plantilla Directa Circular* centrada en el tirador.

- Las ***Armas de Plantilla Terminal*** cubren todas las armas que infligen algún tipo de explosión en el punto de impacto, incluyendo *Lanzamisiles*, *Escopetas*, *Granadas*, etc.

ARMAS DE PLANTILLA

- La Plantilla (o Plantillas) se coloca en la mesa **cuando se declara un Ataque** y no es necesario efectuar un *Ataque CD* con éxito para situarla.

- Debido a que solo es posible atacar a tropas enemigas, cualquier Plantilla en contacto con una tropa aliada o *Neutral* (incluso una *Inconsciente*) se cancela automáticamente. Esto incluye disparar a un combate Cuerpo a Cuerpo, puesto que la Plantilla afectará a todas las tropas participantes en dicho combate.

- La *Cobertura Total* (aunque no tropas involucradas, nubes de humo etc.) limitará el área de una Plantilla.

- *Los MOD de BLI/PB debido a Cobertura Parcial son ignorados.*

Es realmente importante colocar la Plantilla tan pronto como se declara el Ataque, no sólo para comprobar si la Plantilla se cancela debido a tropas amigas, sino también porque cualquier tropa afectada por la Plantilla podrá declarar una Esquiva, incluso si no tiene LDT con el tirador o no se encuentra en ZC. Sin embargo, existe un MOD-3 a la Tirada de FIS si esa tropa no puede ver a la tropa activa.

Hay que recordar que cualquier tropa de ambos bandos bloquea la LDT, por lo que, si existen varias tropas en línea detrás de una esquina, éstas pueden recibir impactos, aunque no haya LDT, mientras que la tropa que se encuentra delante, de primera, bloquea la LDT de las tropas que se hallan detrás suya.

ARMAS DE PLANTILLA DIRECTA

Presta atención al diagrama en las *páginas 38 y 39 de N3* para ver quién se ve afectado por la Plantilla de Lágrima de un Arma de Plantilla Directa.

Los ejemplos incluyen el Nanopulser del Asesor Shukra y el Lanzallamas Ligero del Veteran Kazak.

Las Armas de Plantilla Directa no realizan tirada de impactar, sino que impactan automáticamente a cualquiera en su *Área de Efecto* que no haya tenido éxito en su tirada de Esquiva o Encarar,

Consejos Tácticos del sargento JW -el impacto automático de un Arma de Plantilla Directa es un arma de doble filo, por un lado, no necesitas vencer a tu oponente en una Tirada Enfrentada, por el otro lado si tu enemigo decide sufrir el impacto y dispararte, tampoco dispondrás de la protección de la Tirada Enfrentada.

Se ha de tener en cuenta que, aunque no es posible atacar a un Marcador de Camuflaje o Camuflaje TO sin Descubrirlo antes, si estos se encuentran cerca de un objetivo valido serán impactados por la Plantilla a menos que Esquiven, y que tanto Esquivar como ser impactados los revelará, en cualquier caso. Los portadores de Armas de Plantilla Directa también pueden usar la Habilidad Común Ataque Intuitivo para intentar atacar a Marcadores de Camuflaje y Camuflaje TO sin revelar.

Consejos Tácticos del sargento JW —recuerda que las tropas en estado de Marcador a las que normalmente no se les puede atacar (Camuflaje, Camuflaje TO...) se revelan en todo el transcurso de movimiento si disparan, o si su peana entra en contacto con otra, etc. por lo que pueden ser impactadas automáticamente por un Arma de Plantilla Directa. Este hecho hace que las tropas con Armas de Plantilla Directa sean la contrapartida natural de las tropas Camufladas.

ARMAS DE PLANTILLA TERMINAL

Los ejemplos incluyen las Escopetas de Abordaje del Scout y del Asesor Shukra y el Lanzacohetes Pesado del Ratnik.

Las Armas de Plantilla Terminal funcionan de manera parecida a un Arma CD normal, realizándose Tiradas para impactar y Tiradas Enfrentadas. Como todas las armas de Plantilla, se coloca la Plantilla cuando se declara el ataque, con la Plantilla Circular centrada en el objetivo principal y la Plantilla de Lágrima impactando el borde frontal de la peana del objetivo principal y luego extendiéndose detrás de él, directamente y a lo largo de la LDT. Véanse los diagramas en el final de la *página 40 de N3*.

Cuando se alcanza la Fase de Conclusión dentro de la Orden, se realiza una tirada para impactar contra el objetivo principal, pero cualquier éxito se compara separadamente contra las Tiradas de todos los objetivos. Por lo tanto, incluso aunque el objetivo principal consiga vencer la Tirada Enfrentada, éste no protegerá a los obje-

tivos secundarios afectados por la Plantilla, y tendrán que realizar sus propios Ataques CD, Esquivas etc. y vencer la Tirada de Ataque. Evidentemente, si se falla la Tirada de Ataque (o se determina que el arma esta fuera de alcance) entonces la Plantilla no alcanza a nadie.

Esto tiene muchas implicaciones en el juego:

- Igual que con las *Armas de Plantilla Directa*, los Marcadores de *Camuflaje* y *Camuflaje TO* pueden ser impactados cuando se dispara a una tropa visible que es un objetivo válido.

- Debido a que solo se realiza una tirada para impactar contra el objetivo principal, se pueden ignorar los *MOD* al impacto que penalizan la tirada por condiciones de los objetivos que se encuentran cerca de él. Por ejemplo, en vez de disparar a una tropa con *Camuflaje TO* revelada, en *Cobertura Parcial* (*CD-6* por *Camuflaje TO, CD-3* por *Cobertura Parcial*), es preferible disparar al tipo que está a su lado y delante de la Cobertura.

- Las tropas enemigas *Inconscientes* (las cuales siempre se dejan en la mesa de juego hasta que entran en el *Estado Muerto*) pueden ser buenos "objetivos de escopeta" debido a que sus *Habilidades Automáticas* (como Camuflaje TO) y *Equipo Automático* (como los *Dispositivos de Disrupción Óptica* o DDO) se apagan, haciéndolos blancos fáciles de impactar.

NUEVA HABILIDAD: ATAQUE INTUITIVO

N3 pág. 55.

N3 pág. 173, Zona de Visibilidad Nula.

Esta Habilidad Común puede realizarla cualquier tropa con un arma que tenga la Propiedad Ataque Intuitivo, lo cual incluye a todas las Armas de Plantilla Directa. Como es una Habilidad de Orden Completa, la tropa no puede hacer nada más.

El Ataque Intuitivo permite que la tropa cubra con una lluvia de plomo un área en la cual sospecha hay una tropa enemiga que no puede ver, como por ejemplo un Marcador de Camuflaje o Camuflaje TO o una tropa enemiga escondida gracias al Humo. En vez del impacto automático habitual, un Ataque Intuitivo se convierte en una Tirada Enfrentada entre la *VOL* no modificada del atacante contra las reacciones de los objetivos.

Al igual que sucede con una Tirada de Descubrir fallida, una Tirada de Ataque Intuitivo fracasada impide a la tropa intentar un Ataque Intuitivo contra el mismo objetivo durante el resto del Turno del Jugador.

