



STAKEOUT



ÍNDICE

STAKEOUT	2
ITS NORMAS BÁSICAS	2
ITS REGLAS DE TORNEO	4
TEMPORADA 11	6
EXTRAS	8
OBJETIVOS CLASIFICADOS.....	9

ÍNDICE DE MISIONES

ADQUISICIÓN.....	13
ALTAMENTE CLASIFICADO.....	15
ANIQUILACIÓN	16
BIOTÉCVORO	17
CAPTURAR Y PROTEGER.....	19
CONTRAMEDIDAS.....	21
CONTROL DE CUADRANTES.....	23
DECAPITACIÓN.....	25
DEMOSTRACIÓN DE PODER.....	27
DESENMASCARAMIENTO.....	29
LA ARMERÍA.....	31
LÍNEA DE FRENTE	33
MATRIZ DE TRANSMISIÓN	35
PARTIDA DE CAZA.....	37
POWER PACK	39
¡SAQUEO Y SABOTAJE!.....	41
SUMINISTROS.....	43
SUPREMACÍA.....	45
TERRENO SEGURO.....	47
TIROTEO.....	49

STAKEOUT

En estos momentos en los que la presión de las fuerzas de la IE parece estar a punto de quebrar nuestras defensas en el frente de Paradiso, las conclusiones a las que ha llegado nuestro equipo de analistas pueden semejarles una exageración. Pero, han de creernos, la amenaza es real y temible. Les ruego que hagan lo mismo que hemos hecho nosotros: miren más allá del fuego y la vorágine de los combates en Paradiso. Alcen su mirada hacia el insondable vacío y vean lo que allí se oculta.

Quizás la consecuencia más perniciosa de toda la Tercera Ofensiva lanzada por el Ejército Combinado sobre Paradiso es el haber servido para desviar nuestra atención sobre la maniobra de infiltración que éste ha desplegado en Borde de la Humanidad.

Es cierto que sospechábamos que algunos equipos aislados de operativos Shasvastii podrían haber atravesado el Bloqueo Abismo que protege el Portal de Salto que comunica Paradiso con Borde de la Humanidad. Nuestras sospechas se basaban en informes de irregularidades en el tráfico de dicho portal y también habían sido extrapoladas de la incursión a través del Bloqueo Dédalo hacia el sistema Ereeva, más información en los [\[archivos designados como Daedalus' Fall\]](#). Sin embargo, nunca habríamos podido imaginarnos la magnitud real de dicha infiltración.

El descubrimiento fortuito de una célula Shasvastii en Novyy Bangkok (más información en los informes sobre la Operación Asteroid Blues y el archivo relacionado "Incidente en Bubba's Khantīñā") revelaría un entramado clandestino capaz de trasladar de manera subrepticia una fuerza de incursión Ónice y grandes cantidades de material de ingeniería hacia el interior de la Esfera Humana. Con esta operación aún en marcha no hemos podido determinar el propósito ni el objetivo final de todo ese material logístico ni de las fuerzas Ónice. No obstante, si comprobamos cuáles son las conexiones de los Portales de Salto de Borde de la Humanidad, hay dos objetivos claros y evidentes: el Sistema Solar y Concilium. La cuna de la humanidad y el centro neurálgico de nuestro gobierno internacional. Sea uno u otro, resulta obvio que la IE está apuntando a nuestro corazón y que debemos poner ambos sistemas bajo una estrecha vigilancia.

Por tanto, es de vital importancia que todas las potencias colaboren en tareas de patrulla, búsqueda y destrucción tanto de células Shasvastii, como de grupos de incursión Ónice, además de los equipos de ingeniería que la IE haya podido infiltrar en estos dos sistemas.

Aunque pueda parecer que el desafío más inmediato puedan ser dichas células Shasvastii o los grupos de incursión Ónice, nuestros analistas consideran que es posible que el mayor peligro para nosotros se derive de esos equipos de ingeniería, ya que su propósito no ha podido ser determinado y, hasta que dicha incógnita no sea despejada, suponen una amenaza que no podremos contener.

Las tareas de rastreo y seguridad continuarán redobladas en Borde de la Humanidad, por si las fuerzas del Ejército Combinado no hubieran logrado atravesar los Portales de Salto que conducen al Sistema Solar y a Concilium. Pero el peligro es demasiado grande como para descuidar estos dos sistemas estratégicos. Se dará autorización a las armadas de las potencias que colaboran con el Mando Coordinado de Paradiso para

efectuar patrullas conjuntas en el sistema Concilium, en inicio vetado al tráfico armado. Todos los oficiales al mando y tropas especialistas dispondrán de comunicación directa con el mando designado del Bureau Aegis para coordinar estas operaciones y gestionar la información recopilada.

Nuestro equipo de analistas quisiera señalar que, al igual que en otros escenarios en los que se han visto envueltas células Shasvastii, la paranoia y el recelo han llevado a situaciones de bajas por fuego amigo, además de haber sido aprovechadas por ciertas potencias en aras del beneficio propio para obtener ventaja sobre naciones rivales.

Les rogaría encarecidamente que evitaran que dichas situaciones puedan repetirse. No es exagerado decir que lo que aquí está en juego es el propio destino de la Esfera Humana. Si la Tierra o Concilium caen, el resto de los sistemas no tardarán en hacerlo a su vez. Por favor, actúen con decisión, pero de manera conjunta. A raíz de la experiencia obtenida durante todos estos años, resulta evidente que divididos no sobreviviremos. Muchas gracias.

Coronel Mariëtte Wijnkoop, oficial del Bureau Aegis, ante el Consejo de Seguridad de 0-12 en sesión cerrada. Autorización de acceso requerida: Alfa.

ITS- NORMAS BÁSICAS

Infinity Tournament System (ITS) es el sistema de juego organizado oficial de Infinity. Este sistema incluye un Ranking Internacional en el que se reflejarán las puntuaciones de todos los participantes.

Hay diferentes formas de participar en el ITS, pero todas comparten las normas básicas establecidas en este documento.

Para que un evento se pueda considerar como Oficial y, por lo tanto, pueda puntuar en el Ranking Internacional, debe cumplir todas las normas establecidas para ese formato.

La normativa del ITS se organiza en dos secciones, aquella relativa a los participantes de los eventos y la que se refiere a los organizadores de torneos. Estas normas han sido diseñadas para facilitar la participación y la organización de torneos de Infinity de una manera común que permita a los miembros de la comunidad de jugadores formar parte de un sistema internacional con reglas comunes a todos, y que resulten lo más equitativas posibles.

LOS PARTICIPANTES DEL EVENTO

Para participar en un evento oficial del ITS, los jugadores deben traer todo el material necesario para jugar sus listas. Eso incluye:

- » Miniaturas
- » Cinta métrica
- » Plantillas y marcadores
- » Datos
- » Mazo Clasificado
- » Listas de ejército

La participación en cualquier evento Oficial de Infinity implica y requiere la aceptación de todas estas normas y las que pueda establecer el Organizador del evento.

DEPORTIVIDAD

El trato con todos los participantes del evento, sean Organizadores, Jugadores o simplemente visitantes, debe ser cordial y amistoso en todo momento. Si un participante crea mal ambiente durante el evento, el Organizador puede sancionarlo y descalificarlo.

Es importante permitir siempre a tu contrincante ver el resultado de las tiradas antes de retirar los dados de la mesa, proporcionar toda la información pública de tu lista al adversario tantas veces como sea necesario, esperar por si hay alguna ORA al declarar el gasto de una Orden, etc.

RECUERDA

Ante todo, Infinity es un juego y los eventos deben ser divertidos para todos.

MINIATURAS

Todas las miniaturas utilizadas por los jugadores deben pertenecer a la gama oficial de Infinity de Corvus Belli y deben estar montadas (al menos las partes principales) en la peana proporcionada con la miniatura (o en otra del mismo tamaño).

Todas las miniaturas deben representar fielmente la unidad a la que pertenecen, incluido su equipo o armamento principal. En caso de que el jugador carezca de la figura oficial de Infinity se puede sustituir por otra miniatura de Corvus Belli, a discreción del organizador y dejando siempre claro al contrincante las características de la tropa a la que representa.

LÍNEA DE TIRO (LDT)

El jugador debe señalar en la peana de la tropa o a través de marcadores (como las nuevas peanas de Corvus Belli, los Marcadores de Línea de Visión de Customeeple o los Visual Arc Markers de Antenociti's Workshop), de una manera visible y clara, cuáles son los 180° de LDT de las tropas, para facilitar y agilizar la jugabilidad.

PINTURA

A no ser que se especifique lo contrario en las normas del evento, no es obligatorio que las miniaturas estén pintadas. Pero es recomendable para disfrutar de la experiencia del hobby al máximo.

PROXIES

No está permitido bajo ningún concepto el uso de miniaturas de otras marcas o fabricantes. Está permitido el uso de miniaturas de otras gamas de Corvus Belli, dejando siempre claro al contrincante la tropa a la que representa. La peana ha de tener el mismo tamaño que la de la tropa a la que representa.

TRANSFORMACIONES

Se permite el uso de miniaturas transformadas, siempre que la mayor parte o toda la miniatura esté formada por piezas de miniaturas de Corvus Belli y resulte completamente claro qué unidad y opción de armamento se está representando. La peana de la transformación ha de tener el mismo tamaño que la de la tropa a la que representa.

LISTAS DE EJÉRCITO

Las Listas de Ejército deben cumplir las normas descritas en el reglamento de Infinity y, si las hubiera, las reglas especiales del evento.

Es obligatorio usar el Infinity Army (disponible totalmente gratis en la página web de Infinity) para generar y comprobar las listas de juego. En caso de que hubiera alguna discrepancia, se aplicará la información disponible en la web oficial de Infinity.

MERCENARIOS

Las Tropas Mercenarias (por ejemplo, los Yuan Yuan o Avicena) sólo están permitidas en aquellas Listas Oficiales de Ejércitos Genéricos y Sectoriales en los que hayan sido incluidos.

REGLAS

Se considerarán Reglas Oficiales de juego y Listas Oficiales de Ejército todas aquellas publicadas por Corvus Belli en su página web oficial para Infinity (www.infinitythegame.com).

Son válidas todas las reglas, F.A.Qs, Infinity Wiki, Erratas y listas de ejército publicadas hasta una semana antes de la fecha del evento.

EL ORGANIZADOR DEL EVENTO

El Organizador del Evento es la persona, tienda o asociación encargada de montar y dirigir el evento.

Del Organizador se espera que sea un ejemplo de comportamiento para el resto de los participantes, tanto si participa él mismo en el evento como si no.

EL ORGANIZADOR ES EL RESPONSABLE DE:

Asegurarse de que los participantes cumplen todas las normas del evento y las reglas del juego.

Comunicar los resultados del evento a Corvus Belli tal como se establezca en las normas del tipo de evento.

Asegurarse de que todos los participantes están inscritos en el ITS antes del evento. Si un jugador aún no está inscrito, puede hacerlo accediendo a este formulario: <https://its.infinitythegame.com>

Proporcionar un lugar adecuado para el evento, así como el material necesario para poder celebrarlo (mesas, escenografía...).

Establecer la duración y los tiempos por partida.

EL ÁRBITRO DEL EVENTO

Durante el evento, el Árbitro es la máxima autoridad en caso de que surjan dudas de reglas. Por dicha razón, se espera del Árbitro que tome decisiones justas y que dedique el tiempo necesario a todos los participantes por igual. Para facilitar su labor, se recomienda a los jugadores el intentar solucionar las dudas con su contrincante de manera amistosa y, solamente si no se llega a un acuerdo, acudir al Árbitro. Una vez se solicita la presencia del Árbitro para resolver una duda, su decisión se considerará inapelable.

Asimismo, el Árbitro, en aquellas situaciones en las que un jugador no cumpla con las bases establecidas por el Organizador, y en caso de ser necesario, podrá establecer la sanción que considere oportuna.

Es habitual que el Árbitro y el Organizador del evento sean la misma persona. En caso de no ser así, el Organizador está tan sujeto como cualquier otro participante al criterio del Árbitro en cuestiones de reglas y de resolución de conflictos.

Es recomendable, pero no obligatorio, que el Árbitro no participe como jugador en el evento, para evitar conflictos de intereses.

RANKINGS

Todos los eventos Oficiales del ITS contabilizan para los Rankings de jugadores de Infinity.

Los Rankings ordenan a los jugadores en base a la Puntuación ITS resultante de su rendimiento en los eventos Oficiales.

Cada jugador empieza la temporada con una Puntuación ITS de 1000. Según sea su rendimiento en cada evento Oficial del ITS, esa Puntuación subirá o bajará, dependiendo de si el resultado es mejor o peor que el esperado, utilizando el sistema de puntuación ELO.

