

RUNENBERG BESIEGED

MISSION SET



CORVUS BELLI
INFINITY

RUNENBERG BESIEGED

MISSION SET

CONTENIDO

RUNENBERG BAJO ASEDIO	3
NAV-GUIDE	5
JUNGLE TRAIL	8
GREEN HELL	10
TABLA SECTORIAL Y PERFILES	13



RUNENBERG BESIEGED

MISSION SET

RUNENBERG BAJO ASEDIO

La primera fase de la Tercera Ofensiva culminó con la ciudad de Runenberg, capital de facto de la región oriental de Syldavia, asediada y con las tropas de la IE tratando de cerrar una bolsa a su alrededor, acción que supondría el fin de la ciudad. La única esperanza de Runenberg es la llamada Ruta Riebeck, un conjunto de carreteras secundarias y caminos que, junto con un inestable puente aéreo, son la única conexión de suministros y refuerzos entre esta ciudad y las filas panoceánicas. Los ataques a esta ruta son diarios y obligan a las fuerzas panoceánicas a patrullarla continuamente para evitar que el Ejército Combinado pueda cortar este nexo, vital para la supervivencia de la ciudad, con el resto de las fuerzas del Mando Coordinado de Paradiso.



El peso de esta monumental tarea recae sobre las tropas del Ejército de Choque de Acontecimiento, núcleo del Grupo de Combate Green-A, y responsable del mantenimiento de la línea de frente del centro-norte de Norstralia. Expertos en combate en la jungla, las tropas de Acontecimiento son una fuerza versátil perfectamente preparada para el entorno selvático del infierno esmeralda de Paradiso. Consciente de este hecho, el Alto Mando panoceánico ha desplazado todos los contingentes disponibles del ejército planetario de Acontecimiento al área de operaciones de Runenberg, donde esta fuerza puede marcar la diferencia. Ya sea en la propia defensa de la ciudad, combatiendo por el control de la Ruta Riebeck, o presionando desde el lado panoceánico del frente para romper las líneas del Ejército Combinado, las tropas de Acontecimiento demostrarán que no las hay mejores para cumplir la misión asignada.

Sin embargo, la IE no está dispuesta a perder la oportunidad de hacerse con esta ciudad, que en su momento fue denominada por la prensa como "la joya de Paradiso de la corona panoceánica". La Inteligencia Evolucionada es una excepcional estrategia y tiene a su disposición la brutalidad de los Morat, la insidia Shasvastii y la versatilidad de los Ónice con los que ya ha logrado establecer un cerco a la ciudad. Si las fuerzas del Ejército Combinado logran cerrar la pinza del embolsamiento de Runenberg, la ciudad tendrá sus días contados, sin importar la calidad de sus defensores. Aunque el Ejército de Choque de Acontecimiento no está solo en esta misión, no podrá aguantar demasiado si las fuerzas allí apostadas pierden su enlace logístico. Tanto las tropas Nómadas, que defienden una de las mayores Misiones Comerciales del planeta, como de ALEPH, desplegadas para proteger esta posición estratégica en Norstralia, se verán igualmente atrapadas en esta ciudad, convertida entonces en una trampa mortal de la que no habrá salida. Las órdenes son resistir a cualquier precio, pero la IE está decidida a que este precio sea el más alto que la humanidad pueda pagar. Playa permanente en el planeta Amanecer.

RUNENBERG BESIEGED

MISSION SET

RUNENBERG BESIEGED MISSION SET

Tras los sucesos de la Tercera Ofensiva de Paradiso, la historia del universo Infinity continúa avanzando mediante los eventos ITS y campañas asociadas. Dentro de este escenario enmarcado en las consecuencias de la Tercer Ofensiva, la ciudad de Runenberg en la región panoceánica de Syldavia, se convierte en un punto caliente de las operaciones del Ejército Combinado que ha formado un embolsamiento a su alrededor. Asediada, la ciudad depende de las fuerzas del Ejército de Choque de Acontecimiento, que ha desplegado allí todos los efectivos disponibles para su defensa. Una vez más, las junglas esmeralda de Paradiso se tiñen de rojo.

Este set de misiones ha sido concebido para conmemorar el valor de las tropas de Acontecimiento en Runenberg y recrear algunas de las más intensas escenas de acción de este cruento asedio a través de los tres escenarios que lo forman.

- Nav-Guide. Representa la dificultad que supone establecer un puente aéreo seguro que conecte Runenberg con las líneas aliadas.
- Jungle Trail. Recrea los esfuerzos de las tropas de Acontecimiento por mantener abierto uno de los senderos secundarios que forman parte de la Ruta Riebeck.
- Green Hell. Reproduce los feroces combates por controlar el territorio selvático que rodea a la ciudad de Runenberg.