Consejos Tácticos del sargento JW — puesto que fallar una tirada de Descubrir contra un Marcador no afecta a la capacidad de usar Ataque Intuitivo y viceversa, cualquier tropa con un Arma de Plantilla Directa tiene dos posibilidades de revelar o atacar a cualquier Marcador. Además, fallar un Ataque Intuitivo contra un objetivo no te impide declarar Ataque Intuitivo contra otro objetivo cercano al primero e impactar al que fallaste primero...

NUEVA HABILIDAD: ATAQUE ESPECULATIVO

N3 pág. 54.

Ésta es otra Habilidad Común que requiere un arma específica de la que carecen las tropas de Beyond Coldfront.

ARMAMENTO NUEVO Y AMPLIADO

LANZALLAMAS LIGERO

(N3 pág. 134).

El Fusil AP del Veteran Kazak dispone de un Lanzallamas Integrado. Ésta es un Arma de Plantilla Directa que dispara munición Fuego. Tiene la Propiedad Ataque Intuitivo, permitiendo a la tropa realizar la Habilidad de Ataque Intuitivo.

ESCOPETA DE ABORDAJE

(N3 pág. 127).

Plantillas. Las Plantillas son peligrosas. Las Escopetas de Abordaje emplean Plantilla. La Propiedad Arma de Plantilla Terminal (Lagrima Pequeña) significa que, cuando se dispara una Escopeta de Abordaje en modo plantilla, se coloca la Plantilla de Lágrima Pequeña a lo largo de la LDT, con el vértice de la Plantilla de Lágrima tocando el borde frontal de la Silueta de la figura. Puesto que las tropas no bloquean a las Plantillas, esto significa que las Escopetas pueden afectar a varias tropas enemigas a la vez, especialmente si están alineadas detrás de un edificio. Alternativamente, la Escopeta de Abordaje puede disparar en modo AP, tal y como ha sido utilizada hasta ahora pero aplicando munición AP en vez de utilizando la Plantilla.

MINAS

(N3 pág. 135).

Las tropas con Minas comienzan el juego con tres de ellas. Las Minas se colocan en contacto con la peana de la tropa gracias a una Habilidad Corta u ORA, situando un Marcador de Camuflaje, por lo que es necesario Descubrirlas antes de poder atacarlas. Una Mina desplegada contiene un sistema detector de Amigo/Enemigo, detonando automáticamente cuando una tropa enemiga declare o realice una Orden u ORA en un lugar donde podría ser impactado por la Plantilla de Lágrima Pequeña de la Mina. Para consultar las reglas completas, lee las *paginas 135-136 de N3*.

IMPORTANTE — Las Minas son unas de esas pocas cosas en el juego que pueden reaccionar a una ORA, permitiéndote usarlas de maneras muy agresivas tanto en tu propio Turno, como defensivamente.

IMPORTANTE 2 — ¡Las Minas detonan contra las tropas enemigas sin importar si las tropas enemigas son figuras, Marcadores de Camuflaje o Camuflaje TO! Ignoran todas las Zonas de Visibilidad, por lo que un área de Humo no les afectará. No detonan ante Marcadores de Suplantación, puesto que se perciben como aliados, ya que estos engañan a los sistemas de detección Amigo/Enemigo.

FUSIL DE FRANCOTIRADOR MULTI
(N3 pág. 131).

El Naga Francotirador está armado con un Fusil de Francotirador MULTI en vez de un Fusil de Francotirador estándar.

Los Fusiles de Francotirador MULTI pueden disparar con Ráfaga 2 munición DA, Ráfaga 2 munición AP o Ráfaga 1 con munición Aturdidora.

Consejos Tácticos del sargento JW — Las municiones Especiales Aturdidora y DA son opciones populares para disparos en ORA, puesto que la munición DA tiene una buena probabilidad de abatir a la tropa activa, y la munición Aturdidora de hacer lo mismo aun con el más duro de los atacantes.

El Fusil de Francotirador MULTI no tiene la Propiedad Fuego de Supresión.

NANOPULSER
(N3 pág. 137).

El Funcionario Deva y el Asesor Shukra disponen cada uno de un Nanopulser, un Arma de Plantilla Directa que dispara munición Nanotec.

El Nanopulser tiene la Propiedad Ataque Intuitivo, permitiendo a la tropa realizar la Habilidad de Ataque Intuitivo.

LANZACOHETES LIGERO & LANZACOHETES PESADO
Human Sphere p67 y p68.

Ambos Lanzacohetes disponen de un Modo Expansivo con la Plantilla de Impacto Directo (Plantilla Circular), lo que significa que sitúan una Plantilla Circular centrada en la tropa objetivo.

DROP BEARS
(*N3 p126*) Los *Drop Bears* son Minas que pueden ser colocadas de manera normal (pero sin ser Marcadores de Camuflaje) o mediante el Modo Arrojadizo. Para las Armas Arrojadizas (*N3 p111*) la tropa utiliza su Atributo de Fis en vez de Atributo de CD pero aplica todos los MODs al CD de manera normal.

ARMAS ADICIONALES DE UNIDADES: ARIADNA

VETERAN KAZAK
Lanzallamas Ligero.

SCOUT DE ARIADNA
Minas Antipersona.

ARMAS ADICIONALES DE UNIDADES: ALEPH

FUNCIONARIO DEVA
Nanopulser

YADU
E/Marat, Drop Bears.

ASESOR SHUKRA
Nanopulser

NUEVAS REGLAS DE UNIDADES

STRELOK
Despliegue Avanzado N1 (*N3 p78*) permite a la tropa desplegar hasta 20 cm más allá de su Zona de Despliegue.

Camuflaje Emboscado (*N3 p75*) funciona de manera similar al Camuflaje, pero durante el despliegue puedes colocar un Segundo Marcador de Camuflaje dentro de la ZoC de la unidad. Este Marcador de Camuflaje falso será retirado si se Descubre o si el usuario es revelado de alguna forma.

Fusil de Precisión T2 (*Tercera Ofensiva p190*) no tiene las bandas de alcance de un Rifle estandar y aplica munición T2.

Minas, Pistola, Cuchillo

VASSILY PLUSHENKO
Observador de Artillería (*N3 p86*) permite a la tropa imponer a un enemigo el estado Marcado si impacta, y también permite el uso del arma Pulso Flash.

Estado Marcado (*N3 p191*) otorga un MOD de +3 a cualquiera disparando o hackeando a esa tropa. El estado se retira al final del Turno.

Camuflaje Emboscado funciona de la misma forma que el del Strelok.

Fusil de Francotirador T2 (*Human Sphere N3 p65*) es un Rifle de Francotirador estándar que carga munición T2. A diferencia de la versión MULTI tan sólo tiene un modo de tiro. Los Fusiles de Francotirador T2 no poseen la Propiedad de Fuego de Supresión.

Pulso Flash (*N3 p139)* es un arma que incapacita temporalmente al objetivo, aplicando munición Flash.

Cargas-D, Pistola Pesada, Cuchillo.

SHAKTI OFICIAL YADU
Mk12 (*Human Sphere N3 p71*) es un fusil pesado con rango mejorado.