La cantidad en la que se verá modificada la Puntuación ITS del jugador depende del factor K, que varía de diferentes factores detallados a continuación:

Tipo de Torneo	Top-Tier	Mid-Tier	Low-Tier
Torneo	K+15%	K=32	K-15%
Liga	No aplicable	K=16	No aplicable
One Shot	K+15%	K=4	K-15%

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

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

- »Plaza asegurada para participar en el VIII Interplanetario, incluyendo el hospedaje para los días del evento.
- »La miniatura exclusiva de la Temporada ITS 11, pintada por Corvus Belli.
- »Trofeo conmemorativo de la Temporada ITS 11.

RANKINGS REGIONALES

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

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

- »Plaza asegurada para participar en el VII Interplanetario.
- »La miniatura exclusiva de la Temporada ITS 11, pintada por Corvus Belli.
- »Trofeo conmemorativo de la Temporada ITS 11.

ITS- REGLAS DE TORNEO

NORMAS BÁSICAS

Como evento Oficial, todos los torneos deben cumplir las Normas Básicas del ITS. Este documento tiene preferencia si hay algún conflicto entre lo que se escribe aquí y las Normas Básicas del ITS.

FORMATO DEL EVENTO

Este es el formato básico de torneo para el ITS. En este formato se enfrentan 4 o más jugadores en 3 o más Rondas de Torneo, jugando partidas de 1 contra 1.

HOJA DE CONTROL DE TORNEO

Al inicio del evento, cada jugador recibe una Hoja de Control de Torneo. En esa Hoja debe anotar su nombre, su PIN ITS y su facción o ejército sectorial.

Durante el torneo, el jugador deberá usar esa hoja para apuntar los resultados al final de cada Ronda de Torneo. Además, en esta hoja se debe anotar toda la Información Privada para poder mostrarla al contrincante o al Organizador cuando sea necesario.

NÚMERO DE RONDAS DE TORNEO

El número de Rondas del torneo dependerá de la cantidad de participantes, tal como se muestra en esta tabla:

Participantes	Rondas de Torneo
4-8	3
9-16	4
17+	5

Este número de Rondas de Torneo es una sugerencia. El Organizador puede decidir variarlo, aunque nunca deberían ser menos de 3.

CLASIFICACIÓN DURANTE EL TORNEO

Durante un torneo, la clasificación se determina en función de los llamados Puntos de Torneo.

Los Puntos de Torneo totales obtenidos en una partida dependerán de la diferencia de Puntos de Objetivo conseguidos durante la partida por ambos jugadores, dando como resultado la cantidad de puntos tal como se muestra en la siguiente tabla:

Tipo de Victoria	Puntos de Torneo	Diferencia de Puntos de Objetivo
Victoria Total	3	Diferencia de 5 o más Puntos de Objetivo.
Victoria	2	Diferencia de 4 o menos Puntos de Objetivo.
Empate	1	Diferencia de 0 Puntos de Objetivo.
Derrota	0	Diferencia negativa de Puntos de Objetivo.

Por ejemplo, el Jugador A consigue 7 Puntos de Objetivo durante la misión de esta Ronda de Torneo mientras que el Jugador B obtiene 3 Puntos de Objetivo. Por tanto, el Jugador A obtiene una Victoria, por tener una diferencia de 4 Puntos de Objetivo (7-3= 4) y el Jugador B una Derrota, por tener una diferencia de Puntos de Objetivo negativa (3-7=-4).

No obstante, en ocasiones los Puntos de Torneo y los Puntos de Objetivo no son suficientes para determinar un ganador. En tal caso se tienen en cuenta también los llamados Puntos de Victoria, que son los Puntos de Tropas Supervivientes del jugador.

CLASIFICACIÓN FINAL

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

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

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

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

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

EMPAREJAMIENTOS

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

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

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

JUGADORES IMPARES (BYES)

Si el número de jugadores del torneo es impar, cada ronda habrá un participante que tendrá que esperar a jugar en la siguiente Ronda de Torneo. A eso se le llama "recibir un Bye". Esto implica recibir una Victoria (2 Puntos de Torneo), 0 Puntos de Objetivo y 0 Puntos de Victoria.

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

En la primera Ronda de Torneo se determina de manera aleatoria qué jugador es el que recibe el Bye.

En las siguientes Rondas de Torneo será el jugador que se encuentre en la última posición el que reciba el Bye, siempre y cuando no haya recibido un Bye con anterioridad. En caso de producirse esta circunstancia, el Bye se asignará al jugador que se encuentre en la posición inmediatamente superior. Si se vuelve a producir esta situación, se repetirá el proceso hasta encontrar un jugador al que no se le haya asignado un Bye.

El jugador que recibe el Bye debe anotarlo en su Hoja de Control de Torneo.

Una vez finalizada la última Ronda de Torneo, cada jugador que haya recibido un Bye sigue estos pasos:

» Suma todos los Puntos de Objetivo que ha conseguido durante el torneo.

Multiplica el total por el número de Rondas del torneo.

Divide el total entre el número de Rondas de Torneo que ha jugado (debería ser 1 menos que el total de Rondas del torneo), redondeando hacia arriba.

El resultado obtenido serán los Puntos de Objetivo totales al final del torneo para ese jugador.

En caso de empate, se repite el proceso con los Puntos de Victoria.

LISTAS DE EJÉRCITO

Cada jugador deberá subir dos Listas de Ejército al evento creado en el OTM. Ambas listas deben pertenecer a la misma facción. En caso de jugar con un Ejército Sectorial, las dos listas deben pertenecer al mismo.

Las Listas de Ejército deberán cumplir todas las normas establecidas en el reglamento de Infinity.

Cada jugador debe llevar dos copias impresas de cada una de las listas, en su versión de Lista Completa. Una de esas copias deberá entregársela al Organizador antes del evento. Además, cada jugador debe llevar una copia impresa de la versión Lista de Cortesía de cada una de ellas. La Lista de Cortesía contiene sólo Información Pública y sirve para mostrarla al adversario cuando éste así lo solicite, pero siempre después de finalizar la Fase de Despliegue.

El Organizador puede solicitar las Listas de Ejército con anterioridad al día del evento para poder comprobar la legalidad de las listas.

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

ELECCIÓN DE LA LISTA DE EJÉRCITO

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

NIVEL DEL TORNEO (TIERS)

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

» Top-Tier: 400 Puntos de Ejército y 8 CAP.

» Mid-Tier: 300 Puntos de Ejército y 6 CAP.

» Low-Tier: 200 Puntos de Ejército y 4 CAP.

El Organizador debe especificar el Nivel del Torneo en el mismo momento en el que lo anuncie para que los participantes puedan tenerlo en cuenta a la hora de hacer sus listas.

ESCENARIOS

El Organizador debe escoger para cada Ronda de Torneo uno de los Escenarios Oficiales del ITS. No se pueden repetir dos veces el mismo escenario en un mismo torneo. El Organizador debe anunciar qué escenarios se incluirán en el evento en el mismo momento en el que anuncie el torneo para permitir a los participantes tenerlos en cuenta a la hora de hacer sus listas.

A mayores del listado de Escenarios seleccionables, el Organizador podrá añadir al torneo un Escenario personalizado.

TEMPORADA 11

Durante la Temporada 11 se aplican las siguientes reglas:

ESCÁNER TÁCTICO MECANIZADO (ATS)

Durante esta Temporada 11 del ITS, gracias a un enlace táctico mejorado y a sus avanzados sistemas de comunicaciones y sensorización, los TAG disponen de la Habilidad Especial **Sentido Táctico**, la cual está reflejada en el Perfil de Tropa en el Infinity Army.

ACORAZADO (IRONCLAD)

Durante la Temporada 11 toda tropa cuyo Tipo de Tropa sea TAG dispondrá de la Habilidad Especial **Fatalidad N1**, la cual está reflejada en el Perfil de Tropa en el Infinity Army, sin coste alguno.



OFICIAL DE ENLACE

Los Oficiales de Enlace tienen la misión de recopilar toda la información y datos de inteligencia obtenidos durante la operación y transmitirlos al Mando Coordinado de Defensa Global, gestionado por O-12.

Al final de la *Fase de Despliegue*, siguiendo el mismo orden de la *Iniciativa*, los jugadores deben declarar qué tropa de su Lista de Ejército con la Habilidad Especial **Observador de Artillería** será su *Oficial de Enlace*. La tropa elegida deberá ser siempre una figura o Marcador desplegada en la mesa de juego. No se permite elegir tropas en estado *Despliegue Oculto*. Así mismo, tropas cuyo Tipo de Tropa sea REM tampoco podrán ser designadas como *Oficiales de Enlace*.

El *Oficial de Enlace* se identifica mediante un Marcador de Liaison Officer (LIAISON OF).

Al final de la partida, si el Oficial de Enlace se encuentra en estado no *Nulo* y completamente fuera de su **Zona de Despliegue**, su jugador realizará una Tirada de VOL+3, empleando el Atributo VOL de su Oficial de Enlace. En caso de superar esta tirada, el jugador obtendrá 1 Punto de Objetivo extra (hasta un máximo de 10 Puntos de Objetivo).

En caso de fallar la tirada, ésta se puede repetir con el correspondiente consumo de un Token de Mando por intento.

CONCILIUM WATCH

Un jugador obtendrá 1 Punto de Objetivo extra (hasta un total máximo de 10 Puntos de Objetivo) si al término de la partida se dan las tres condiciones siguientes:

El jugador posee una tropa con la Habilidad Especial **Reportero** en estado no *Nulo* en la mesa de juego.

Esta tropa tiene una figura enemiga también en estado no *Nulo* en el interior de su *Zona de Control*.

Dicha figura enemiga posee en su Perfil de Tropa un arma de las listadas en la Tabla de Armas Prohibidas por Concilium Convention Watch.

Concilium Watch no permite obtener más de un 1 Punto de Objetivo por jugador, independientemente del número de tropas que el jugador disponga que cumplan las condiciones anteriores.

Esta regla no se aplica si la figura enemiga posee la Habilidad Especial **Pacificador**.

TABLA DE ARMAS PROHIBIDAS POR CONCILIUM CONVENTION WATCH

Blitzen	E/Mitter	Flammenspeer	Minas Monofilo
Chain-colt	Escopeta de Abordaje	Granadas E/M	Minas Virales
Chain Rifle	Escopeta de Abordaje T2	Lanzallamas Ligero	Nanopulser
Drop Bears	Escopeta Ligera	Lanzallamas Pesado	WildParrot
E/Marat	Escopeta Pesada	Mina Pectoral	Zapper
E/Mauler	Escopeta Vulkan	Minas Antipersona	

CIVILES EN INFINITY

Las operaciones encubiertas que son el sello característico de Infinity suelen ser de tipo quirúrgico, muy precisas, y acostumbran a ejecutarse en momentos en los que no haya testigos, para mantener su carácter secreto.

No obstante, de vez en cuando, la consecución de los objetivos de alguna misión puede implicar a personal civil. En tal circunstancia, las tropas pueden interactuar con los civiles, sincronizándose con ellos y realizando lo que se denomina un *CivEvac*.

Es importante señalar también que las reglas de enfrentamiento determinan que se respete la integridad física de los no combatientes.

Ésta es una regla de temporada que reemplaza las reglas de Civiles y cualquier otra regla relacionada con Civiles de los libros N3 y HS N3 en torneos ITS.

EFFECTOS

- » Se considera que un Civil es un elemento de juego con *Perfil de Tropa*, que no pertenece a la *Lista de Ejército* de ninguno de los jugadores.
- » Por tanto, no pueden formar parte de ningún *Grupo de Combate* y tampoco aportan Orden a la *Reserva de Órdenes* de los jugadores.
- » Los Civiles se consideran **Neutrales**, a menos que haya una Habilidad Especial, pieza de Equipo, condición o Regla Especial de Escenario que especifique otra cosa.
- » Los Civiles **no bloquean la LDT**.
- » Los Civiles **ignoran los Efectos y el Daño** provocado por cualquier **Ataque** o por cualquier otra situación dañina (como una caída, por ejemplo) que puedan sufrir. Por tanto, carecen de valores en los Atributos *BLI*, *PB* y *Heridas*.
- » Algunas reglas especiales de escenario u *Objetivos Clasificados* pueden modificar esta regla.
- » Los Civiles no activan Armas o Equipo Posicionable.
- » Los Civiles **Sincronizados** no generan ORA.
- » Las Plantillas que afecten a los Civiles no se consideran nulas, pero no tendrán efecto en los Civiles.



Recuerda:

Al ser elementos Neutrales, las tropas en contacto peana con peana con un Civil no se consideran Trabadas (ver [Infinity N3](#)).