Todos los escenarios incluyen Reglas Especiales que reflejan las operaciones llevadas a cabo en los alrededores de Runenberg, una de las zonas de combate más peligrosas de Paradiso.

Se incluyen también nuevas entradas de perfil de tropa, que permiten crear nuevos tipos de Fireteam cuando se juegue con un Ejército Sectorial del Ejército de Choque de Acontecimiento. Estas nuevas opciones de tropa son totalmente oficiales, válidas en el ITS y pueden encontrarse en el Infinity Army.

A causa de sus Reglas Especiales, este paquete de escenarios no se puede emplear en el ITS. No obstante, el formato de las misiones que lo componen es el mismo que se emplea en el ITS, y el número de escenarios permite perfectamente montar un torneo de Infinity, aunque no sea oficial. Así que no esperes más, ¡escoge bando y forma parte de la historia del universo Infinity!



RUNENBERG BESIEGED

MISSION SET

NAV-GUIDE

El mantenimiento de un puente aéreo es vital para la resistencia de Runenberg. Si se cortara esta conexión con las líneas aliadas, la ciudad comenzaría a sufrir desabastecimiento de suministros, comida y municiones. Sin embargo, las rutas de aproximación a la ciudad se encuentran plagadas de enemigos, y todas las plataformas de artillería SAM del enemigo apuntan hacia ella, por lo es fundamental cruzarla a máxima velocidad. No obstante, para poder lograr esta hazaña no se puede confiar sólo en la habilidad del piloto, o de los sistemas automáticos internos de las aeronaves, es necesario disponer de un sistema de balizamiento terrestre que marque una ruta segura que seguir para alcanzar la ciudad. Por tanto, mantener las Antenas de Navegación activas es una de las tareas más importantes que deben llevar a cabo los defensores de Runenberg.

Configuración tipo: --.

Reglas Especiales: Jungla Esmeralda, Alcance Restringido, Consolas, Controlar Consola, Antena de Navegación, Activar Antena, Tropas Especialistas, Eliminación.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- Eliminar **más** Puntos de Ejército enemigos que el adversario (1 Punto de Objetivo).
- Eliminar **más** Tropas Especialistas enemigas que el adversario (2 Puntos de Objetivo).
- Tener **Activada** la Antena de Navegación al final de la partida (3 Puntos de Objetivo).
- Controlar **tantas** Consolas como el adversario al final de la partida (2 Puntos de Objetivo, si se ha Controlado al menos una Consola).
- Controlar **más** Consolas que el adversario al final de la partida (3 Puntos de Objetivo).

CLASIFICADO

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

FUERZAS

BANDO A: 300 puntos.

Puede ser el Ejército de Choque de Acontecimiento, o un genérico de ALEPH (o uno de sus Sectoriales) o un genérico de Nómadas (o un de sus Sectoriales).

BANDO B: 300 puntos.

Puede ser un genérico del Ejército Combinado o uno de sus Sectoriales.

DESPLIEGUE

Despliegue Disperso: Hay 4 Zonas de Despliegue de 30x30 cm numeradas y situadas en los cuatro extremos de la mesa. De tal modo, la mesa de juego queda dividida en 4 cuadrantes de 60x40 cm en vez de en las habituales 2 mitades. A cada jugador le corresponden 2 Zonas de Despliegue situadas en mitades contrapuestas de la mesa, a ambos lados de la Zona de Exclusión.

Tropas con Habilidades Especiales de Despliegue del tipo Despliegue Avanzado, Despliegue Mecanizado, Infiltrar, Suplantación... sólo considerarán como propios los cuadrantes donde se encuentren sus Zonas de Despliegue, pero ninguna otra zona de la mesa de juego. Tropas con Infiltración Inferior deberán desplegar en su cuadrante, sin efectuar tirada, pero fuera de la Zona de Despliegue.

Zona de Exclusión. La Zona de Exclusión es el área comprendida entre los 20 cm a cada lado de la línea central de la mesa. No se permite efectuar ningún tipo de despliegue en su interior. No está permitido el uso de Habilidades Especiales del tipo Despliegue Aerotransportado, Despliegue Avanzado, Despliegue Mecanizado, Infiltrar, Suplantación... para desplegar en su interior. Esta regla no se aplica a aquellas tropas que sufran Dispersión.

TAMAÑO DE LA MESA DE JUEGO

120 cm x 120 cm

RUNENBERG BESIEGED

MISSION SET

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

JUNGLA ESMERALDA

La *Zona de Exclusión* se considera Zona de **Terreno: Jungla Esmeralda**. En esta área **no se aplican restricciones al Movimiento**, sin embargo, aquellas tropas que posean la Habilidad Especial **Multiterreno** o **Terreno: Jungla**, o dispongan del Tipo de Tropa **Tropa de Élite**, obtienen un Bono de **+2,5 cm** que sumarán al primer valor de su Atributo de **MOV**.