E/Marat (*Human Sphere N3 p60*) es un Arma de Plantilla Directa que usa la Plantilla de Lágrima Pequeña, aplicando munición E/M para Aislar y en algunos casos Inmovilizar objetivos.

Veterano N1, V: Coraje, Pistola Pesada, Cuchillo

RUDRAS GUNBOTS
Trepar Plus (*N3 p100*) permite a la tropa caminar por las paredes como si fueran superficies planas en el suelo, pero no podrán tomar Cobertura mientras estén en un muro.

Dispersador de Minas (*Tercera Ofensiva p189*) es un Sistema de dos usos para disparar minas a distancia por la mesa. Si se supera la Tirada de CD la Mina Revelada se ubica en el lugar objetivo.

FUSIL MULTI, Pulso Eléctrico

DETALLES DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- Al final de cada *Ronda de Juego*, *Dominar* el mismo número de *Edificios Designados* que el adversario, pero solo si al menos uno de los *Edificios Designados* está Dominado (1 Punto de Objetivo).
- Al final de cada Ronda de Juego, *Dominar* más *Edificios Designados* que el adversario (3 Puntos de Objetivo)

OBJETIVOS SECUNDARIOS

- Eliminar más tropas enemigas que el adversario (1 Punto de Objetivo)

FUERZAS

Bando A (Ariadna): 3 Line Kazaks, 1 Veteran Kazak, 1 Tankhunter, 1 Scout, 1 Frontovik, 1 Strelok y Vassily Plushenko..

Bando B (ALEPH): 3 Dakinis, 1 Tropa Yadu, 1 Deva, 1 Shukra, 1 Apsara, 1 Rudras Gunbot y Shakti.

Tenientes Secretos —Antes de la partida, designa en secreto cuál de tus tropas es el *Teniente*. Para las fuerzas de Ariadna pueden ser seleccionables tanto el Veteran Kazak, Vasili Plushenko o uno de los Line Kazaks. En cuanto a la fuerza de ALEPH, son seleccionables la Tropa Yadu o Shakti.

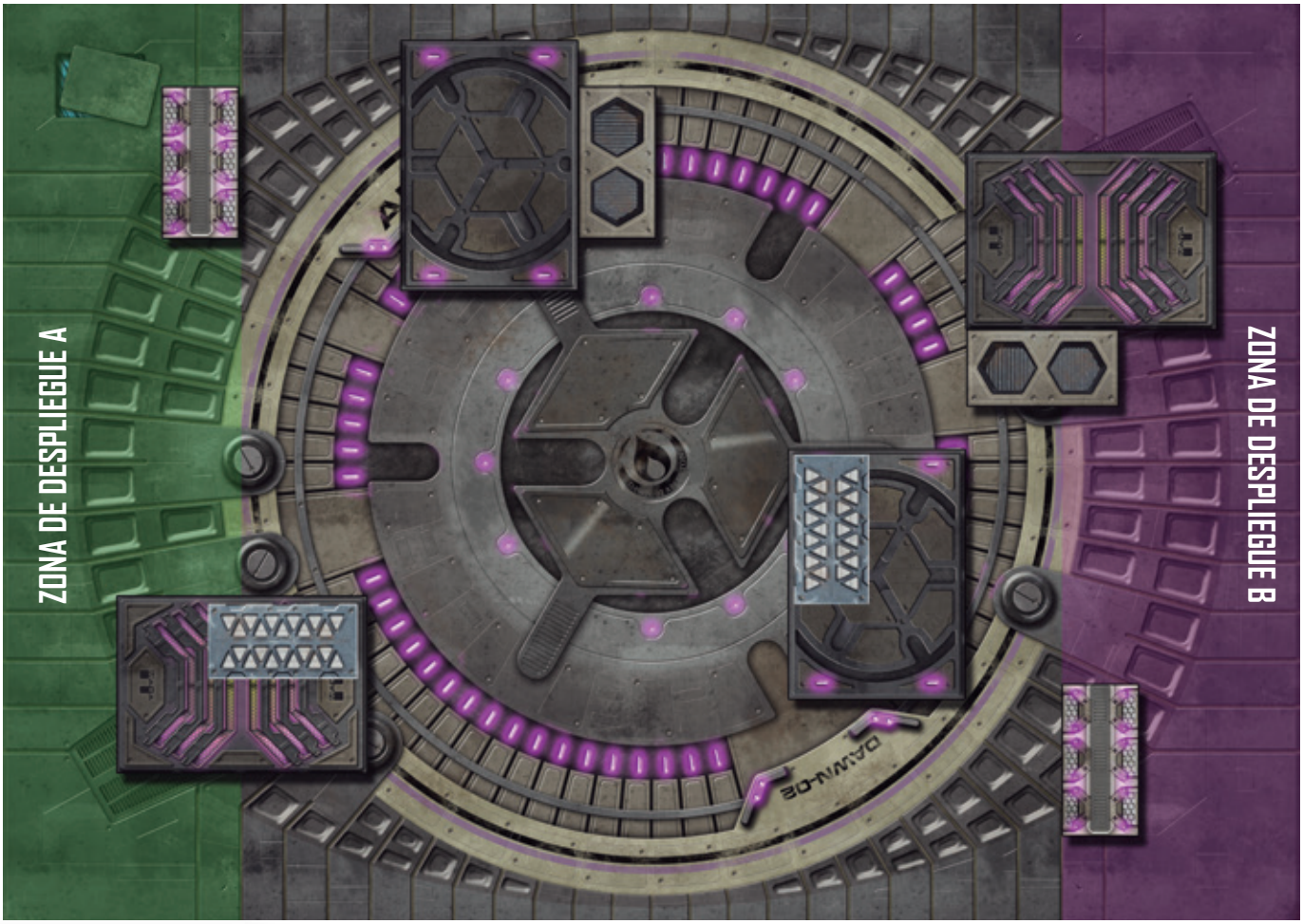
REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

Edificios Designados: existen cuatro edificios objetivo, tal como se muestra en el mapa.

Dominar un Edificio Designado: un Edificio Designado está Dominado por un jugador si tiene más tropas que su adversario en el tejado del edificio. Las tropas en un Estado Nulo (Inconsciente, Muerto...) no cuentan.

CONDICIONES DEL FINAL DEL JUEGO

El juego termina al final de la tercera Ronda de Juego, o cuando uno de los jugadores ya no tenga tropas en la mesa. La victoria será para el jugador con más Puntos de Objetivos.