ISC: CIVILIANS										
CIVILES										
MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp	
10-10	6	5	10	11	-	-	1	2		
Nombre	Armas CD		Armas CC		CAP		C			
CIVIL	-		-		-		-			

Ejemplo de juego de Regla de Civiles:

Durante su Turno Activo, un jugador panoceánico declara la primera Habilidad Corta de su Tropa Orco: Mover. El Orco está Sincronizado con un Ejecutivo Corporativo de Neoterra, el HVT panoceánico. Ese movimiento sitúa al HVT en Línea de Tiro del Gangbuster, sin embargo, como los Civiles no generan ORA, la tropa de O-12 no puede reaccionar. A continuación, el jugador panoceánico, declara su segunda Habilidad de la Orden: Mover. No obstante, en la primera Habilidad Corta de la Orden siguiente, la Tropa Orco entra en Línea de Tiro del Gangbuster, quien declara una ORA de Ataque CD con su Riotstopper Ligero. Como ésta es un Arma de Plantilla también afecta al HVT. Entonces, el jugador panoceánico declara la segunda Habilidad Corta de la Orden: un Ataque CD con su Fusil MULTI contra el Gangbuster ya que el HVT, como cualquier otro Civil, no bloquea la LDT. El HVT ignorará los Efectos de la Munición Especial Adhesiva, sin embargo, la Tropa Orco, que también se ve afectado por la Plantilla, deberá efectuar una Tirada de FIS-6.

ARROJO

Durante la Temporada 11, toda tropa cuyo Tipo de Tropa sea Infantería Media (IM) dispondrá de la Habilidad Especial Despliegue Avanzado N1 sin coste alguno.

Del mismo modo, se considerará que aquellas Infanterías Medias (IM) que ya poseen la Habilidad Especial Despliegue Avanzado N1 disponen entonces del Nivel 2.

ASISTENCIA DE ATERRIZAJE

Las tropas que posean la Habilidad Especial DA: Salto de Combate, Salto de Combate Inferior o Salto de Combate Superior no necesitarán colocar la Plantilla Circular para representar la Zona de Aterrizaje. Podrán desplegar en cualquier superficie de la mesa de juego, siempre y cuando su peana se encuentre totalmente en contacto con la superficie en la que vaya a aterrizar.

No se permite desplegar en el interior de edificios o piezas de escenografía cerradas, con cubierta total o parcial, aunque dispongan de puertas o ventanas abiertas como, por ejemplo, una Sala Objetivo.

VETERANÍA

Durante la Temporada 11, se considerará que aquellas tropas que posean la Característica de Tropa Personaje disponen también de la Característica Tropa Veterana.

OBJETIVO DESIGNADO

En algunos escenarios las figuras HVT del enemigo dejan de considerarse Civiles Neutrales considerándose una tropa enemiga. 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 serán reactivos y hostiles, reaccionando ante cualquier declaración de Orden que realice una tropa activa enemiga en LDT o ZC.

En dichos escenarios se empleará el perfil siguiente:

ISC: (Designated Target) HVT										
HVT (OBJETIVO DESIGNADO)										
MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp	
10-10	6	6	11	11	1	0	1	2		
Nombre	Armas CD		Armas CC		CAP		C			
HVT Objetivo Designado	Pistola Aturdidora		-		-		-			



DATATRACKER

El DataTracker es un operativo de alta confianza, especialista en operaciones de Recuperación y Entrega de información delicada.

Al final de la Fase de Despliegue, por orden de Iniciativa, 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).

Los DataTracker tendrán relevancia en algunos escenarios para el cumplimiento de Objetivos de Misión.

GRUPO DE COMBATE REDUCIDO

En cualquier modalidad de torneo de la Temporada 10, toda Lista de Ejército que disponga de un único Grupo de Combate no se verá afectada por el Uso Estratégico de los Tokens de Mando que anula dos Órdenes de la Reserva.

LISTAS DE BATALLA CERRADAS (CBL)

Las Listas de Batalla Cerradas que son oficiales para ITS. Cada Lista de Batalla Cerrada (CBL) dispone de varias versiones de Listas de Ejército, de modo que el jugador tenga opciones a la hora de escoger las dos listas con las que acudirá al torneo. Si un jugador decide acudir a un torneo ITS con una Lista de Batalla Cerrada deberá indicar al organizador cuáles son las dos listas de la CBL con las que jugará, y sólo podrá emplear listas de dicha CBL.

Las Listas de Batalla Cerradas se encuentran en la sección de descargas de la página web de Infinity.

EXTRAS

El Organizador puede decidir utilizar uno o más de los siguientes modificadores del formato de torneo. En ese caso, debe especificar qué Extras se utilizarán en el momento de anunciar el torneo.

SPEC-OPS

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

Cada jugador puede repartir 12 Puntos de Experiencia en su Spec-Ops.

La configuración del Spec-Ops puede ser distinta para cada una de las dos listas de cada jugador, pero no puede cambiar a lo largo del torneo.

Los Spec-Ops no ganarán Puntos de Experiencia durante el torneo.

INSERCIÓN LIMITADA

Este Extra implica que los escenarios tienen una ventana de inserción muy estrecha, de modo que únicamente un equipo reducido puede ser introducido en la zona de operaciones. Por tanto, no se permite el uso de Listas de Ejército con más de un Grupo de Combate.

En este Extra no está disponible el Uso Estratégico de los Tokens de Mando.

VENTANA TÁCTICA

Este Extra implica que los escenarios tienen una ventana de inserción estrecha, pero con una ventaja táctica, de modo que únicamente un equipo reducido y un grupo de apoyo puede ser introducido en la zona de operaciones. Por tanto, no se permite el uso de Listas de Ejército con más de 15 tropas.

SOLDADOS DE FORTUNA

Este Extra permite alinear libremente hasta 75 puntos de Tropas Mercenarias, aunque respetando la Disponibilidad del Perfil de Tropa, pero sin aplicar las limitaciones que se establecen por Ejército o Sectorial. Si se alinea algún Mercenario en la Lista de Ejército mediante este Extra, se debe consumir 1 CAP de los disponibles para poder alinearlos.

La utilización de este Extra no permite repetir Personajes.

TORNEO DE ESCALADA

Los torneos que apliquen este Extra sólo tendrán tres Rondas de Torneo, independientemente de la cantidad de jugadores. La primera Ronda se jugará con un Nivel de Torneo: Low-Tier, la segunda Ronda con un Nivel de Torneo: Mid-Tier y la última Ronda de Torneo con un Nivel de Torneo: Top-Tier. Cada Ronda aplicará el factor K correspondiente al Nivel de Torneo.

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

PUNTUACIÓN ITS

Cada jugador verá modificada su Puntuación ITS dependiendo del resultado de cada Ronda en el torneo. La Puntuación ITS del jugador se verá modificada en función del factor K, que varía según los diferentes factores detallados en las Normas Básicas del ITS.

REPORTAR LOS RESULTADOS

Para que los resultados del torneo se incluyan en el Ranking ITS, es necesario reportarlos mediante el Gestor de Torneos Oficial, accediendo al siguiente enlace: <http://its.infinitythegame.com>

Los organizadores tienen también a su disposición una guía tutorial, que explica paso a paso cómo utilizar el Gestor de Torneos Oficial, que pueden consultar en la Guía para el Organizador de Torneos ITS.

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

OBJETIVOS CLASIFICADOS

En los Escenarios Oficiales de Infinity, los Objetivos Clasificados son objetivos adicionales que el jugador puede cumplir para obtener Puntos de Objetivo suplementarios.

Por lo general, cada Objetivo Clasificado otorga 1 Punto de Objetivo, pero esta cantidad puede verse modificada por las condiciones especiales del escenario a jugar.

Cada Objetivo Clasificado concede sus Puntos de Objetivo una única vez por misión. Aunque se cumplan sus requisitos nuevamente, el Objetivo Clasificado no concederá puntos adicionales.

Una tropa que posea un Marcador de Inutilizado (DIS) podrá igualmente cumplir los Objetivos Clasificados.

SELECCIÓN DE OBJETIVOS CLASIFICADOS

En la redacción de cada escenario se indica la cantidad de Objetivos Clasificados que se pueden cumplir en dicha misión. En el ITS, la selección de Objetivos Clasificados se realizará siempre mediante el Mazo de Objetivos Clasificados.

El jugador realizará la selección de Objetivos Clasificados después de saber la misión que se va a jugar y la facción con la que jugará su contrincante, pero siempre antes de escoger una Lista de Ejército de las dos que haya presentado al organizador del torneo.

CARTA INTELCOM

En la redacción de algunos escenarios, se especificará la posibilidad de renunciar al Objetivo Clasificado, para utilizarla como Carta INTELCOM (Apoyo y Control o Interferencia).

Antes de comenzar la partida, tras seleccionar el Objetivo Clasificado, el jugador deberá elegir si esa carta será su Objetivo Clasificado, o si será su Carta INTELCOM informando a su contrincante de la decisión tomada. Cada jugador lanzará un dado y el que obtenga el resultado más alto será quien informe primero a su adversario de la decisión tomada. El contenido de la carta, ya sea la misión, su valor numérico o símbolo, se considera Información Privada, independientemente del uso de la carta del Mazo Clasificado.

Al final de la partida, cuando se proceda al recuento de puntos siguiendo el orden establecido por la elección de la Iniciativa, el jugador podrá emplear su Carta INTELCOM.

MAZO CLASIFICADO

El organizador deberá elegir que versión del Mazo Clasificado se usará durante el torneo. El Mazo Clasificado verde es la versión estándar y el Mazo Clasificado rojo es la versión extrema.

El jugador deberá barajar su Mazo Clasificado (Classified Deck) ante el adversario y coger dos cartas al azar por cada Objetivo Clasificado que determine el escenario, pudiendo descartarse de una de ellas. El descarte se realizará antes de coger las siguientes dos cartas del siguiente Objetivo Clasificado.

Los Objetivos Clasificados se consideran Información Privada hasta el momento en el que se cumplen. El jugador debe conservar sus cartas de Objetivo Clasificado y mostrárselas a su adversario, si éste lo requiriera una vez se haya cumplido.

FIGURA HVT (HIGH VALUE TARGET)

La Figura HVT (High Value Target, u Objetivo de Alto Valor) representa un individuo no combatiente que pertenece al bando enemigo y que se encuentra en la mesa de juego como blanco de posibles Objetivos Clasificados.

El despliegue de esta figura es obligatorio por parte de ambos jugadores, pues su presencia e interacción en juego tiene repercusiones en la consecución de Objetivos Clasificados.

Para representar a la Figura HVT se puede emplear cualquier miniatura de la gama de Infinity o de Infinity Bootleg, preferiblemente aquellas designadas como HVT o como Civil. Algunos ejemplos de figuras especialmente adecuadas para ello son: el Alto Comisario de O-12, Go-Go Marlene, la Diplomática Tohaa, el Fusilero Angus, la Oficial de Ingeniería Naval...

Las Figuras HVT pueden ser necesarias para cumplir determinados Objetivos Clasificados. No obstante, estas figuras destacan especialmente por su utilidad para reemplazar uno de los Objetivos Clasificados que le hayan asignado al jugador.



REQUISITOS

- » Cada jugador debe desplegar una Figura HVT al inicio de su Fase de Despliegue.
- » La Figura HVT debe desplegarse fuera de las Zonas de Despliegue, a una distancia mínima de 10 cm del límite de éstas. Además, no puede situarse ni en el interior ni sobre elemento de escenografía alguno, y debe estar en un punto accesible de la mesa.

EFFECTOS

- » Las Figuras HVT se consideran Civiles Neutrales para ambos jugadores.
- » Las Figuras HVT no forman parte de la Lista de Ejército, por tanto, ni proporcionan ni reciben Órdenes de los jugadores.
- » Si alguno de los dos jugadores causa daño (dejando en estado Nulo) a una Figura HVT entonces pierde automáticamente la partida, y cualquier Punto de Objetivo que hubiera obtenido. Además, de forma compensatoria, su adversario recibe 2 Puntos de Objetivo extra, sin que su recuento total pueda superar un máximo de 10.

Algunas reglas especiales de escenario u Objetivos Clasificados pueden modificar esta regla.

ASEGURAR HVT

Durante la partida, el jugador puede renunciar a uno de sus Objetivos Clasificados optando por Asegurar HVT. Este es un Objetivo Clasificado opcional al que tienen derecho todos los jugadores para reemplazar uno de los Objetivos Clasificados obtenidos en el Mazo Clasificado.

Se considera que se ha cumplido el Objetivo Clasificado opcional Asegurar HVT si al final de la partida el jugador posee una tropa (que no se encuentre en estado Nulo) dentro la Zona de Control del HVT de su adversario y, además, la Zona de Control de su propio HVT se encuentra libre de tropas enemigas (o éstas se hallan en estado Nulo).

El Objetivo Clasificado opcional Asegurar HVT proporciona el mismo número de Puntos de Objetivo que otorga el escenario por Objetivo Clasificado cumplido.