Este Bono se aplicará únicamente a la Habilidad **Mover** que se declare, ejecute o trace en la *Zona de Exclusión*.

Además, la *Zona de Exclusión* se considera también **Zona de Saturación**.

ALCANCE RESTRINGIDO

La densa jungla limita el alcance de las armas de fuego. En este escenario, cualquier **Ataque CD** cuyo objetivo se encuentre a una distancia igual o superior a 80 cm se considera un fallo automático, sin que haya necesidad de efectuar Tirada.

CONSOLAS

Hay **2 Consolas** situadas en la línea central de la mesa, a 20 cm del borde de la mesa. Las **Consolas** deberán representarse con un Marcador de **Consola A** (Console A) o con un elemento de escenografía de diámetro similar (como las Human Consoles de Micro Art Studio, las Tech Consoles de Warsenal o las Comlink Consoles de Customeeple).

CONTROLAR CONSOLA

La **Consola** se considera Controlada por un jugador cuando éste es el único que posee una tropa (como figura, pero no como Marcador) en contacto peana con peana con ella. Por tanto, no puede haber figuras enemigas en contacto con la **Consola**. Las miniaturas en estado **Nulo** no cuentan.

ANTENA

Hay **1 Antena** situada en el centro de la mesa. La **Antena** deberá representarse con un Marcador de Antena Transmisora (TRANS. ANTENNA) o con un elemento de escenografía de diámetro similar (como el Communications Array de Warsenal o la Sat Station Antenna de Customeeple).

ACTIVAR ANTENA (HABILIDAD CORTA)

ETIQUETAS

Ataque.

REQUISITOS

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

EFFECTOS

- Superando una Tirada Normal de **VOL** se considera que la **Antena** ha sido **Activada** por el jugador.
- En caso de fallar la tirada, ésta se puede repetir las veces que sea necesario, con el correspondiente consumo de 1 **Habilidad Corta** por intento.
- Un jugador puede **Activar** una **Antena** que haya sido **Activada** previamente por su adversario, empleando el mismo procedimiento. En ese caso, deja de contar como **Activada** para el enemigo.
- Se pueden emplear Marcadores de Jugador A (PLAYER A) y Jugador B (PLAYER B) para señalar la **Antena** conectada. Es recomendable que cada jugador emplee un tipo de Marcador distinto.

RUNENBERG BESIEGED

MISSION SET

TROPAS ESPECIALISTAS

En este escenario, sólo *Hackers*, *Ingenieros*, *Médicos*, *Observadores de Artillería*, *Sanitarios* y figuras con *Cadena de Mando* se consideran *Tropas Especialistas*.

Los *Hackers*, *Ingenieros* y *Médicos* no pueden cumplir las funciones de *Tropa Especialista* a través de figuras con *Repetidor* o *G: Servidor*.

Recuerda: Aquellas tropas que dispongan de la *Habilidad Especial Operativo Especialista* podrán cumplir las distintas funciones que tienen las *Tropas Especialistas* en esta misión.

Una *Tropa Especialista* con un *Marcador de Inutilizado (DIS)* podrá igualmente cumplir los *Objetivos* del escenario.