MISIÓN 8: TROPAS

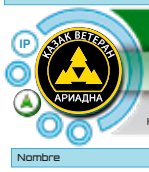
ISC: Line Kazaks — T. Línea

LINE KAZAKS

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp
10-10	13	11	11	13	1	0	1	2	Total

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
LINE KAZAK	Fusil	Pistola, Cuchillo	-	-

ISC: Veteran Kazaks — T. Élite



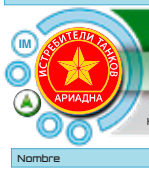
VETERAN KAZAKS

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp
10-10	17	13	12	14	4	0	1	2	2

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo · Veterano · V: SIPH)

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
VETERAN KAZAK	Fusil AP, Lanzallamas Lig.	Pistola Pesada, Cuchillo	-	-

ISC: TankHunters — T. Élite



Regimiento de TANKHUNTERS

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp
10-5	14	12	12	14	3	0	1	2	3

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje · V: Coraje

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
TANKHUNTER (Cadena de Mando)	Fusil AP, Lanza-adhesivo, Cargas-D	Pistola, Cuchillo	-	-

ISC: Scouts — T. Élite

SCOUTS de Ariadna

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp
10-10	13	12	13	13	1	0	1	2	3

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje · Infiltración

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
SCOUT	Escopeta de Abordaje, Cargas-D, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	-	-

ISC: Armata-2 Proyekt 'Ratnik' — T. Cuartel General

Armata-2 Proyekt 'RATNIK' FULL POWER

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp
10-10	14	13	14	13	6	3	1	5	1

Habilidades Esp.: Lo-Tech A · V: Tenaz

Armata-2 Proyekt 'RATNIK' BATTLE RAVAGED

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp
10-5	12	12	13	13	4	0	1	5	--

Habilidades Esp.: V: Tenaz

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
RATNIK	Lanzacohetes Pesado, Escopeta Pesada	Pistola Pesada, Trench-hammer, Cuchillo	-	-

ISC: Frontoviks, Separate Assault Bat. — T. Veterana

FRONTOVIKS, Batallón Separado de Asalto

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp
10-10	15	12	11	13	2	0	1	2	2

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo · V: Coraje · Veterano

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
FRONTOVIK Ingeniero	Fusil T2, Lanzacohetes Ligero, Cargas-D	Pistola de Asalto, Cuchillo	-	-

ISC: Streloks, Kazak Reconaissance Unit — T. Ent. Especial

STRELOKS, Unidad de Reconocimiento Cosaca

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp
10-10	14	11	11	13	1	0	1	2	1

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje Emboscado · Desp. Avanzado N2

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
STRELOK	Fusil de Precisión T2, Mina Antipersona	Pistola, Cuchillo	-	-

ISC: Vassily Plushenko, TankHunters Officer — Personaje

VASSILY PLUSHENKO, Oficial de TankHunters

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp
10-5	15	13	12	14	3	0	1	2	1

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje Emboscado · V: Tenaz

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
VASSILY Teniente (Observ. de Artillería)	Fusil de Francotirador T2, Cargas-D	Pistola Pesada, Cuchillo	-	-

ISC: Dakini Tacbots — T. Línea

Tacbots DAKINI

RBM

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp
15-10	8	11	10	13	0	3	1	2	Total

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
Tacbot DAKINI	Fusil Combi	Pulso Eléctrico	-	-

ISC: Yadu Troopers, Tactical Assault Teams — T. Veterana

Tropas YADU, Equipos Tácticos de Asalto

IM

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp
10-10	14	13	12	14	3	3	1	2	2

Habilidades Esp.: V: Sin Incapacidad por Herida · Veterano

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
YADU	Fusil MULTI, E/Marat, DropBears	Pistola Pesada, Cuchillo	-	-

ISC: Deva Functionaries — T. Veterana

Funcionarios DEVA

IL

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp
10-10	14	12	11	15	2	3	1	2	2

Habilidades Esp.: V: Sin Incapacidad por Herida

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
DEVA	Fusil Combi, Nanopulser	Pistola, Cuchillo	-	-

ISC: Nagas — T. Ent. Especial

NAGAS

BAT

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp
10-10	13	12	12	14	1	0	1	2	3

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje · Infiltración · V: Tenaz

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
NAGA	F. de Francotirador MULTI	Pistola, Cuchillo	-	-

ISC: Shukra Consultants — T. Ent. Especial

Asesores SHUKRA

IL

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp
10-10	16	12	11	14	1	3	1	2	1

Habilidades Esp.: V: Coraje

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
SHUKRA (Cadena de Mando)	Escopeta de Abordaje, Nanopulser	Pistola, Cuchillo	-	-

ISC: Apsaras — T. Ent. Especial

APSARAS

IL

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp
10-10	15	13	10	14	1	3	1	2	1

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
APSARA	Subfusil	Pistola, Cuchillo	-	-

ISC: Yadu Officer Shakti — T. Veterana

SHAKTI, Oficial Yadu

IM

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp
10-10	16	13	12	14	3	3	2	2	1

Habilidades Esp.: V: Coraje · Veterano

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
SHAKTI Hacker	Mk12, E/Marat	Pistola Pesada, Cuchillo	-	-

ISC: Rudras GunBots — T. Apoyo

GunBots RUDRAS

RBM

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp
15-10	7	12	10	12	4	6	2	4	2

Habilidades Esp.: Trepar Plus

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
RUDRA	Fusil MULTI, Dispersador de Minas	Pulso Eléctrico	-	-

MISIÓN 8: ARMAS

NOMBRE	DISTANCIA	DAÑO	R	MUNICIÓN	PROPIEDADES
LANZA-ADHESIVO	0 CORTA 0 / 20 MEDIA +3 / 40 LARGA -3 / 100 MÁXIMA -6 / 120 / 240		1	ADHESIVA	NO LETAL
MINA ANTIPERSONA		13	1	SHOCK	ATAQUE INTUITIVO, CAMUFLADO, DESECHABLE (3), PLANTILLA DIRECTA (LÁGRIMA PEQUEÑA), POSICIONABLE
FUSIL AP	0 CORTA 0 / 20 MEDIA +3 / 40 LARGA -3 / 80 MÁXIMA -6 / 120 / 240	13	3	AP	FUEGO DE SUPRESIÓN
PISTOLA DE ASALTO	0 CORTA +3 / 20 MEDIA 0 / 40 LARGA -6 / 60 / 240	**13**	**4 (1 EN CC)**	**N**	CC
ESCOPETA DE ABORDAJE MODO EXPANSIVO	0 CORTA +6 / 20 MEDIA 0 / 40 LARGA -3 / 60 / 240	14	2	N	PLANTILLA TERMINAL (LÁGRIMA PEQUEÑA)
ESCOPETA DE ABORDAJE MODO PERFORANTE	0 CORTA +6 / 20 MEDIA 0 / 40 LARGA -3 / 60 / 240	14	2	AP	
PISTOLA BREAKER	0 CORTA +3 / 20 MEDIA 0 / 40 LARGA -6 / 60 / 240	12	2 (1 EN CC)	BREAKER	CC
FUSIL COMBI	0 CORTA +3 / 20 MEDIA +3 / 40 LARGA -3 / 80 MÁXIMA -6 / 120 / 240	13	3	N	FUEGO DE SUPRESIÓN
CARGAS-D (ARMA POSICIONABLE)		**14**	**1**	**AP+EXP**	ANTIMATERIAL, DESECHABLE (3), POSICIONABLE
CARGAS-D (ARMA CC)		**14**	**1**	**AP+EXP**	CC (-3), DESECHABLE (3)
DROP BEARS (ARMA ARROJADIZA)	0 CORTA +3 / 20 MEDIA -3 / 40 / 240		1		ARMA ARROJADIZA, ATAQUE ESPECULATIVO, DESECHABLE (3), SIN OBJETIVO
DROP BEARS (ARMA POSICIONABLE)		13	1	SHOCK	ATAQUE INTUITIVO, DESECHABLE (3), PLANTILLA DIRECTA (LÁGRIMA PEQUEÑA), POSICIONABLE
E/MARAT		**13**	**1**	**E/M**	ATAQUE INTUITIVO, PLANTILLA DIRECTA (LÁGRIMA GRANDE)
PULSO ELÉCTRICO			**1**		2 TURNOS, AUTOMÁTICO (7), CC, IMM-2, NO SAQUEABLE, NO LETAL
PULSO FLASH	0 CORTA 0 / 20 MEDIA +3 / 60 LARGA -3 / 120 MÁXIMA -6 / 240	13	1	FLASH	ARMA TÉCNICA, NO SAQUEABLE
OBSEVADOR DE ARTILLERÍA	0 CORTA 0 / 20 MEDIA 0 / 60 LARGA -3 / 120 MÁXIMA -6 / 240		2		NO LETAL, NO SAQUEABLE, ARMA TÉCNICA
PISTOLA PESADA	0 CORTA +3 / 20 MEDIA 0 / 40 LARGA -6 / 60 / 240	14	2 (1 EN CC)	SHOCK	CC
LANZACOHETES PESADO (MODO EXPANSIVO)	0 CORTA -3 / 20 MEDIA 0 / 40 LARGA +3 / 80 MÁXIMA -3 / 120 / 240	**14**	**2**	**FUEGO**	PLANTILLA TERMINAL (CIRCULAR)
LANZACOHETES PESADO (MODO IMPACTO)	0 CORTA -3 / 20 MEDIA 0 / 40 LARGA +3 / 80 MÁXIMA -3 / 120 / 240	**15**	**2**	**FUEGO**	

