

# DESENMAS-CARAMIENTO

Escenario por el Warcor HurVo

Tipo de Operación disponible: Operación de Acción Directa, Operaciones Especiales, Operaciones Conjuntas.

Configuración tipo: B

Reglas Especiales: Zona de Exclusión, Subterfugio, Consolas, Tropas Especialistas, Bono de Hacker, DataTracker, Objetivo Designado, Eliminación, Sin Mazo Clasificado.

## OBJETIVOS DE LA MISIÓN

### OBJETIVOS PRINCIPALES

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

### CLASIFICADO

Sin Objetivos Clasificados.

### 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*.

No se permite desplegar en contacto peana con peana con un *HVT*.

## REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

### SUBTERFUGIO

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

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

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

### CONSOLAS

Hay un total de tres *Consolas* situadas en la línea central de la mesa, dos de ellas a 30 cm de uno de los bordes de la mesa y la otra en el centro de la mesa.

Las *Consolas* deben 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).

## ACTIVAR CONSOLAS (HABILIDAD CORTA)

### ETIQUETAS

Ataque.

### REQUISITOS

- » Sólo Tropas Especialistas pueden declarar esta Habilidad.
- » La Tropas Especialistas debe encontrarse en contacto peana con peana con la *Consola*.

### EFFECTOS

- » Superando una Tirada Normal de **VOL** se considera que la *Consola* ha sido *Activada* por el jugador.
- » En caso de fallar la Tirada, ésta se puede repetir las veces que sea necesario, con el correspondiente consumo de 1 Habilidad Corta por intento.
- » Al Activar la *Consola*, el jugador podrá elegir a uno de los HVT enemigos y el adversario deberá **Revelar** si es el *Objetivo Designado*, o si es uno de los *Señuelos de Objetivo Designado*.



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

## 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.

## BONO DE HACKER

Aquellas tropas que posean la Habilidad Especial Hacker dispondrán de un MOD de +3 a las Tíradas de VOL necesarias para Activar Consolas.

## DATATRACKER

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

El *DataTracker* se identifica mediante un Marcador de Data Pack (DATA PACK).

## OBJETIVO DESIGNADO

En este escenario, una vez la figura HVT del enemigo se revela como el auténtico *Objetivo Designado* o como *Señuelo de Objetivo Designado*, deja de ser clasificada como un *Civil Neutral*, considerándose una tropa enemiga susceptible de recibir Ataques. Del mismo modo, *Eliminar* al HVT enemigo no provoca la pérdida de la partida ni de Puntos de Objetivo, ni tampoco otorga Puntos de Objetivo compensatorios al adversario.

Los HVT revelados como *Objetivo Designado* o como *Señuelos* serán reactivos y hostiles, reaccionando ante cualquier declaración de Orden que realice una tropa activa enemiga en LDT o ZC.

## ELIMINACIÓN

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

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

### IMPORTANTE:

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

## SIN MAZO CLASIFICADO

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

## FIN DE MISIÓN

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

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