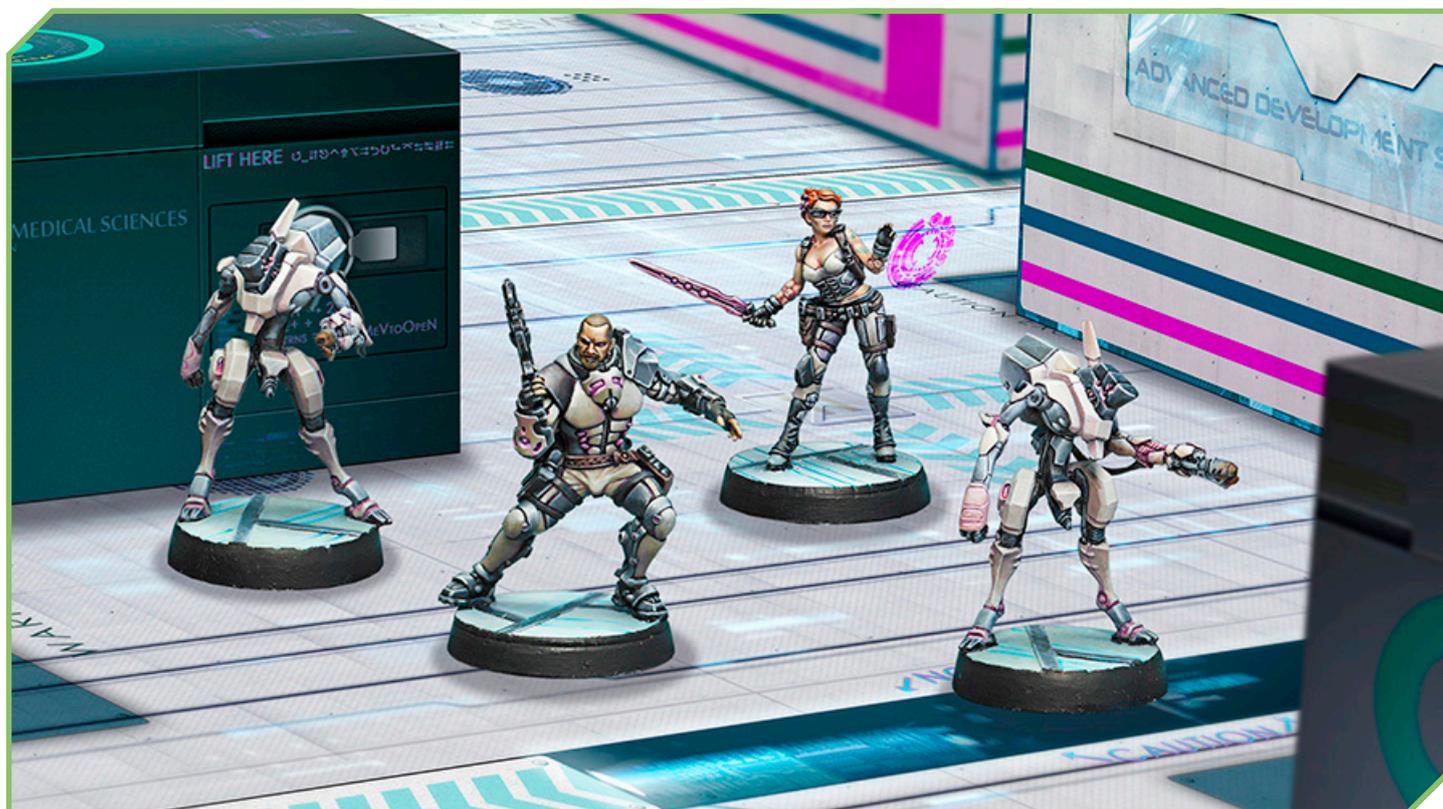
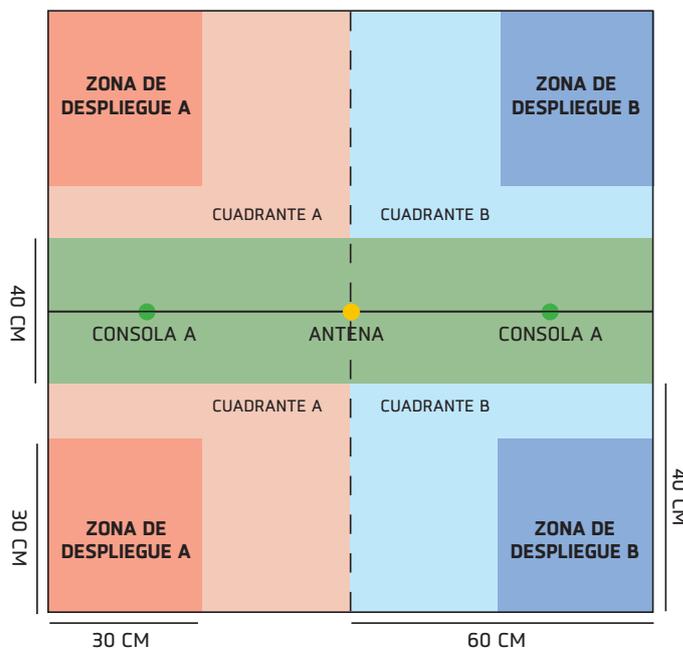
ELIMINACIÓN

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

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

FIN DE MISIÓN

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



RUNENBERG BESIEGED

MISSION SET

JUNGLE TRAIL

La Ruta Riebeck se compone de varias vías que conectan Runenberg con las líneas panoceánicas. Algunas son carreteras, otros meros senderos por el medio de la jungla, pero por muy estrechos que sean, son siempre mejores que la propia selva. Las tropas más pesadas y los convoyes de suministros usan estos senderos para desplazarse, por lo que suelen ser escenario de los tiroteos más intensos de esta zona de operaciones.

Configuración tipo: A.