NOMBRE	DISTANCIA	DAÑO	R	MUNICIÓN	PROPIEDADES
ESCOPETA PESADA MODO EXPANSIVO	0 CORTA 20 MEDIA 40 LARGA 60 240 +6 0 -3	15	2	N	PLANTILLA TERMINAL (LÁGRIMA PEQUEÑA)
ESCOPETA PESADA MODO PERFORANTE	0 CORTA 20 MEDIA 40 LARGA 60 240 +6 0 -3	15	2	AP	
CUCHILLO		FIS-1	1	SHOCK	CC, SILENCIOSO
LANZALLAMAS LIGERO		13	1	FUEGO	ATAQUE INTUITIVO, PLANTILLA DIRECTA (LÁGRIMA PEQUEÑA)
LANZACOHETES LIGERO (MODO EXPANSIVO)	0 CORTA 20 MEDIA 60 LARGA 80 MÁXIMA 120 240 0 +3 -3 -6	**13**	**2**	**FUEGO**	PLANTILLA TERMINAL (CIRCULAR)
LANZACOHETES LIGERO (MODO IMPACTO)	0 CORTA 20 MEDIA 60 LARGA 80 MÁXIMA 120 240 0 +3 -3 -6	**14**	**2**	**FUEGO**	
MK12	0 CORTA 20 MEDIA 60 LARGA 80 MÁXIMA 120 240 0 +3 -3 -6	**15**	**3**	**N**	FUEGO DE SUPRESIÓN
MULTI RIFLE (ANTI-MATERIEL MODE)	0 SHORT 8 MEDIUM 16 LONG 32 MAXIMUM 48 96 +3 +3 -3 -6	13	1	DA	ANTI-MATERIEL, LIGHT MULTI
MULTI RIFLE (BURST MODE)	0 SHORT 8 MEDIUM 16 LONG 32 MAXIMUM 48 96 +3 +3 -3 -6	13	3	AP/SHOCK	LIGHT MULTI, SUPPRESSIVE FIRE
MULTI RIFLE (STUN MODE)	0 SHORT 8 MEDIUM 16 LONG 32 MAXIMUM 48 96 +3 +3 -3 -6	14	1	STUN	LIGHT MULTI, NON-LETHAL
MULTI SNIPER RIFLE (ANTI-MATERIEL MODE)	0 SHORT 8 MEDIUM 16 LONG 48 MAXIMUM 96 -3 0 +3 -3	15	2	DA	ANTI-MATERIEL, MEDIUM MULTI

MISIÓN 9: ACCESO A TODAS LAS ÁREAS

Esta misión presenta y amplia varias Habilidades Especiales de las tropas.
Además, esta misión también presenta dos tropas adicionales no incluidas en Beyond Coldfront: el Kazak Spetsnaz de Ariadna y Andrómeda para ALEPH.
Otro concepto de misión se añade en la forma de las Tropas Especialistas. Son las únicas tropas que pueden interactuar con los Objetivos: Puerta en esta misión.

HABILIDADES, EQUIPO Y ARMAS ESPECIALES DE ARIADNA

LINE KAZAKS

Los Line Kazak no tienen habilidades adicionales.

VETERAN KAZAKS

Inmunidad Shock (*N3 p83*) permite a las tropas tratar la munición Shock como si fuera munición Normal, así que no morirán directamente tras fallar una única Tirada de BLI contra munición Shock.

Veterano N2 (*N3 p102*) también incluye:

Sexto Sentido N2 (*N3 p91*) que hace a la tropa inmune a los efectos de *Disparo Sorpresa* y *Ataque Sorpresa*. Adicionalmente, la tropa puede reaccionar a cualquier Ataque como si ellos estuvieran enfrentándose al atacante.

Sanitario (*N3 p89*) proporciona al usuario:

MediKit (*N3 p145*) puede ser utilizado para curar objetivos en estado Inconsciente, siempre y cuando dispongan del Atributo Heridas (H) y no Estructura (EST). Si el objetivo se encuentra en contacto peana con peana, declarar la Habilidad Corta MediKit permite al objetivo realizar una Tirada de FIS-3, en caso de fallar pondría al objetivo en el estado *Muerto* y un éxito le daría al objetivo un punto de su Atributo Heridas, cancelando así el estado *Inconsciente*. Los Medikits también se pueden disparar a tropas aliadas a distancia, aplicando las reglas mencionadas anteriormente en caso de impacto exitoso. Los MediKits tienen usos ilimitados.

TANKHUNTER

Camuflaje

El Estado Camuflado puede obtenerse de nuevo gastando una Orden Completa mientras la tropa se encuentre fuera de LdT de tropas enemigas.

El Camuflaje también proporciona:

Camuflaje > Sigilo (*N3 p108*) permite al usuario declarar Órdenes Cortas de Movimiento, dentro de ZdC de tropas enemigas sin ocasionar ORA, a no ser que la tropa enemiga tenga LdT. También permite a la tropa declarar Movimiento Cauteloso dentro de Zonas de Control. Ten en cuenta que Sigilo no funciona contra tropas que tengan Sexto Sentido.

Revelarse desde el Estado de Camuflado en Turno Activo permite a la tropa utilizar:

Estado de Camuflaje > Disparo Sorpresa (*N3 p79*) inflige un MOD de -3 a las Tiradas Enfrentadas cuando se declara un Ataque de CD o un Ataque de Hackeo.