Cuando en un escenario se permita el uso de la Carta INTELCOM y se decida utilizar este modo, no se podrá renunciar a la carta para Asegurar HVT.

ADQUISICIÓN

Configuración tipo: B.

Reglas Especiales: Antenas de Comunicación, Controlar Antena de Comunicación, Tech-Coffin, Tropas Especialistas, Bono de Ingeniero y Hacker, DataTracker, Oficial de Enlace.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- » Por **cada** Antena de Comunicación Activada al acabar la partida (1 Punto de Objetivo).
- » Por **cada** Antena de Comunicación Controlada al acabar la partida (1 Punto de Objetivo).
- » Controlar el Tech-Coffin al acabar la partida (3 Puntos de Objetivo).
- » **Controlar** el Tech-Coffin con el DataTracker propio al final de la partida (2 Puntos de Objetivo extra).
- » **Controlar** el Tech-Coffin con el Oficial de Enlace propio al final de la partida (1 Punto de Objetivo extra no acumulable con el objetivo anterior).

CLASIFICADO

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

DESPLIEGUE

Ambos jugadores desplegarán en los lados opuestos de la mesa de juego, en una Zona de Despliegue ampliada de 40 cm de profundidad.

No está permitido desplegar en contacto peana con peana con el Tech-Coffin, ni con las Antenas de Comunicación.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

ANTENAS DE COMUNICACIÓN

Hay **2 Antenas de Comunicación** situadas en la línea central, a 30 cm de cada borde de la mesa. Cada Antena de Comunicación deberá representarse con un Marcador de Antena de Transmisión (TRANS. ANTENNA) o con un elemento de escenografía de diámetro similar (como el Communications Array de Warsenal o la Sat Station Antenna de Customeeple).

ACTIVAR ANTENA DE COMUNICACIÓN

(HABILIDAD CORTA)

Ataque.

REQUISITOS

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

EFFECTOS

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

CONTROLAR ANTENA DE COMUNICACIÓN

Una Antena de Comunicación se considera Controlada por un jugador cuando al final de la partida éste es el único que dispone de una figura, pero no un Marcador, en contacto peana con peana con dicha Antena. Por tanto, no puede haber figuras enemigas en contacto con la Antena de Comunicación. Las miniaturas en estado Nulo no se tendrán en cuenta.

TECH-COFFIN

Hay **1 Tech-Coffin** situado en el centro de la mesa.

El Tech-Coffin debe representarse con un Marcador de Tech-Coffin o con un elemento de escenografía de diámetro similar (como los Stasis Coffins de Warsenal o el Cryo Pod de Customeeple).

CONTROLAR TECH-COFFIN

El Tech-Coffin se considera Controlado por un jugador cuando al final de la partida éste es el único que dispone de una figura, pero no un Marcador, en contacto peana con peana con dicho Tech-Coffin. Por tanto, no puede haber figuras enemigas en contacto con el Tech-Coffin. Las miniaturas en estado Nulo no se tendrán en cuenta.

TROPAS ESPECIALISTAS

En este escenario, sólo *Hackers*, *Ingenieros*, *Médicos*, *Observadores de Artillería*, *Sanitarios* y 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* 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 INGENIERO Y HACKER

Aquellas tropas que posean la *Habilidad Especial Ingeniero o Hacker* dispondrán de un **MOD de +3** a las Tiradas de *VOL* necesarias para *Activar* una *Antena de Comunicación*. Además, podrán realizar dos Tiradas de *VOL* por cada *Habilidad Corta* consumida al *Activar* una *Antena de Comunicación*.

DATATRACKER

El *DataTracker* es un operativo de alta confianza, especialista en operaciones de *Recuperación* y *Entrega* de información delicada.

Al final de la *Fase de Despliegue*, por orden de *Iniciativa*, 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).

OFICIAL DE ENLACE

Los *Oficiales de Enlace* tienen la misión de recopilar toda la información y datos de inteligencia obtenidos durante la operación y transmitirlos al *Mando Coordinado de Defensa Global*, gestionado por *O-12*.

Al final de la *Fase de Despliegue*, siguiendo el mismo orden de la *Iniciativa*, los jugadores deben declarar qué tropa de su *Lista de Ejército* con la *Habilidad Especial Observador de Artillería* será su *Oficial de Enlace*. La tropa elegida deberá ser siempre una figura o *Marcador* desplegada en la mesa de juego. No se permite elegir tropas en estado *Despliegue Oculto*. Así mismo, tropas cuyo *Tipo de Tropa* sea *REM* tampoco podrán ser designadas como *Oficiales de Enlace*.

El *Oficial de Enlace* se identifica mediante un *Marcador de Liaison Officer* (LIAISON OF).

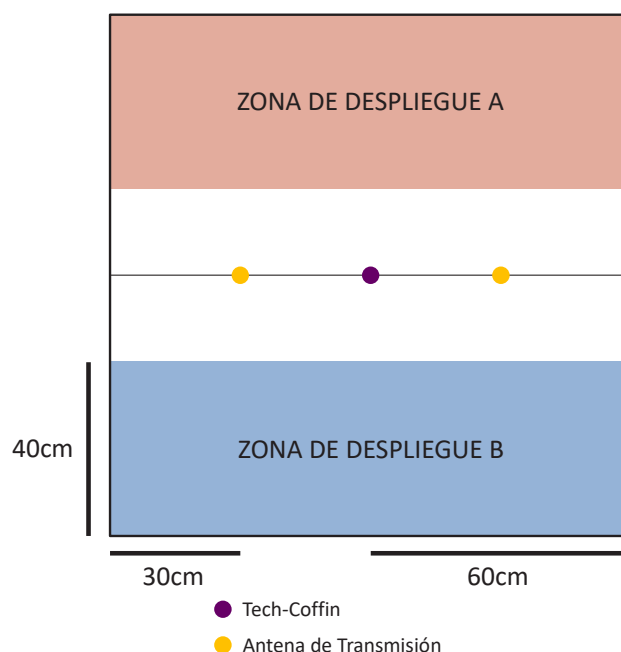
Al final de la partida, si el *Oficial de Enlace* se encuentra en estado *Nulo* y completamente fuera de su *Zona de Despliegue*, su jugador realizará una *Tirada de VOL+3*, empleando el *Atributo VOL* de su *Oficial de Enlace*. En caso de superar esta tirada, el jugador obtendrá 1 *Punto de Objetivo* extra (hasta un máximo de 10 *Puntos de Objetivo*).

En caso de fallar la tirada, ésta se puede repetir con el correspondiente consumo de un *Token de Mando* por intento.

FIN DE MISIÓN

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

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





ALTAMENTE CLASIFICADO

Configuración tipo: A.

Reglas Especiales: *Objetivos Clasificados Principales, Objetivo Clasificado Secundario, Asegurar HVT, Modo Difícil, Modo Extremo.*

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- » Haber cumplido **más** *Objetivos Clasificados (Principales y Secundarios)* que el adversario al final de partida (4 *Puntos de Objetivo*).
- » Haber cumplido **la misma cantidad** de *Objetivos Clasificados (Principales y Secundarios)* que el adversario al final de partida (2 *Puntos de Objetivo*, sólo si se ha cumplido al menos 1 *Objetivo Clasificado*).
- » Cumplir los *Objetivos Clasificados Principales* (1 *Punto de Objetivo* por cada uno).

OBJETIVOS SECUNDARIOS

- » Cada jugador dispone de 1 *Objetivo Clasificado Secundario* (2 *Puntos de Objetivo*).

DESPLIEGUE

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

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

OBJETIVOS

CLASIFICADOS PRINCIPALES

Los dos jugadores disponen de 4 *Objetivos Clasificados Principales* que son comunes para ambos y que, por tanto, se consideran *Información Pública*.

Para seleccionarlos, cada jugador barajará su Mazo Clasificado y retirará dos cartas que mostrará a su adversario. Esas cuatro cartas determinarán los *Objetivos Clasificados Principales* de ambos jugadores.

Los cuatro *Objetivos Clasificados Principales* deben ser distintos entre sí y no pueden estar repetidos. Por tanto, si al mostrar la carta, ésta coincide con alguna de las ya expuestas, se descartará y el jugador deberá coger una nueva carta, hasta que dispongan de cuatro *Objetivos Clasificados Principales* diferentes.

OBJETIVO

CLASIFICADO SECUNDARIO

Tras haber seleccionado los *Objetivos Clasificados Principales* los jugadores escogerán su *Objetivo Clasificado Secundario*. Cada jugador

cogerá dos cartas de su Mazo Clasificado, pudiendo descartar una de ellas, la que contenga el objetivo que no le interese.

El *Objetivo Clasificado Secundario* debe ser distinto a los *Objetivos Clasificados Principales*. Por tanto, el jugador descartará cualquier carta que repita a un *Objetivo Clasificado Principal* cogiendo una nueva carta hasta dispone de dos opciones distintas para seleccionar su *Objetivo Clasificado Secundario*.

El *Objetivo Clasificado Secundario* se considera *Información Privada*.

ASEGURAR HVT

En este escenario la opción de *Asegurar HVT* sólo sirve para suplir el *Objetivo Clasificado Secundario* del jugador.

MODO DIFÍCIL

Este escenario puede jugarse en un modo de mayor dificultad. En este modo, el jugador no tiene opción de escoger su *Objetivo Clasificado Secundario*.

Por tanto, en Modo Difícil, cada jugador sólo podrá coger una carta para saber cuál es su *Objetivo Clasificado Secundario*, que también debe ser distinto a los *Objetivos Clasificados Principales*.

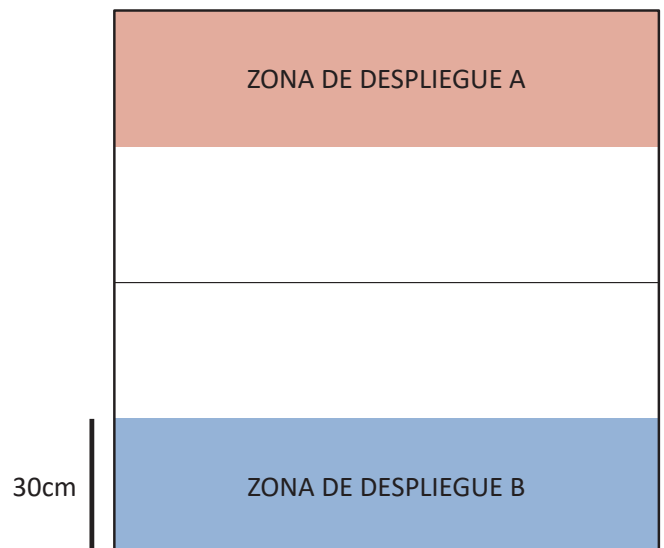
MODO EXTREMO

Este escenario puede jugarse en un modo de dificultad extrema. En este modo, los jugadores deberán utilizar el Mazo de *Objetivos Clasificados* en su versión extrema (la versión roja).

FIN DE MISIÓN

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

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





ANIQUILACIÓN

Configuración tipo: A.

Reglas Especiales: Eliminación, Sin Cuartel,

DataTracker, Sin HVT ni Mazo Clasificado.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

LOW TIER	MID TIER	TOP TIER	PUNTOS DE OBJETIVO
Eliminar entre 50 y 100 Puntos de Ejército del enemigo.	Eliminar entre 75 y 150 Puntos de Ejército del enemigo.	Eliminar entre 100 y 200 Puntos de Ejército del enemigo.	1 Punto de Objetivo
Eliminar entre 101 y 150 Puntos de Ejército del enemigo.	Eliminar entre 151 y 250 Puntos de Ejército del enemigo.	Eliminar entre 201 y 300 Puntos de Ejército del enemigo.	3 Puntos de Objetivo
Eliminar más de 150 Puntos de Ejército del enemigo.	Eliminar más de 250 Puntos de Ejército del enemigo.	Eliminar más de 300 Puntos de Ejército del enemigo.	4 Puntos de Objetivo
Si han sobrevivido entre 50 y 100 Puntos de Ejército propios.	Si han sobrevivido entre 75 y 150 Puntos de Ejército propios.	Si han sobrevivido entre 100 y 200 Puntos de Ejército propios.	1 Punto de Objetivo
Si han sobrevivido entre 101 y 150 Puntos de Ejército propios.	Si han sobrevivido entre 151 y 250 Puntos de Ejército propios.	Si han sobrevivido entre 201 y 300 Puntos de Ejército propios.	3 Puntos de Objetivo
Si han sobrevivido más de 150 Puntos de Ejército propios.	Si han sobrevivido más de 250 Puntos de Ejército propios.	Si han sobrevivido más de 300 Puntos de Ejército propios.	4 Puntos de Objetivo

Eliminar al DataTracker enemigo (2 Puntos 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.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

ELIMINACIÓN

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

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

SIN CUARTEL

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

DATATRACKER

El DataTracker es un operativo de alta confianza, especialista en operaciones de Recuperación y Entrega de información delicada.