Reglas Especiales: Zonas Muertas, Aguacero, Eliminación, Sin Cuartel, Apoyo Asegurado, Fuerza Acorazada, Tropas Especialistas.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- Eliminar más *Puntos de Ejército* enemigos que el adversario (2 *Puntos de Objetivo*).
- Eliminar tantas *Tropas Especialistas* enemigas como el adversario (2 *Puntos de Objetivo*, si se ha eliminado, al menos, a una *Tropa Especialista*).
- Eliminar más *Tropas Especialistas* enemigas que el adversario (3 *Puntos de Objetivo*).
- Disponer de tantas *Tropas Especialistas* como el adversario en la Zona de Exclusión al final de la partida (1 *Punto de Objetivo*, si se dispone de, al menos, una *Tropa Especialista*).
- Disponer de más *Tropas Especialistas* en la **Zona de Exclusión** que el adversario al final de la partida (2 *Puntos de Objetivo*).
- Disponer de al menos una *Tropa Especialista* en la **Zona Muerta** del enemigo al final de la partida (1 *Punto de Objetivo*).
- Disponer de una *Zona Muerta* propia libre de la presencia de *Tropas Especialistas* enemigas al final de la partida (1 *Punto de Objetivo*).

CLASIFICADO

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

FUERZAS

BANDO A: 300 puntos.

Puede ser el Ejército de Choque de Acontecimiento, o un genérico de ALEPH (o uno de sus Sectoriales) o un genérico de Nómadas (o uno de sus Sectoriales).

BANDO B: 300 puntos.

Puede ser un genérico del Ejército Combinado o uno de sus Sectoriales.

DESPLIEGUE

Ambos jugadores desplegarán en los lados opuestos de la mesa de juego, en una *Zona de Despliegue* estándar de 30 cm de profundidad.

Zona de Exclusión. La *Zona de Exclusión* es el área comprendida entre los 20 cm a cada lado de la línea central de la mesa. No se permite efectuar ningún tipo de despliegue en su interior. No está permitido el uso de *Habilidades Especiales* del tipo *Despliegue Aerotransportado*, *Despliegue Avanzado*, *Despliegue Mecanizado*, *Infiltración*, *Suplantación...* para desplegar en su interior. Esta regla no se aplica a aquellas tropas que sufran *Dispersión*.

TAMAÑO DE LA MESA DE JUEGO

120 cm x 120 cm.

RUNENBERG BESIEGED

MISSION SET

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

ZONAS MUERTAS

Hay un total de dos *Zonas Muertas* en el campo de batalla. La *Zona Muerta* de cada mitad de la mesa es el área de 10 cm de profundidad comprendida entre la *Zona de Despliegue* y la *Zona de Exclusión* (ver mapa).

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

AGUACERO

Las trombas y aguaceros tan característicos de las junglas de Paradiso crean una cortina de agua tan densa que dificulta la adquisición de objetivos en la zona de operaciones. En este escenario, aquellas tropas que dispongan de alguna de las Habilidades Especiales **Camuflaje y Ocultación, Multiterreno, Terreno: Jungla**, o posean como Tipo de Tropa: **Tropa Veterana o de Élite**, dispondrán de un **MOD +3** a sus Tiradas cuando declaren **Esquivar**, o una Habilidad definida como equivalente (**Encarar** o **Trabar**, por ejemplo), pero no cuando declaren la Propiedad **Esquiva Especial** de algunas Municiones Especiales (como **Humo** o **Eclipse**, por ejemplo).

ELIMINACIÓN

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

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

SIN CUARTEL

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

APOYO ASEGURADO

Unas líneas de comunicación y suministros reforzadas permiten un mayor acceso a recursos y material. En este escenario, ambos jugadores dispondrán de un **Bono de +1 punto al CAP disponible**.

FUERZA ACORAZADA

En este escenario cada jugador dispone de 1 TAG gratis, sin Coste ni CAP.

TROPAS ESPECIALISTAS

En este escenario, sólo *Hackers, Ingenieros, Médicos, Observadores de Artillería, Sanitarios* y figuras con *Cadena de Mando* se consideran *Tropas Especialistas*.

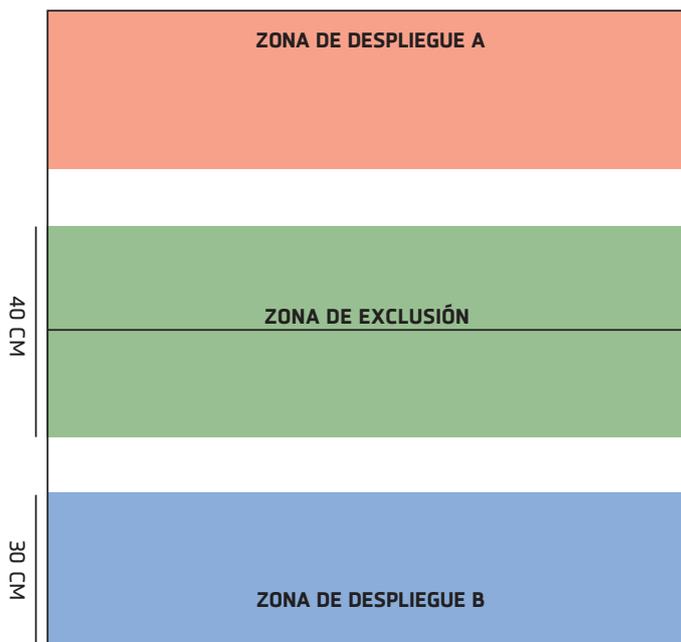
Los *Hackers, Médicos e Ingenieros* no pueden cumplir las funciones de *Tropa Especialista* a través de figuras con *Repetidor* ni de *G: Servidor*.