Estado de Camuflaje > Ataque Sorpresa (*N3 p105*) es el equivalente en Cuerpo a Cuerpo a Disparo Sorpresa, permite al usuario declarar un Ataque de CC infligiendo un *MOD -6* adicional al enemigo en las *Tiradas Enfrentadas*.

ARIADNA SCOUT

Camuflaje funciona igual que para el TankHunter.

Infiltración (*N3 pág. 81*). Permite a la tropa desplegar libremente en cualquier punto de su mitad de la mesa. Además, también le permite desplegar entre la línea central de la mesa y la Zona de Despliegue enemiga, pero sólo si supera una Tirada de ***FIS-3.*** En caso de fallar la tirada se revela la tropa y se colocará en su propia Zona de Despliegue en contacto con cualquier borde de la mesa.

Multiterreno. (*N3 p86*) Permite a la tropa elegir un tipo de terreno durante el Despliegue e ignorar penalizaciones de movimiento por ese tipo de terreno durante la partida, ver *N3 p162* en las Reglas Avanzadas para penalización de Movimiento.

Puntería N1 (*N3 p88*) Permite al usuario aplicar la regla de la munición Shock a sus armas cuando declara un Ataque de CD.

RATNIK

Barreminas (*Human Sphere N3 p79)* es un Arma de CD que permite al usuario "Disparar" a un Arma Posicionable enemiga como las Minas. Con una Tirada exitosa, el Arma Posicionable enemiga será controlada ahora por la fuerza de combate del usuario.

Peso Pesado (*N3 p87*) restringe la habilidad de la tropa para atravesar las puertas más pequeñas.

V: Tenaz funciona de la misma manera que en el Naga y también proporciona la regla ***V: Coraje***. Ten en cuenta que cuando la tropa ha activado Tenaz, no puede ser curada de ninguna forma, por ejemplo, utilizando un MediKit.

FRONTOVIK

Ingeniero (*N3 p82*) tiene dos usos principales. Cuando se encuentra en contacto peana con peana con una tropa, el Ingeniero puede declarar una Habilidad Corta de Ingeniero y realizar una Tirada de Voluntad. Con un éxito, el objetivo puede recuperar un punto del Atributo EST de su perfil, también cancela el estado de Inconsciente de una tropa con EST o el objetivo cancela el estado de Inmovilizado y Aislado.

VASSILY PLUSHENKO

Camuflaje Emboscado también proporciona la habilidad de Sigilo, y permite al usuario utilizar Disparo Sorpresa y Ataque Sorpresa cuando se revela desde el estado de Camuflaje.

V: Tenaz también proporciona ***V: Coraje.***

STRELOK

Camuflaje Emboscado también proporciona la habilidad de Sigilo, y permite al usuario utilizar Disparo Sorpresa y Ataque Sorpresa cuando se revela desde el estado de Camuflaje.

HABILIDADES ESPECIALES Y EQUIPO DE ALEPH

DAKINI TACBOTS

Ghost: Presencia Remota (*N3 p80*) otorga a la tropa Coraje. Si la tropa tiene EST en vez de H (tal y como sucede con los Dakinis), la tropa tendrá un segundo nivel de Inconsciente después de entrar en el estado de Muerto.

Tipo de Tropa: Remoto (*N3 p23*) Los Remotos sufren un MOD de -3 cuando realizan una Esquiva, o habilidades equivalentes como Encarar o Trabar. Además, los Remotos no pueden utilizar la Habilidad Movimiento Cauteloso.

Estructura (EST) Atributo (*N3 p24*) Los Dakinis tienen un Atributo de EST en vez de Heridas (H). En términos de recibir daño, funciona de la misma manera, salvo que la munición Shock se trata como munición Normal y la tropa puede recuperar puntos de EST perdidos siendo reparada por un Ingeniero.

NAGAS

Camuflaje funciona de la misma manera que con el TankHunter.

SHUKRA CONSULTANT

Inmunidad Shock funciona igual que con el Veteran Kazak.

APSARA

Ghost: Jumper NZ (Libro Tercera Ofensiva) es una Habilidad que beneficia a los Remotos en Fireteams (ver HS N3). G: Jumper LZ también proporciona G: Presencia Remota y Coraje.

DEVA

Sin Incapacidad por Herida proporciona ***Coraje***.

Contrainteligencia (*Libro Tercera Ofensiva*) afecta al Uso Estratégico de Tokens de Mando (N3 p155) de las Reglas Avanzadas, reduciendo su efectividad cuando se usan en tu contra.

Visor Biométrico N2 (*Human Sphere N3 p90*) incrementa las posibilidades de Descubrir un Marcador de Suplantación (*N3 p193 y p194*), y cancela el uso de Disparo Sorpresa y Ataque Sorpresa cuando es utilizado por alguna tropa en el estado IMP-1 o IMP-2.

RUDRAS GUNBOT

G: Presencia Remota funciona de la misma manera que con los Dakinis.

Tipo de Tropa: Remoto funciona de la misma manera que con los Dakinis.

Repetidor (*N3 p146)* extiende el alcance de un Hacker, porfavor leer la nota al final.

ARMAS NUEVAS Y AMPLIADAS

HMG

N3 p122.

Un Arma Pesada, el HMG tiene una Ráfaga de 4 y la habilidad Fuego de Supresión.

NUEVAS REGLAS DE UNIDADES

KAZAK SPETSNAZ

Camuflaje Emboscado funciona de la misma forma que con el Strelok y Vassily.

Puntería N1 funciona igual que con el Scout.

Puntería N2 (*N3 p88)* permite al usuario ignorar el MOD de -3 por disparar a un objetivo en Cobertura Parcial.

Artes Marciales N2 (*N3 p104*) permite al usuario elegir entre varios MOD cuando declara un Ataque CC.

HMG

ANDROMEDA

Despliegue Avanzado N1 **(*N3 p78*) permite a la tropa desplegar hasta 10 cm más allá de su Zona de Despliegue.**

Mimetismo funciona de la misma forma que con los Dakinis.

Guardián N3 (*Human Sphere N3 p48*) es similar a las Artes Marciales del Spetsnaz, permite al usuario elegir entre varios MOD cuando se declara un Ataque de CC.

Sigilo funciona de la misma forma que con el TankHunter.

Sin Incapacidad por Herida funciona de la misma forma que con el Yadu.

Operativo Especialista permite a la tropa interactuar con los objetivos de la misión.

Pistola Breaker (*N3 p138*) es una Pistola de Daño 12 y munición Breaker.

DETALLES DE LA MISION

OBJETIVOS

- Al final del juego, tener más *Puertas Configuradas* que el adversario (4 Puntos de Objetivos)
- Al final del juego, tener el mismo número de *Puertas Configuradas* que el adversario (1 Punto de Objetivo, solo si el Jugador tiene al menos una *Puerta Configurada*)
- Al final del Juego, por cada *Puerta Configurada* se obtiene 1 Punto de Objetivo.