Al final de la Fase de Despliegue, por orden de Iniciativa, 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.

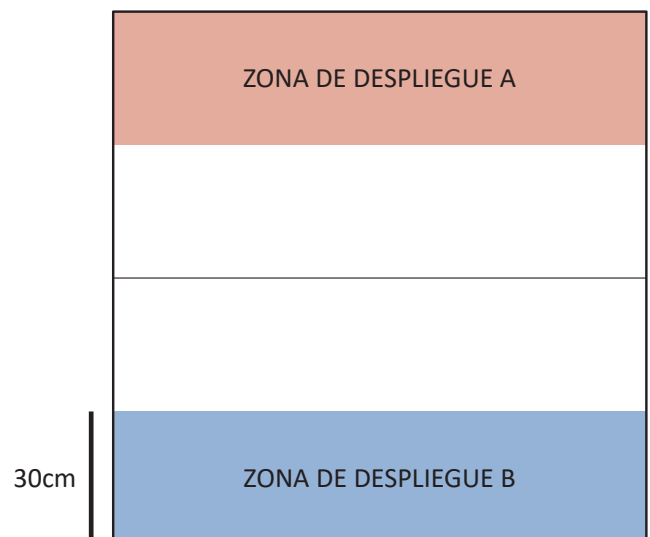
El DataTracker se identifica mediante un Marcador de Data Pack (DATA PACK).

SIN HVT NI MAZO CLASIFICADO

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

FIN DE MISIÓN

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



BIOTÉCVORO

Configuración tipo: A.

Reglas Especiales: Despliegue Confuso, Zona Biotécvora, Carta INTELCOM (Contraespionaje) Eliminación, Sin Cuartel.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- » Cumplir **más** *Objetivos Clasificados* que el enemigo (1 Punto de Objetivo).
- » Eliminar **más** Puntos de Ejército que el enemigo (2 Puntos de Objetivo).

LOW TIER	MID TIER	TOP TIER	PUNTOS DE OBJETIVO
Si han sobrevivido entre 50 y 100 Puntos de Ejército propios.	Si han sobrevivido entre 75 y 150 Puntos de Ejército propios.	Si han sobrevivido entre 100 y 200 Puntos de Ejército propios.	2 Puntos de Objetivo.
Si han sobrevivido entre 101 y 150 Puntos de Ejército propios.	Si han sobrevivido entre 151 y 250 Puntos de Ejército propios.	Si han sobrevivido entre 201 y 300 Puntos de Ejército propios.	3 Puntos de Objetivo.
Si han sobrevivido más de 150 Puntos de Ejército propios.	Si han sobrevivido más de 250 Puntos de Ejército .	Si han sobrevivido más de 300 Puntos de Ejército propios.	4 Puntos de Objetivo.

CLASIFICADO

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

DESPLIEGUE

Ambos jugadores desplegarán en los lados opuestos de la mesa de juego, en una *Zona de Despliegue* de 20 cm de profundidad.

Despliegue Confuso. Cualquier tropa que utilice una Habilidad Especial para desplegar fuera de su *Zona de Despliegue* deberá realizar una Tirada de FIS-3 para ello. En caso de fallar la Tirada, la tropa se desplegará en cualquier punto de su propia *Zona de Despliegue*. Habilidades Especiales, Equipo o reglas que apliquen cualquier Tirada de FIS o VOL para el Despliegue deberán sustituirlo por esta tirada. Cualquier MOD que una Habilidad Especial, Equipo o regla aplique al Despliegue se sumará a esta tirada. Si al fallar la tirada y sólo si la Habilidad Especial hubiera requerido una tirada, por ejemplo, si se usa Infiltración para desplegar más allá de mitad de mesa, o Suplantación para desplegarse en la Zona de despliegue enemiga, la tropa perderá el estado de Camuflaje o Suplantación y cualquier Arma o Equipo desplegado

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

ZONA BIOTÉCVORA

Hay una zona de 40 cm. de profundidad en cada mitad de la mesa infestada por una plaga Biotécvora. Esta área incluye la *Zona de Despliegue*.

Al final de cada *Turno Activo*, todas las tropas del *Jugador Activo* que se encuentren en el interior de una *Zona Biotécvora* deberán realizar una Tirada de PB contra un valor de Daño 14.

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

La plaga Biotécvora es más agresiva contra las entidades artificiales. Aquellas tropas con el Atributo EST deberán realizar **dos** Tiradas de PB en lugar de una sola.

Al final de la tercera *Ronda de Juego* cualquier tropa que se encuentre en el interior de una *Zona Biotécvora* se considerará automáticamente *Eliminada*.

CARTA INTELCOM (CONTRAESPIONAJE)

Cuando concluya la partida y se proceda al recuento de puntos, cada Objetivo Clasificado cumplido por un jugador que disponga del símbolo anulará un Objetivo Clasificado cumplido por el jugador contrario que disponga del símbolo .

ELIMINACIÓN

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

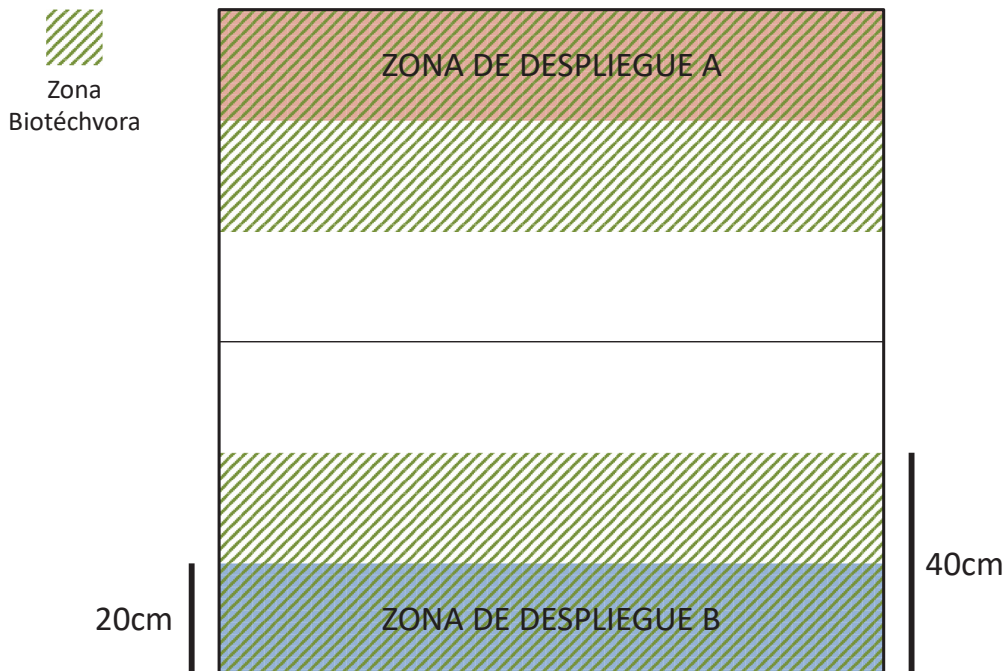
Todas aquellas tropas que al final de la partida **no se hayan desplegado** en la mesa de juego como figura o Marcador deberán ser consideradas como *Eliminadas* por el enemigo.

SIN CUARTEL

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

FIN DE MISIÓN

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



CAPTURAR Y PROTEGER

Configuración tipo: C1.

Reglas Especiales: Balizas, Recoger Baliza, Baliza Enemiga Capturada, DataTracker, Tropas Especialistas, Sin HVT, Carta INTELCOM (Bastimento).

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- » Tener **Capturada** la Baliza Enemiga al final de la partida (3 Puntos de Objetivo).
- » Tener **Capturada** la Baliza Enemiga con el DataTracker propio al final de la partida (2 Puntos de Objetivo extra).
- » Tener **Capturada** la Baliza Enemiga en la Zona de Despliegue propia al final de la partida (1 Punto de Objetivo).
- » Evitar que el enemigo tenga **Capturada** la Baliza propia al final de la partida (3 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 de 30 cm de profundidad.

No se permite desplegar en contacto peana con peana con las *Balizas*.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

BALIZAS

Hay un total de 2 *Balizas*, correspondiéndole una a cada jugador, situadas en mitades distintas de la mesa, cada una a 30 cm del centro y a 60 cm del borde de la mesa.

Se considera que la **Baliza Enemiga** es aquella que se encuentra más próxima a la *Zona de Despliegue* enemiga.

Las *Balizas* se representan mediante un Marcador de Baliza (BEACON), o un elemento de escenografía de diámetro similar (como las Tactical Beacons de Micro Art Studio, las Tracking Beacons de Warsenal o las Mark One Beacons de Customeeple).

RECOGER BALIZA

(HABILIDAD CORTA)

Ataque.

REQUISITOS

- » Para poder declarar esta Habilidad, la tropa debe encontrarse en alguna de las situaciones siguientes:
- » En contacto peana con peana con una tropa en estado *Nulo* que disponga de la *Baliza Enemiga*.
- » En contacto peana con peana con una tropa aliada que disponga de la *Baliza Enemiga*.
- » En contacto peana con peana con la *Baliza Enemiga* siempre que no haya una tropa enemiga también en contacto con ella.

EFECTOS

- » Consumiendo una Habilidad Corta, y sin necesidad de Tirada, cualquier tropa puede recoger la *Baliza Enemiga* en cualquiera de las situaciones que cumplan con los Requisitos mencionados.
- » Las tropas deberán cumplir con las **Reglas Comunes de Balizas**.

REGLAS COMUNES DE BALIZAS

- » Una tropa no puede llevar más de **una Baliza**. Como excepción, las tropas que dispongan de la pieza de Equipo **Bagaje** pueden llevar hasta **dos** Balizas.
- » Sólo **figuras** y no Marcadores (*Camuflaje, Suplantación, Holoeco...*) pueden cargar con las Balizas.
- » El Marcador de *Baliza* (BEACON) debe dejarse en la mesa si la figura que lo lleva pasa a estado *Nulo*.

BALIZA ENEMIGA CAPTURADA

El jugador considerará la *Baliza Enemiga* como **Capturada** cuando éste es el único que posee una tropa (como figura, pero no como Marcador) en contacto peana con peana con ella. Por tanto, no puede haber figuras enemigas en contacto con la *Baliza*. Las miniaturas en estado *Nulo* no cuentan.

DATATRACKER

Al final de la Fase de Despliegue, por orden de Iniciativa, 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).



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* 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.

SIN HVT

En este escenario no se aplica las reglas de Figura HVT ni Asegurar HVT. Los jugadores no desplegarán Figura HVT en la mesa de juego y deberán retirar de su Mazo Clasificado todos los *Objetivos Clasificados HVT*.

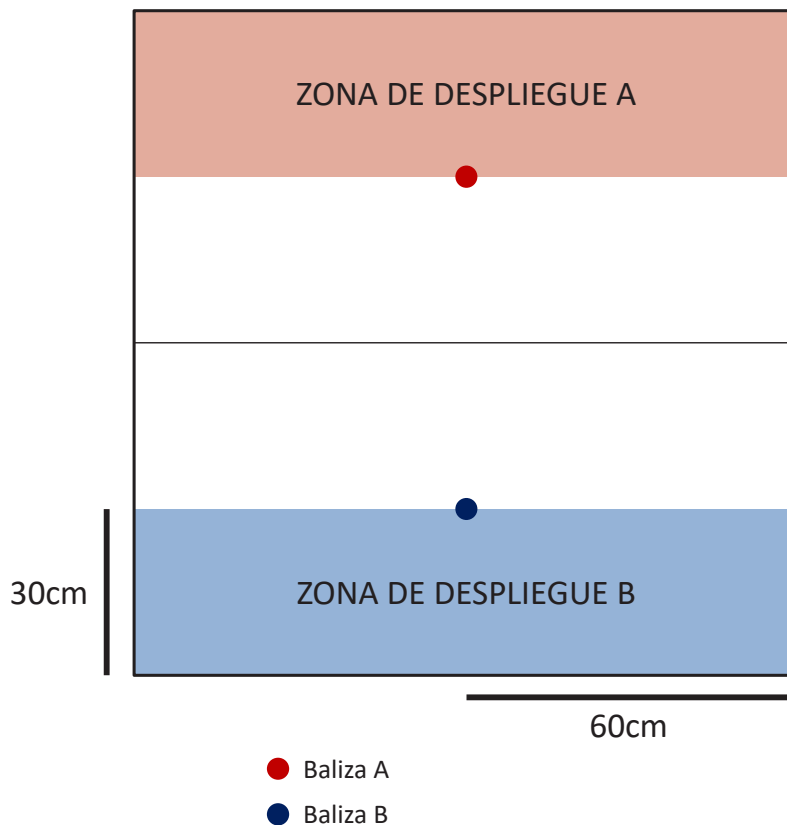
CARTA INTELCOM (BASTIMENTO)

Los Objetivos Clasificados con el símbolo  conceden 1 *Punto de Objetivo* extra, sólo si el jugador dispone de un total de *Puntos de Objetivo* inferior a 10.