Recuerda: Aquellas tropas que dispongan de la Habilidad Especial *Operativo Especialista* podrán cumplir las distintas funciones que tienen las *Tropas Especialistas* en esta misión.

Una *Tropa Especialista* con un Marcador de *Inutilizado* (DIS) podrá igualmente cumplir los Objetivos del escenario.

FIN DE MISIÓN

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



RUNENBERG BESIEGED

MISSION SET

GREEN HELL

"El infierno es la jungla, y en Paradiso es de color verde esmeralda."
Mayor Lunah, exfrancotiradora de Aristeia!

Las sofocantes junglas de Paradiso son el peor entorno operativo posible. Aun a pesar de ello, los ataques por parte de las fuerzas de la IE tratando de ganar terreno para cerrar el embolsamiento en torno a Runenberg son constantes y no dan tregua a los defensores de la ciudad. Éstos luchan desesperadamente por no ceder ni un ápice del territorio circundante y mantenerlo asegurado, una tarea prácticamente imposible con la densidad de la vegetación de esa selva salvaje. Pero, por duro que sea, las tropas de Acontecimiento se encuentran en su elemento, y el Ejército Combinado no lo tendrá fácil.

Configuración tipo: A.

Reglas Especiales: Jungla Esmeralda, Cuadrantes (Z0), Dominar Z0, Asegurar Z0, Consolidar Z0, Amenazar Z0, Tropas Especialistas, Infiltrators' Paradise, Trampero.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- **Dominar un Cuadrante** al final de la partida (1 Punto de Objetivo por cada *Cuadrante Dominado*).
- **Asegurar más Cuadrantes Dominados** que el adversario al final de la partida (2 Puntos de Objetivo).
- **Consolidar más Cuadrantes Dominados** que el adversario al final de la partida (1 Punto de Objetivo).
- **Amenazar tantos Cuadrantes Dominados** por el enemigo como éste al final de la partida (1 Punto de Objetivo, sólo si el jugador **Amenaza al menos 1 Cuadrante**).
- **Amenazar más Cuadrantes Dominados** por el enemigo que éste al final de la partida (2 Puntos de Objetivo).

CLASIFICADO

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

DESPLIEGUE

Ambos jugadores desplegarán en los lados opuestos de la mesa de juego, en una *Zona de Despliegue* estándar 30 cm de profundidad.

FUERZAS

BANDO A: 350 puntos.

Puede ser el Ejército de Choque de Acontecimiento, o un genérico de ALEPH (o uno de sus Sectoriales) o un genérico de Nómadas (o un de sus Sectoriales).

BANDO B: 350 puntos.

Puede ser un genérico del Ejército Combinado o uno de sus Sectoriales.

TAMAÑO DE LA MESA DE JUEGO

120 cm x 120 cm

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

JUNGLA ESMERALDA

El área comprendida entre los 20 cm a cada lado de la línea central de la mesa se considera Zona de **Terreno: Jungla Esmeralda**. En esta área **no se aplican restricciones al Movimiento**, sin embargo, aquellas tropas que posean la Habilidad Especial **Multiterreno** o **Terreno: Jungla**, o dispongan del Tipo de Tropa **Tropa de Élite**, obtienen un Bono de **+2,5 cm** que sumarán al primer valor de su Atributo de **MOV**.

Este Bono se aplicará únicamente a la Habilidad **Mover** que se declare, ejecute o trace en esta área.

Además, esta área se considera también **Zona de Saturación**.

RUNENBERG BESIEGED

MISSION SET

CUADRANTES (ZO)

Al final de la partida se divide la mesa en cuatro *Cuadrantes*, tal y como se muestra en el mapa, se comprueba cuántos *Cuadrantes Dominados* 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 Ejército** que el enemigo **dentro** de su área. Sólo se contabilizarán tropas, incluyendo *Balizas IA*, *Proxies* y Tropas Servidor, ya sea en forma de **miniatura** o de **Marcador** (Camuflaje, HuevoEmbrión, Semilla-Embrión, etc.). Aquellas tropas que se encuentren en estado *Nulo* no serán contabilizadas. No se tendrán en cuenta los Marcadores que representen armas o piezas de equipo (como *Minas* o *Repetidores de Posición*), *Holoecos* falsos y demás tipos de Marcadores 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 *HuevoEmbrión*.