OBJETIVOS SECUNDARIOS

- Eliminar más tropas enemigas que el adversario (2 Puntos de Objetivos)

FUERZAS

Bando A (Ariadna): 3 Line Kazaks, 1 Veteran Kazak (Tropa Especialista), 1 Tankhunter (Tropa Especialista), 1 Scout, 1 Ratnik, 1 Frontovik (Tropa especialista), 1 Strelok, Vassily Plushenko (Specialist Troop) y un Kazak Spetsnaz.

Bando B (ALEPH): 3 Dakinis, 1 Tropa Yadu, 1 Deva (Tropa Especialista), 1 Naga, 1 Shukra (Tropa especialista), 1 Apsara, 1 Rudras GunBot, Shakti (Tropa Especialista) y Andrómeda (Tropa Especialista).

Tenientes —Antes de la partida, designa secretamente cual de tus tropas es el Teniente. Para las fuerzas de Ariadna pueden ser seleccionables tanto el Veteran Kazak como uno de los Line Kazaks o Vassily Plushenko. En cuanto a la fuerza de ALEPH, únicamente son seleccionables la Tropa Yadu o Shakti.

REGLAS ESPECIALES DE ESCENARIO

Configurar las Puertas. Cada Módulo Heavy Duty Workshop (Los edificios que tienen el logo MAYA en el tejado y los lados) dispone de una Puerta en cada uno de sus lados largos.

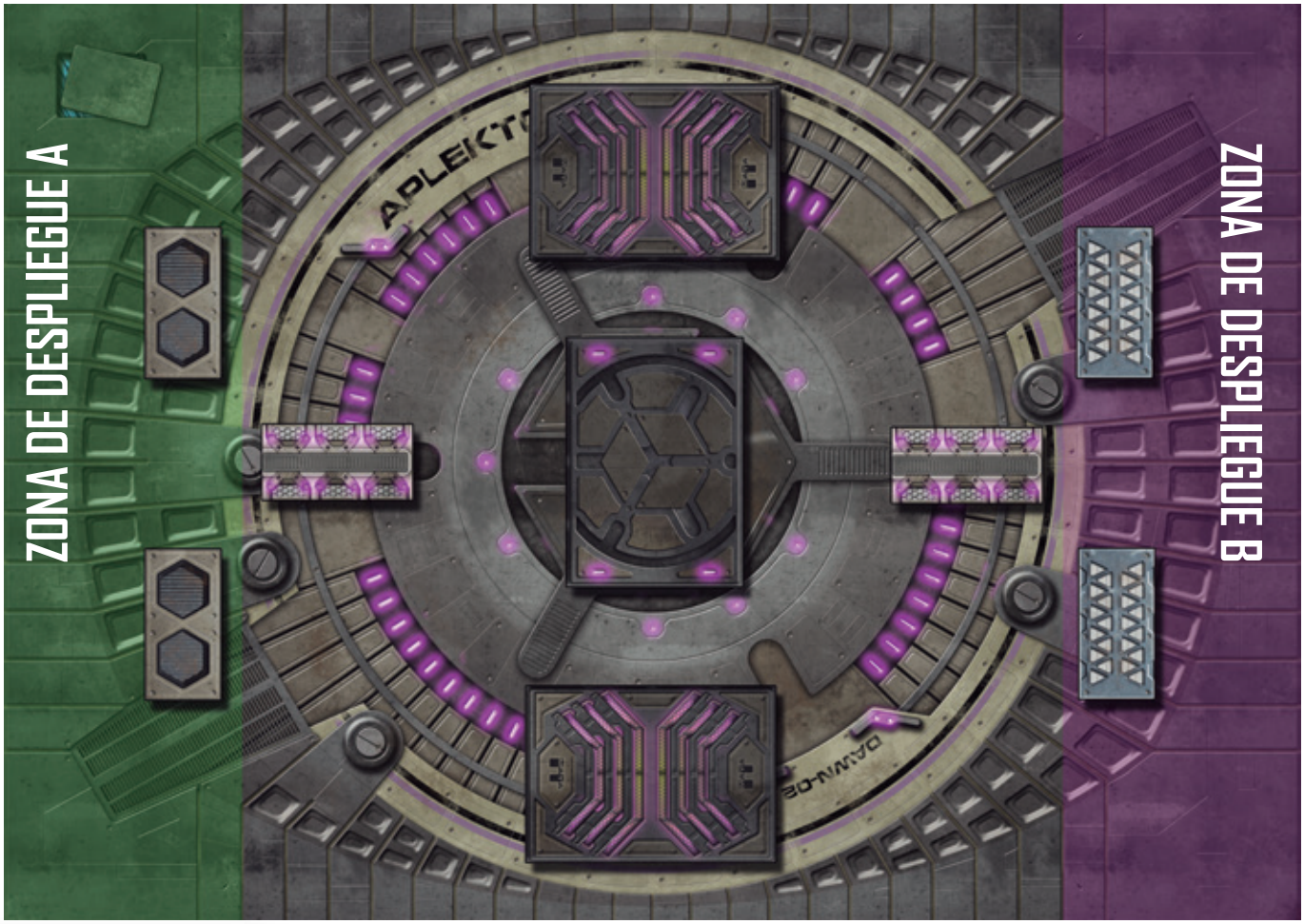
Para Configurar una Puerta, una Tropa Especialista debe estar en contacto con su peana con la Puerta, consumir una Habilidad Corta y tener éxito en una Tirada Normal de VOL. En caso de fallar la Tirada, se puede repetir tantas veces como sea necesario, consumiendo la correspondiente Habilidad Corta.

Los Jugadores colocan un Marcador de Jugador (Jugador A/ Jugador B) en contacto peana con peana con una Puerta que hayan configurado para identificarla.

Un jugador puede Configurar una Puerta que haya sido Configurada previamente por su adversario aplicando el mismo procedimiento. Si se efectúa con éxito, la Puerta no se considera *Configurada* por el enemigo.

CONDICIONES DEL FINAL DEL JUEGO

El juego termina al final de la tercera Ronda de Juego o cuando uno de los jugadores no tenga tropas en la mesa. La victoria será para el jugador con más Puntos de Objetivo.



MISIÓN 9: TROPAS

ISC: Line Kazaks — T. Línea

LINE KAZAKS

IL · ЛИНЕЙНЫЙ КАЗАК · АРИАДНА

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp
10-10	13	11	11	13	1	0	1	2	Total

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
LINE KAZAK	Fusil	Pistola, Cuchillo	0	9

ISC: Veteran Kazaks — T. Élite

VETERAN KAZAKS

IP · КАЗАК ВЕТЕРАН · АРИАДНА

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp
10-10	17	13	12	14	4	0	1	2	2

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo · Inmunidad: Shock · No Hackeable · Veterano N2 (Sexto Sentido N2, V: SIPH)

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
VETERAN KAZAK Sanitario (MediKit)	Fusil AP, Lanzallamas Lig.	Pistola Pesada, Cuchillo	0	39

ISC: TankHunters — T. Élite

Regimiento de TANKHUNTERS

IM · ИСТРЕБИТЕЛИ ТАНКОВ · АРИАДНА

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp
10-5	14	12	12	14	3	0	1	2	3

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje · V: Coraje

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
TANKHUNTER (Cadena de Mando)	Fusil AP, Lanza-adhesivo, Cargas-D	Pistola, Cuchillo	0	30