FIN DE MISIÓN

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

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



CONTRAMEDIDAS

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

Configuración tipo: A.

Reglas Especiales: Zona de Exclusión, Objetivos Clasificados, DataTracker, Orden Especial del DataTracker, Múltiples HVTs, Sin Asegurar HVT, Modo Extremo.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- » Haber cumplido **más** *Objetivos de Misión Actual* que el adversario al final de partida (4 Puntos de Objetivo).
- » Haber cumplido **la misma cantidad** de *Objetivos de Misión Actual* que el adversario al final de partida (2 Puntos de Objetivo, sólo si se ha cumplido al menos 1 *Objetivo Clasificado*).
- » Cumplir los *Objetivos de Misión Actual* (1 Punto de Objetivo por cada uno, hasta un máximo de 4 Puntos de Objetivo).
- » Cumplir un *Objetivos de Misión Actual* con el DataTracker propio. (2 Puntos de Objetivo).

CLASIFICADO

- » Ver Reglas Especiales del Escenario.

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 los HVTs.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

OBJETIVOS CLASIFICADOS

Al comienzo de la partida, usando un solo Mazo Clasificado (Modo Estándar)), roba tres cartas y colócalas al lado del área de juego. Estas tres cartas son los *Objetivos de Misión Actual*. Coloca el resto del Mazo junto a ellas, dejando espacio para una pila de descarte.

Al comienzo de la Fase Táctica del turno de cada jugador, ese jugador puede elegir y descartar una de las tres cartas de *Objetivo de Misión Actual*, colocarla en la pila de descarte y robar una carta del mazo.

Durante cada Turno de jugador, si se cumple un *Objetivo de Misión Actual*, el jugador que lo completó se queda con esa carta. Si ambos jugadores lograron el mismo *Objetivo de Misión Actual* en la misma orden, ambas tropas contarán que lo han cumplido. Al final de ese Turno de jugador, roba nuevas cartas del mazo hasta que haya tres *Objetivos de Misión Actuales*.

Si el mazo se queda sin cartas, baraja la pila de descartes en un nuevo mazo. Cualquier *Objetivo de Misión Actual* que se compruebe "al final del juego" se puede conseguir al final de cualquier Turno de Jugador.

DATATRACKER

El DataTracker es un operativo de alta confianza, especialista en operaciones de Recuperación y Entrega de información delicada.

Al final de la Fase de Despliegue, por orden de Iniciativa, 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).

ORDEN ESPECIAL DEL DATATRACKER

El *DataTracker* posee una Orden Irregular extra, que sólo puede consumir en sí mismo, y que no se puede convertir en una Orden Regular. Esta Orden no forma parte de la *Reserva de Órdenes*, es una Orden Irregular adicional de uso exclusivo para el *DataTracker*.

MÚLTIPLES HVTs

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

Cada HVT podrá ser utilizado una única vez para completar un *Objetivo Clasificado*. Una vez se cumpla el *Objetivo Clasificado* sobre el HVT objetivo, la miniatura de HVT deberá ser retirada de la mesa de juego.

SIN ASEGURAR HVT

En este escenario la opción de *Asegurar HVT* no se puede utilizar para suplir el *Objetivo Clasificado* del jugador.



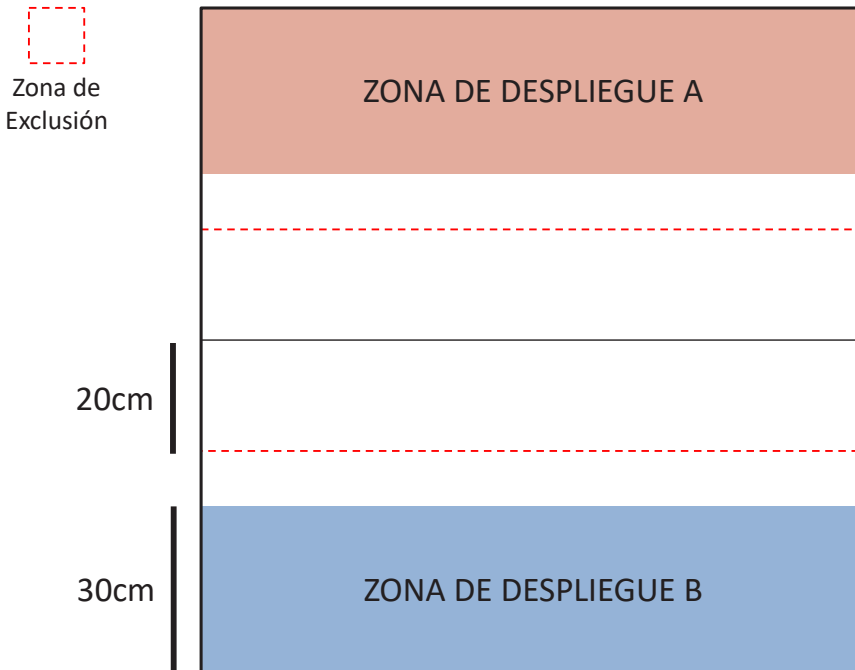
MODDO EXTREMO

Este escenario puede jugarse en un modo de dificultad extrema.
En este modo, los jugadores deberán utilizar el Mazo de Objetivos Clasificados en su versión extrema (la versión roja).

FIN DE MISIÓN

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

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



CONTROL DE CUADRANTES

Configuración tipo: A.

Reglas Especiales: Cuadrantes (ZO), Dominar ZO, Carta INTELCOM (Apoyo y Control), DataTracker, Orden Especial del DataTracker, Dominante.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- » Dominar la misma cantidad de Cuadrantes que el jugador enemigo al final de cada Ronda de Juego (1 Punto de Objetivo, sólo si el jugador Domina al menos 1 Cuadrante).
- » Dominar más Cuadrantes que el jugador enemigo al final de cada Ronda de Juego (2 Puntos de Objetivo).
- » Disponer de un DataTracker Dominante en un Cuadrante Dominado al final de cada Ronda de Juego (1 Punto 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.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

CUADRANTES (ZO)

Al final de cada Ronda de Juego se divide la mesa en cuatro Cuadrantes, tal y como se muestra en el mapa, se comprueba cuántos Cuadrantes Domina cada jugador y se le otorgan los Puntos de Objetivo correspondientes.

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

DOMINAR ZONA DE OPERACIONES

Una Zona de Operaciones (ZO) se considera Dominada por un jugador si éste tiene más Puntos de 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, HuevaEmbrión,-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 HuevaEmbrión.

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.

CARTA INTELCOM (APOYO Y CONTROL)

Antes de comenzar la partida, tras seleccionar el Objetivo Clasificado, el jugador deberá informar a su adversario si esa carta será su Objetivo Clasificado o si será su Carta INTELCOM. Cada jugador lanzará un dado, aquel que obtenga el resultado más alto deberá ser el primero en informar a su adversario sobre la decisión tomada. El contenido de la carta, ya sea la misión o su valor numérico, se considera Información Privada, independientemente del uso que el jugador le dé a dicha carta.

Al final de la tercera Ronda de Juego, cuando concluya la partida y se proceda al recuento de puntos siguiendo el orden establecido por la elección de la Iniciativa, el jugador podrá emplear su Carta INTELCOM en Modo Apoyo y Control.

Modo Apoyo y Control. El jugador podrá sumar el valor numérico de la Carta INTELCOM al total de Puntos de Ejército que disponga dentro de la Zona de Operaciones (ZO) de su elección, siempre y cuando posea una tropa en Estado No Nulo dentro de dicha ZO.

DATATRACKER

El DataTracker es un operativo de alta confianza, especialista en operaciones de Recuperación y Entrega de información delicada.

Al final de la Fase de Despliegue, por orden de Iniciativa, 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).



ORDEN ESPECIAL DEL DATATRACKER

El *DataTracker* posee una Orden Irregular extra, que sólo puede consumir en sí mismo, y que no se puede convertir en una Orden Regular. Esta Orden no forma parte de la *Reserva de Órdenes*, es una Orden Irregular adicional de uso exclusivo para el *DataTracker*.

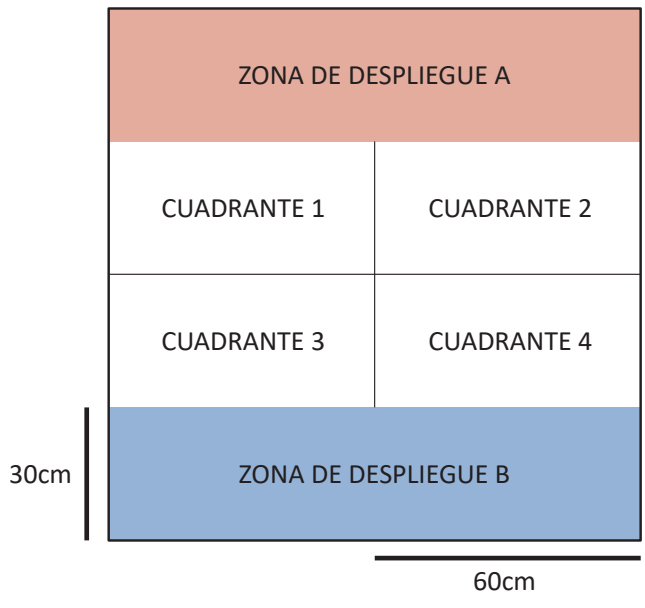
DATATRACKER DOMINANTE

La presencia de un *DataTracker* propio en un estado que no sea considerado *Nulo* en un *Cuadrante Dominado* concede un máximo de 1 Punto de Objetivo extra al comprobar los *Cuadrantes Dominados* al final de cada *Ronda de Juego*.

FIN DE MISIÓN

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

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



DECAPITACIÓN

Configuración tipo: A.

Reglas Especiales: Enlace Táctico Reforzado, DataTracker, Objetivo Designado, Eliminación, Sin Cuartel, Sin Mazo Clasificado, Concilium Watch.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- » Eliminar **más** Puntos de Ejército enemigos que el adversario (3 Puntos de Objetivo).
- » Eliminar **tantos** Tenientes enemigos como el adversario (2 Puntos de Objetivo, si se ha eliminado al menos a un Teniente).
- » Eliminar **más** Tenientes enemigos que el adversario (4 Puntos de Objetivo).
- » Eliminar al **Objetivo Designado** (2 Puntos de Objetivo).
- » Eliminar al **Objetivo Designado** con el DataTracker propio (1 Puntos de Objetivo Extra).

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.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

ENLACE TÁCTICO REFORZADO

En este escenario **no** se aplica la regla *Pérdida de Teniente*.

En esta misión, la identidad del **Teniente** siempre se considera **Información Pública**. De tal modo, el jugador deberá indicar cuál Marcador es el *Teniente* si se encontrara en estado de Marcador (Camuflado, Camuflado TO...), o Marcadores en el caso de Holoprojector.

Es obligatorio que, al comienzo de la primera *Ronda de Juego*, el *Teniente* se encuentre desplegado en la mesa, sea en forma de figura o de Marcador. No se permite su despliegue en estado *Despliegue Oculto*.

Si durante la **Fase Táctica** del *Turno Activo*, el jugador comprueba que carece de *Teniente*, ya sea porque éste no ha sido desplegado o porque su *Teniente* se encuentra en estado considerado **Nulo** (*Inconsciente, Muerto, Sepsitorizado...*) o en estado **Aislado**, entonces deberá nombrar un nuevo *Teniente* sin coste de Orden. La identidad de este nuevo *Teniente* también se considera **Información Pública**. Es obligatorio que dicho *Teniente* sea una figura o Marcador que se halle en la mesa de juego.

DATATRACKER

Al final de la *Fase de Despliegue*, cualquier Objetivo de Misión Actual que se compruebe "al final del juego" se puede conseguir al final de cualquier Turno de Jugador. 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, la figura *HVT* del enemigo 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* 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 *Muerta*, 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!!!*

SIN MAZO CLASIFICADO

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

CONCILIUM WATCH

Un jugador obtendrá 1 Punto de Objetivo extra (hasta un total máximo de 10 Puntos de Objetivo) si al término de la partida se dan las tres condiciones siguientes:

- » El jugador posee una tropa con la Habilidad Especial **Reportero** en estado no *Nulo* en la mesa de juego.
- » Esta tropa tiene una figura enemiga también en estado no *Nulo* en el interior de su *Zona de Control*.
- » Dicha figura enemiga posee en su Perfil de Tropa un arma de las listadas en la Tabla de Armas Prohibidas por Concilium Convention Watch.