BAGAJE

Las tropas con la Pieza de Equipo *Bagaje* que se encuentren en una *Zona de Operaciones* también contabilizarán el extra de puntos que les otorga esta Pieza de Equipo.

ASEGURAR ZONA DE OPERACIONES

Una *Zona de Operaciones Dominada* por un jugador se considera *Asegurada* si su adversario carece de *Tropas Especialistas* **dentro** de su área, empleando aquellas consideraciones reseñadas en *Dominar Zona de Operaciones* que sean aplicables.

CONSOLIDAR ZONA DE OPERACIONES

Una *Zona de Operaciones Dominada* por un jugador se considera *Consolidada* si su adversario carece de tropas **dentro** de su área, empleando las mismas consideraciones reseñadas en *Dominar Zona de Operaciones*.

AMENAZAR ZONA DE OPERACIONES

Se considera que un jugador *Amenaza* una *Zona de Operaciones Dominada* por su adversario cuando dispone de al menos una *Tropa Especialista* **dentro** de su área, empleando aquellas consideraciones reseñadas en *Dominar Zona de Operaciones* que sean aplicables.

TROPAS ESPECIALISTAS

En este escenario, sólo *Hackers*, *Ingenieros*, *Médicos*, *Observadores de Artillería*, *Sanitarios* y figuras con *Cadena de Mando* se consideran *Tropas Especialistas*.

Los *Hackers*, *Médicos* e *Ingenieros* no pueden cumplir las funciones de *Tropa Especialista* a través de figuras con *Repetidor ni de G: Servidor*.

Recuerda: Aquellas tropas que dispongan de la Habilidad Especial *Operativo Especialista* podrán cumplir las distintas funciones que tienen las *Tropas Especialistas* en esta misión.

Una *Tropa Especialista* con un Marcador de *Inutilizado (DIS)* podrá igualmente cumplir los Objetivos del escenario.

INFILTRATORS' PARADISE

La densa jungla favorece la infiltración en terreno enemigo. En este escenario, las tropas que posean la Habilidad Especial *Infiltración* podrán desplegar en la mitad de la mesa del adversario sin necesidad de efectuar *Tirada de FIS*.

RUNENBERG BESIEGED

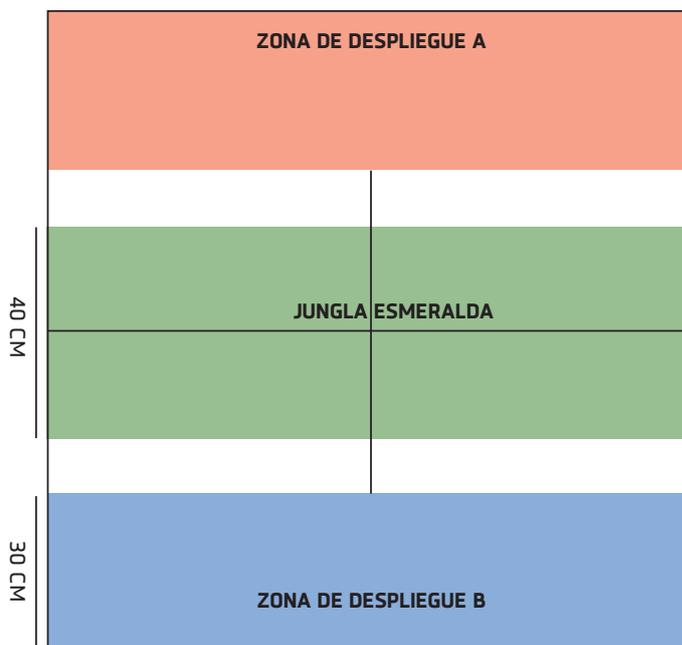
MISSION SET

TRAMPERO

En este escenario, cada jugador puede designar a una de sus tropas que posea la Habilidad Especial **Minador** como **Trampero**. Esta tropa podrá desplegar con **dos** Minas (o el arma o pieza de Equipo Desplegable que posea) en vez de con una sola.