ISC: Scouts — T. Élite

SCOUTS de Ariadna

BAT · РАЗВЕДЧИКИ · АРИАДНА

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp
10-10	13	12	13	13	1	0	1	2	3

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje · Infiltración · Multiterreno · Puntería N1

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
SCOUT	Escopeta de Abordaje, Cargas-D, Minas Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	25

ISC: Armata-2 Proyekt 'Ratnik' — T. Cuartel General

Armata-2 Proyekt 'RATNIK' FULL POWER

IP · АРМАТА-2 ПРОЕКТ «РАТНИК» · 2 · КАЗТЕХ АРИАДНА

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp
10-10	14	13	14	13	6	3	1	5	1

Equipo: Barreminas

Habilidades Esp.: Fireteam: Dúo · Lo-Tech A · Peso Pesado · V: Tenaz

Armata-2 Proyekt 'RATNIK' BATTLE RAVAGED

IP · АРМАТА-2 ПРОЕКТ «РАТНИК» · 2 · КАЗТЕХ АРИАДНА

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp
10-5	12	12	13	13	4	0	1	5	--

Equipo: Barreminas

Habilidades Esp.: Fireteam: Dúo · Peso Pesado · V: Tenaz

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
RATNIK	Lanzacohetes Pesado, Escopeta Pesada	Pistola Pesada, Trench-hammer, Cuchillo	2	44

ISC: Frontoviks, Separate Assault Bat. — T. Veterana

FRONTOVIKS, Batallón Separado de Asalto

IL · ОТДЕЛЬНЫЙ БАТ. ШТУРМОВИКОВ · АРИАДНА

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp
10-10	15	12	11	13	2	0	1	2	2

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo · V: Coraje · Veterano N1

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
FRONTOVIK Ingeniero	Fusil T2, Lanzacohetes Ligero, Cargas-D	Pistola de Asalto, Cuchillo	0,5	33

ISC: Streloks, Kazak Reconaissance Unit — T. Ent. Especial

STRELOKS, Unidad de Reconocimiento Cosaca

IL · СТРЕЛОК

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp
10-10	14	11	11	13	1	0	1	2	1

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje Emboscado · Desp. Avanzado N2

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
STRELOK	Fusil de Precisión T2, Mina Antipersona	Pistola, Cuchillo	0	29

ISC: Vassily Plushenko, TankHunters Officer — Personaje

VASSILY PLUSHENKO, Oficial de TankHunters

IM · ИСТРЕБИТЕЛИ ТАНКОВ · АРИАДНА

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp
10-5	15	13	12	14	3	0	1	2	1

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje Emboscado · V: Tenaz

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
VASSILY Teniente (Observ. de Artillería)	Fusil de Francotirador T2, Cargas-D	Pistola Pesada, Cuchillo	1	35

ISC: Kazak Spetsnazs — T. Élite

KAZAK SPETSNAZS

IL · КАЗАК СПЕЦНАЗ

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp
10-10	20	12	12	13	2	0	1	2	2

Habilidades Esp.: Artes Marciales N2 · Puntería N2

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
SPETSNAZ (CO: Camuflaje Emboscado)	Ametralladora	Pistola, Arma CC, Cuchillo	1,5	38

ISC: Dakini Tacbots — T. Línea

Tacbots DAKINI

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp
15-10	8	11	10	13	0	3	1	2	Total

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo · G: Presencia Remota

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
Tacbot DAKINI	Fusil Combi	Pulso Eléctrico	0	13

ISC: Yadu Troopers, Tactical Assault Teams — T. Veterana

Tropas YADU, Equipos Tácticos de Asalto

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp
10-10	14	13	12	14	3	3	1	2	2

Habilidades Esp.: Fireteam: Dúo · Inmunidad: Shock · V: Sin Incapacidad por Herida · Veterano N1

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
YADU	Fusil MULTI, E/Marat, DropBears	Pistola Pesada, Cuchillo	0	36

ISC: Deva Functionaries — T. Veterana

Funcionarios DEVA

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp
10-10	14	12	11	15	2	3	1	2	2

Habilidades Esp.: V: Sin Incapacidad por Herida

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
DEVA	Fusil Combi, Nanopulser	Pistola, Cuchillo	0	23

ISC: Nagas — T. Ent. Especial

NAGAS

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp
10-10	13	12	12	14	1	0	1	2	3

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje · Infiltración · Multiterreno · V: Tenaz

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
NAGA	F. de Francotirador MULTI	Pistola, Cuchillo	1,5	34

ISC: Shukra Consultants — T. Ent. Especial

Asesores SHUKRA

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp
10-10	16	12	11	14	1	3	1	2	1

Equipo: Visor Biométrico N2
Habilidades Esp.: Contrainteligencia · V: Coraje

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
SHUKRA (Cadena de Mando)	Escopeta de Abordaje, Nanopulser	Pistola, Cuchillo	0	25

ISC: Apsaras — T. Ent. Especial

APSARAS

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp
10-10	15	13	10	14	1	3	1	2	1

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
APSARA (G: Jumper Nivel Z)	Subfusil	Pistola, Cuchillo	0	22

ISC: Yadu Officer Shakti — T. Veterana

SHAKTI, Oficial Yadu

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp
10-10	16	13	12	14	3	3	2	2	1

Habilidades Esp.: · V: Coraje · Veterano N1

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
SHAKTI Hacker (Disp. de Hacker Asesino. UPGRADE: Sucker Punch)	Mk12, E/Marat	Pistola Pesada, Cuchillo	0	40

ISC: Rudras GunBots — T. Apoyo

GunBots RUDRAS

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp
15-10	7	12	10	12	4	6	2	4	1

Equipo: Repetidor
Habilidades Esp.: G: Presencia Remota · Trepar Plus

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
RUDRA	Fusil MULTI, Dispersador de Minas	Pulso Eléctrico	0	39

ISC: Andromeda, Sophistes of the Steel Phalanx — Personaje

ANDRÓMEDA, Sophistes de la Falange de Acero

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp
10-10	20	12	12	13	2	3	1	4	1

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo · Desp. Avanzado N1 · Guardián N3 · Kinematika N2 · Operativo Especialista · Sigilo · V: Sin Incapacidad por Herida

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
ANDRÓMEDA (Desp. Avanzado N2)	Fusil Combi, Pulso Flash, Cargas-D	Pistola Breaker, Arma CC DA, Cuchillo	0	34

MISIÓN 9: ARMAS

NOMBRE	DISTANCIA	DAÑO	R	MUNICIÓN	PROPIEDADES
ARMA CC		FIS	1	N	CC
ARMA CC DA		FIS	1	DA	ANTIMATERIAL, CC
AMETRALLADORA	0 CORTA 20 (-3) · MEDIA 40 (0) · LARGA 80 (+3) · MÁXIMA 120 (-3) · 240	15	4	N	FUEGO DE SUPRESIÓN
MEDIKIT	0 CORTA 20 (+3) · MEDIA 40 (0) · LARGA 60 (-6) · 240		1		NO LETAL

CORVUS BELLI

INFINITY