Concilium Watch no permite obtener más de un 1 Punto de Objetivo por jugador, independientemente del número de tropas que el jugador disponga que cumplan las condiciones anteriores.

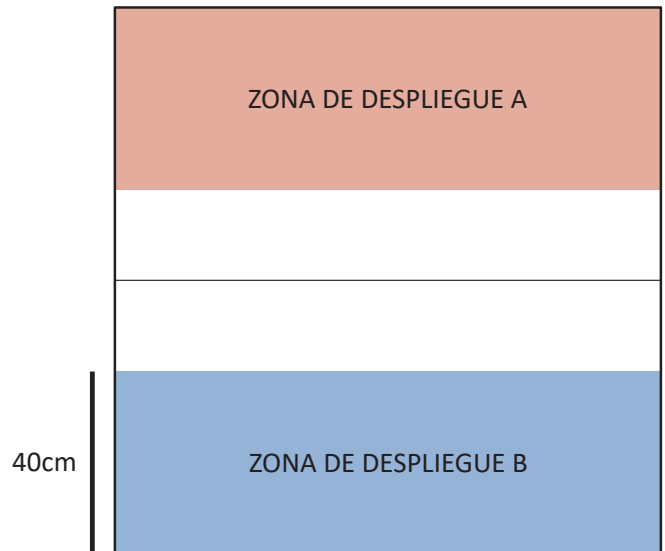
Esta regla no se aplica si la figura enemiga posee la Habilidad Especial **Pacificador**.

FIN DE MISIÓN

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

TABLA DE ARMAS PROHIBIDAS POR CONCILIUM CONVENTION WATCH

Blitzen	E/Mitter	Flammenspeer	Minas Monofilo
Chain-colt	Escopeta de Abordaje	Granadas E/M	Minas Virales
Chain Rifle	Escopeta de Abordaje T2	Lanzallamas Ligero	Nanopulser
Drop Bears	Escopeta Ligera	Lanzallamas Pesado	WildParrot
E/Marat	Escopeta Pesada	Mina Pectoral	Zapper
E/Mauler	Escopeta Vulkan	Minas Antipersona	



DEMOSTRACIÓN DE PODER

Configuración tipo: A1.

Reglas Especiales: Antena de Transmisión, Controlar Antena de Transmisión, Panoplias, Vanguardia Acorazada, DataTracker, Eliminación, Sin HVT ni Mazo Clasificado.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- » Controlar la Antena de Transmisión al final de la partida (**3 Puntos de Objetivo**).
- » Controlar la Antena de Transmisión mediante un TAG al final de la partida (**3 Puntos de Objetivo** extra).
- » Eliminar **más** Puntos de Ejército que el adversario (**3 Puntos de Objetivo**).
- » Controlar la Antena de Transmisión con el DataTracker propio 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.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

ANTENA DE TRANSMISIÓN

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

CONTROLAR ANTENA DE TRANSMISIÓN

Una Antena de Transmisión se considera Controlada por un jugador cuando éste es el único que dispone de una figura, pero no un Marcador, en contacto peana con peana con dicha Antena de Transmisión. Por tanto, no puede haber figuras enemigas en contacto con la Antena de Transmisión. Las miniaturas en estado Nulo no se tendrán en cuenta.

Tal y como se indica en Objetivos Principales, si la tropa que Controla la Antena es un TAG (o una tropa con la Habilidad Especial *Piloto, Piloto Remoto, Operador o Peso Pesado*), el jugador contabilizará 3 Puntos de Objetivo extra.

PANOPLIAS

Hay 2 Panoplias situadas en la línea central de la mesa a 30 cm de los bordes (ver plano).

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

USAR PANOPLIA

(HABILIDAD CORTA)

Ataque.

REQUISITOS

- » La tropa debe encontrarse en contacto peana con peana con una Panoplia.

EFFECTOS

- » Esta Habilidad permite hacer uso de la Propiedad Logística de una Panoplia:
 - » Superando una Tirada de VOL podrá efectuar una Tirada en cualquiera de las Tablas de Botín, para obtener un arma o pieza de Equipo. Una vez obtenido un éxito, no podrá volver a hacer uso de esta Propiedad. Aquellas tropas que posean la Habilidad Especial Botín, Saqueador o cualquier otra Habilidad que así lo indique en su descripción, no precisan realizar la Tirada de VOL.
 - » Además, una tropa que, en contacto peana con peana con esta pieza de escenografía, consuma una Habilidad Corta de la Orden cancela el estado Descargado.
 - » En caso de obtener un resultado de Moto en las Tablas de Botín, las tropas con S6, S7 o S8 sólo verán modificado el valor de su Atributo MOV.

VANGUARDIA ACORAZADA

Las unidades tipo TAG pueden desplegar como si dispusieran de la Habilidad Especial Despliegue Avanzado Nivel 1.

DATATRACKER

Al final de la Fase de Despliegue, por orden de Iniciativa, 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).

SIN HVT NI MAZO CLASIFICADO

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

ELIMINACIÓN

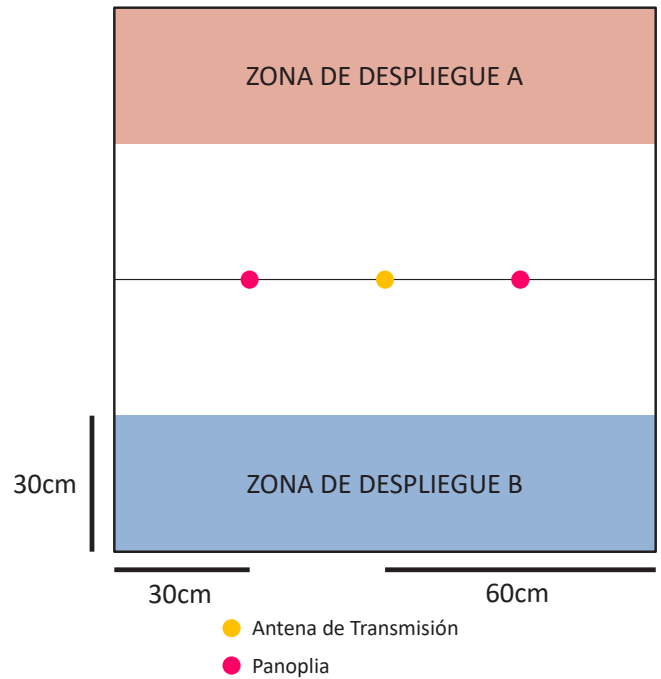
Una tropa se considera *Eliminada* cuando pasa a estado *Muerto*, o se encuentra en estado *Nulo* al final de la batalla.

Todas aquellas tropas que al final de la partida **no se hayan desplegado** en la mesa de juego como 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**.

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



DESENMASCARAMIENTO

Escenario por el Warcor HurVo

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

Ataque.

REQUISITOS

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

EFECTOS

- » 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 por el mismo jugador 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 *Tiradas de VOL* necesarias para *Activar Consolas*. Además, podrán realizar dos *Tiradas de VOL* por cada *Habilidad Corta* consumida al *Activar* una *Consola*.

DATATRACKER

Al final de la *Fase de Despliegue*, por orden de *Iniciativa*, 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

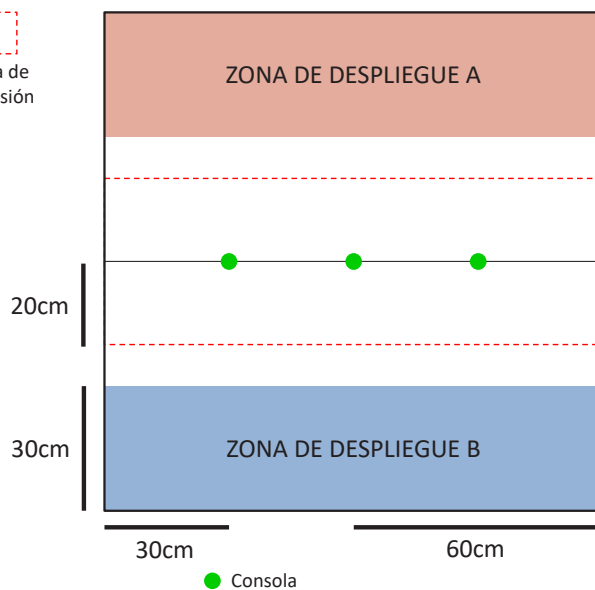
En este escenario no se aplican las reglas de *Objetivo Clasificado*, ni *Mazo Clasificado*.

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*.

 Zona de Exclusión



LA ARMERÍA

Configuración tipo: F.

Reglas Especiales: Zona de Exclusión, La Armería (ZO), Dominar ZO, Panoplias, Tropas Especialistas, Carta INTELCOM (Apoyo y Control).

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- » Dominar la Armería al final de cada Ronda de Juego (1 Punto de Objetivo por Ronda).
- » Dominar la Armería al final de la partida (4 Puntos de Objetivo).
- » Haber obtenido **más** armas o equipo de las Panoplias que el enemigo al final de la partida (2 Puntos de Objetivo).

CLASIFICADO

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

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*.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

LA ARMERÍA (ZO)

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

La Armería se encuentra situada en el centro de la mesa, tiene unas dimensiones de 20x20 cm y puede representarse mediante la Objective Room de Micro Art Studio, el Command Bunker de Warsenal, la Sala de Operaciones de Plastcraft o la Panic Room de Customeeple.

En términos de juego, se considerará que los muros de la Armería tienen una altura infinita, bloqueando totalmente la Línea de Tiro a través de ellos. La Armería dispone de 4 Puertas de Seguridad, situadas en la mitad de cada uno de sus muros (ver mapa). Las Puertas de la Armería se encuentran cerradas. Las Puertas de la Armería deben representarse con un Marcador de Acceso Estrecho (NARROW GATE), o con un elemento de escenografía de dimensiones similares, y se considerará que sólo permite el acceso de tropas con un Atributo de S de 2 o inferior.

En este escenario está permitido el uso de las reglas de *Estructuras de Escenografía*.

ABRIR PUERTAS ARMERÍA

(HABILIDAD CORTA)

Ataque.

REQUISITOS

- » Sólo Tropas Especialistas pueden declarar esta Habilidad.
- » La Tropa Especialista debe encontrarse en contacto peana con peana con una Puerta.

EFFECTOS

- » Superando una Tirada Normal de **VOL** se abren automáticamente **todas** las Puertas de la Sala Objetivo. En caso de fallar la tirada, ésta se puede repetir las veces que sea necesario, con el correspondiente consumo de una Habilidad Corta por intento.

DOMINAR ZONA DE OPERACIONES

Una Zona de Operaciones (ZO) se considera Dominada por un jugador si éste tiene **más** Puntos de 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, HuevaEmbrión, 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 *HuevaEmbrión*.

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.

PANOPLIAS

La Armería dispone de 2 Panoplias situadas en esquinas diferentes de su interior (ver plano).

Cada Panoplia deberá representarse con un Marcador de Objetivo (OBJECTIVE) o con un elemento de escenografía de diámetro similar.

Los jugadores no podrán declarar ningún Ataque contra las Panoplias, excepto *Usar Panoplia*, antes del inicio de la segunda Ronda de Juego.

USAR PANOPLIA

(HABILIDAD CORTA)

Ataque.

REQUISITOS

- » La tropa debe encontrarse en contacto peana con peana con una *Panoplia*.

EFFECTOS

Esta Habilidad permite hacer uso de la Propiedad *Logística* de una *Panoplia*:

- » Superando una Tirada Normal de *VOL* podrá efectuar una Tirada en cualquiera de las *Tablas de Botín*, para obtener un arma o pieza de Equipo. Una vez obtenido un éxito, no podrá volver a hacer uso de esta Propiedad.
- » Aquellas tropas que posean la Habilidad Especial *Botín, Saqueador* o cualquier otra Habilidad que así lo indique en su descripción, no precisan realizar la Tirada de *VOL*.
- » Además, una tropa que, en contacto peana con peana con esta pieza de escenografía, consuma una Habilidad Corta de la Orden cancela el estado *Descargado*.
- » En caso de obtener un resultado de Moto en las *Tablas de Botín*, las tropas con S6, S7 o S8 sólo verán modificado el valor de su Atributo *MOV*.

Superando una Tirada Normal de *VOL* las *Tropas Especialistas* pueden realizar dos tiradas en la *Tabla de Botín*, pero sólo podrán conservar una de las armas obtenidas.

Modo Apoyo y Control. El jugador podrá sumar el valor numérico de la *Carta INTELCOM* al total de *Puntos de Ejército* que disponga dentro de la *Zona de Operaciones*, siempre y cuando posea una tropa en Estado *No Nulo* en su interior.