FIN DE MISIÓN

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



RUNENBERG BESIEGED

MISSION SET

EJÉRCITO DE CHOQUE DE ACONTECIMIENTO

TROPAS	DISP	FIRETEAM	TROPAS	DISP	FIRETEAM
 REGULARES de Acontecimiento	Total	Core, Especial	 DART, Cazadora Optimate	1	
 AKALIS, Comandos Sij	4		 "PATHFINDER" DRONBOTS	1	
 Unidad BAGH-MARI	5	Core, Haris, Especial	 "SIERRA" DRONBOTS	1	
 TROPAS ORCO	4	Dúo, Haris, Core, Especial	 CLIPPER DRONBOTS	1	
 GUARDA DE ASSALTO	4		 FUGAZI DRONBOTS	3	
 CABALLEROS MOTORIZADOS DE LA ORDEN DE MONTESA	1		 BULLETEER ARMBOTS	1	
 DRAGONES de Acontecimiento	1		 PEACEMAKER ARMBOTS	2	
 TIKBALANGS, Cazadores de Acontecimiento	2	Dúo	 PALBOTS	2	
 Operativo de ALEPH: NAGAS	2		 MULEBOTS	1	
 KIRPAL SINGH, Sargento de Akalis	1		 TRAUMA-DOCS	1	
 Teniente STEPHEN RAO, Unidad BAGH-MARI	1	Especial	 MAQUINISTAS	2	Especial
 TEUCRO, Suboficial Mayor de la Agêma	1		 WARCORS, WAR CORRESPONDENTS	1	
 DRAKIOS, Suboficial de la Falange de Acero	1		 TECH-BEES, Batallones de Mantenimiento	1	
 ESCILA, Suboficial de la Falange de Acero	1				

NOTAS

- REGULARES de Acontecimiento:** Fireteam Especial. Hasta 2 Bagh-Mari pueden formar parte de un Fireteam Core de Regulares. Fireteam Especial. Hasta 1 Tropa Orco puede formar parte de un Fireteam Core de Regulares.
- Unidad BAGH-MARI:** Fireteam Especial. Hasta 2 Bagh-Mari pueden formar parte de un Fireteam Core de Regulares.
- TROPAS ORCO:** Fireteam Especial. Hasta 1 Tropa Orco puede formar parte de un Fireteam Core de Regulares.
- Teniente STEPHEN RAO, Unidad BAGH-MARI:** Fireteam Especial. Tropa comodín: Rao puede formar parte de cualquier Fireteam de este Sectorial.
- MAQUINISTAS** Fireteam Especial. La opción SAA puede formar parte de cualquier Fireteam de Bagh-Mari.

RUNENBERG BESIEGED

MISSION SET

SC: Motorized Knights of Montesa

T. Veterana



CABALLEROS MOTORIZADOS DE LA ORDEN DE MONTESA MONTADO

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp
20-10	22	13	13	13	4	3	2	4	1

Equipo: Moto

Habilidades Esp.: Artes Marciales N2 · CO: Mimetismo · Tropa Religiosa



CABALLEROS MOTORIZADOS DE LA ORDEN DE MONTESA DESMONTADO

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp
10-10	22	13	13	13	4	3	2	2	-

Habilidades Esp.: Artes Marciales N2 · CO: Mimetismo · Tropa Religiosa

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
CABALLERO DE MONTESA	Fusil MULTI, Chain-colt	Pistola, Arma CC DA	0	42
CABALLERO DE MONTESA	Escopeta de Abordaje, Chain-colt	Pistola, Arma CC DA	0	37
CABALLERO DE MONTESA Sanitario (MediKit)*	Escopeta de Abordaje, Chain-colt	Pistola, Arma CC DA	0	39

NOTA: La opción Sanitario sólo está disponible en los Ejércitos Sectoriales de Varuna, Acontecimiento y Órdenes Militares.

ISC: Tikbalangs, Armored Chasseurs of Acontecimiento

T. Mecanizada



TIKBALANGS, Cazadores de Acontecimiento

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp
15-10	17	15	15	12	6	6	3	6	1

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo · G: Presencia Remota · Terreno Selvático · Trepar Plus

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
TIKBALANG	Ametralladora, Lanzallamas Pesado, Minas Antipersona	Arma CC AP	2	85
TIKBALANG (Fireteam: Dúo)	Ametralladora, Lanzallamas Pesado, Minas Antipersona	Arma CC AP	2	86



Unidad Remota Auxiliar CRABBOT

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp
10-10	12	10	10	10	0	0	1	1	-

Habilidades Esp.: G: Presencia Remota · Operativo Especialista · Piloto Remoto

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
CRABBOT	Pulso Flash	Cuchillo		

RUNENBERG BESIEGED

MISSION SET

ISC: Machinists

T. Apoyo



MAQUINISTAS

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

Habilidades Esp.: Ingeniero

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
MAQUINISTA	Fusil Combi, Cargas-D	Pistola, Cuchillo	0	15
MAQUINISTA (SAA) (CO: Mimetismo, Multiterreno)*	Fusil Combi, Cargas-D	Pistola, Cuchillo	0	18

NOTA: La opción SAA sólo está disponible en el Ejército Sectorial de Acontecimiento.