FIN DE MISIÓN

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

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

TIPO DE EDIFICIO	TIPO DE ESTRUCTURA	TIPO DE ACCESO	TAMAÑO DE ACCESO	PROPIEDADES
ARMERÍA	Muro (x4)	Puerta de Seguridad (x4)	Acceso Estrecho (x4)	Panoplia (x2)

TIPO DE ELEMENTO	NOMBRE	BLI	PB	EST	TAC	PRO
ACCESO	PUERTA DE SEGURIDAD	3	3	2	Acceso Estrecho	Hackeable (Tirada de VOL)
ESTRUCTURAL	MURO	10	0	3	--	--
ESCENOGRÁFICO	PANOPLIA	0	0	1	--	Logística

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.

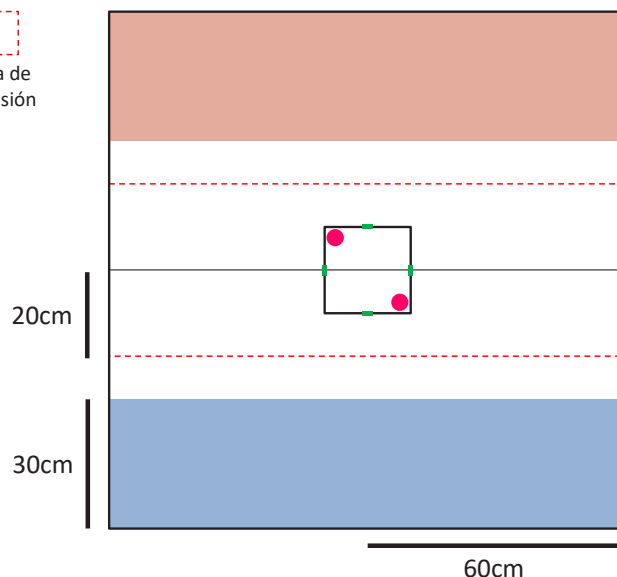
Una *Tropa Especialista* con un Marcador de *Inutilizado (DIS)* podrá igualmente cumplir los Objetivos del escenario.

CARTA INTELCOM (APOYO Y CONTROL)

Antes de comenzar la partida, tras seleccionar el *Objetivo Clasificado*, el jugador deberá informar a su adversario si esa carta será su *Objetivo Clasificado* o si será su *Carta INTELCOM*. Cada jugador lanzará un dado, aquel que obtenga el resultado más alto deberá ser el primero en informar a su adversario sobre la decisión tomada. El contenido de la carta, ya sea la misión o su valor numérico, se considera *Información Privada*, independientemente del uso que el jugador le dé a dicha carta.

Al final de la *tercera Ronda de Juego*, cuando concluya la partida y se proceda al recuento de puntos siguiendo el orden establecido por la elección de la *Iniciativa*, el jugador podrá emplear su *Carta INTELCOM* en *Modo Apoyo y Control*.

Zona de Exclusión



● Panoplia

LÍNEA DE FRENTE

Configuración tipo: A.

Reglas Especiales: Sectores (ZO), Dominar ZO, Carta INTELCOM (Apoyo y Control), Oficial de Enlace.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- » Dominar el Sector más cercano a la Zona de Despliegue propia (1 Punto de Objetivo).
- » Dominar el Sector central (3 Puntos de Objetivo).
- » Dominar el Sector central teniendo al Oficial de Enlace propio dentro de dicho Sector, en un estado No Nulo (1 Punto de Objetivo adicional al Objetivo anterior).
- » Dominar el Sector más alejado de la Zona de Despliegue propia (4 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 de 30 cm de profundidad.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

SECTORES (ZO)

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

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

DOMINAR ZONA DE OPERACIONES

Una Zona de Operaciones (ZO) se considera Dominada por un jugador si éste tiene más Puntos de 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, HuevaEmbrión, 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 HuevaEmbrión.

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.

CARTA INTELCOM (APOYO Y CONTROL)

Antes de comenzar la partida, tras seleccionar el Objetivo Clasificado, el jugador deberá informar a su adversario si esa carta será su Objetivo Clasificado o si será su Carta INTELCOM. Cada jugador lanzará un dado, aquel que obtenga el resultado más alto deberá ser el primero en informar a su adversario sobre la decisión tomada. El contenido de la carta, ya sea la misión o su valor numérico, se considera Información Privada, independientemente del uso que el jugador le dé a dicha carta.

Al final de la tercera Ronda de Juego, cuando concluya la partida y se proceda al recuento de puntos siguiendo el orden establecido por la elección de la Iniciativa, el jugador podrá emplear su Carta INTELCOM en Modo Apoyo y Control.

Modo Apoyo y Control. Se podrá sumar el valor numérico de la Carta INTELCOM al total de Puntos de Ejército que disponga el jugador, dentro de la Zona de Operaciones a su elección, siempre y cuando disponga de una tropa en Estado No Nulo dentro de la Zona de Operaciones elegida.

OFICIAL DE ENLACE

Los Oficiales de Enlace tienen la misión de recopilar toda la información y datos de inteligencia obtenidos durante la operación y transmitirlos al Mando Coordinado de Defensa Global, gestionado por O-12.

Al final de la *Fase de Despliegue*, siguiendo el mismo orden de la *Iniciativa*, los jugadores deben declarar qué tropa de su Lista de Ejército con la Habilidad Especial **Observador de Artillería** será su *Oficial de Enlace*. La tropa elegida deberá ser siempre una figura o Marcador desplegada en la mesa de juego. No se permite elegir tropas en estado *Despliegue Oculto*. Así mismo, tropas cuyo Tipo de Tropa sea REM tampoco podrán ser designadas como *Oficiales de Enlace*.

El *Oficial de Enlace* se identifica mediante un Marcador de Liaison Officer (LIAISON OF).

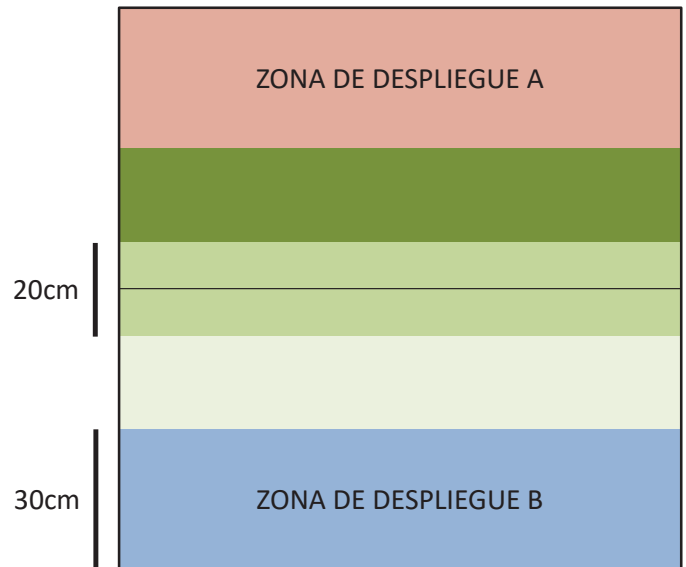
Al final de la partida, si el Oficial de Enlace se encuentra en estado no Nulo y completamente fuera de su *Zona de Despliegue*, su jugador realizará una Tirada de VOL+3, empleando el Atributo VOL de su Oficial



de Enlace. En caso de superar esta tirada, el jugador obtendrá 1 Punto de Objetivo extra (hasta un máximo de 10 Puntos de Objetivo). En caso de fallar la tirada, ésta se puede repetir con el correspondiente consumo de un Token de Mando por intento.

FIN DE MISIÓN

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



MATRIZ DE TRANSMISIÓN

Configuración tipo: J.

Reglas Especiales: Zonas de Transmisión (ZO), Dominar ZO,

DataTracker, Objetivo Designado, Carta INTELCOM (Bastimiento).

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- » **Dominar el mismo número** de Zonas de Transmisión que el enemigo al final de cada **Ronda de Juego** (1 Punto de Objetivo, si se domina **al menos 1** Zona de Transmisión).
- » **Dominar más** Zonas de Transmisión que el enemigo al final de cada **Ronda de Juego** (2 Puntos de Objetivo).
- » Eliminar al **Objetivo Designado** (1 Puntos de Objetivo).
- » Eliminar al **Objetivo Designado** con el DataTracker propio (2 Puntos de Objetivo Extra).

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 de 30 cm de profundidad.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

ZONAS DE TRANSMISIÓN (ZO)

Hay 5 *Zonas de Transmisión* de 10 cm de radio: Una situada en el centro de la mesa, mientras que en cada mitad de la mesa hay dos *Zonas de Transmisión* más, cada una a 30 cm de un borde de la mesa y a 30 cm de la línea central. El centro de cada *Zona de Transmisión* deberá representarse con un Marcador de Antena de Transmisión (TRANS. ANTENNA) o con un elemento de escenografía de diámetro similar (como el Communications Array de Warsenal o la Sat Station Antenna de Customeeple).

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

Cada una de las *Antenas de Transmisión* funciona como un *Repetidor* para los *Hackers* de ambos jugadores. Las *Antenas de Transmisión* no aplican los *MOD* de *Firewall*.

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, *HuevaEmbrión*, *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 *Mínas* 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 *HuevaEmbrión*.

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*.

DATATRACKER

Al final de la *Fase de Despliegue*, por orden de *Iniciativa*, 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, la figura *HVT* del enemigo 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.

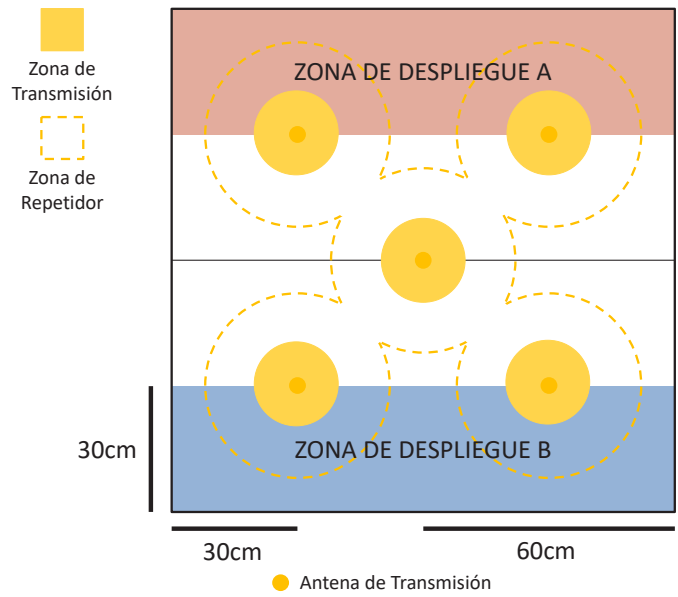
Los *HVT* serán reactivos y hostiles, reaccionando ante cualquier declaración de *Orden* que realice una tropa activa enemiga en *LDT* o *ZC*.

CARTA INTELCOM (BASTIMIENTO)

Los Objetivos Clasificados con el símbolo conceden 1 *Punto de Objetivo* extra, sólo si el jugador dispone de un total de *Puntos de Objetivo* inferior a 10.

FIN DE MISIÓN

La misión tiene un tiempo limitado de duración, terminando automáticamente al final de la **tercera Ronda de Juego**.
Si un jugador empieza su turno en *¡¡¡Retirada!!!* la partida acabará **al final** de ese **mismo Turno de Jugador**.



PARTIDA DE CAZA

Configuración tipo: B1.

Reglas Especiales: Antenas de Comunicaciones, Activar Antenas, Caza de Objetivos, Misión de Captura, Línea de Mando Reforzada, Tropas Especialistas, Carta INTELCOM (Contraespionaje).

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- » Conectar Antena (1 Punto de Objetivo por cada Antena de Comunicaciones Activada).
- » Cazar **más** Tropas Especialistas enemigas que el adversario (2 Puntos de Objetivo).
- » Cazar **tantos** Tenientes enemigos como el adversario (3 Puntos de Objetivo, sólo si se ha Capturado al menos uno).
- » Cazar **más** Tenientes enemigos que el adversario (4 Puntos de Objetivo).

CLASIFICADO

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

DESPLIEGUE

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

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

ANTENAS DE COMUNICACIONES

Hay un total de **dos** Antenas de Comunicaciones, situadas en la línea central de la mesa, y cada una a 30 cm del borde de la mesa.

Las Antenas deberán representarse con un Marcador de Antena de Transmisión (TRANS. ANTENNA) o con un elemento de escenografía de diámetro similar (como el Communications Array de Warsenal o la Sat Station Antenna de Customeeple).

ACTIVAR ANTENAS

(HABILIDAD CORTA)

Ataque.

REQUISITOS

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

EFECTOS

- » Superando una Tirada de Normal **VOL** se considera que la Antena de Comunicaciones 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 de Comunicaciones que haya sido Activada previamente por su adversario, empleando el mismo procedimiento. No obstante, dicha Antena no deja de considerarse como Activada por el enemigo.
- » Se pueden emplear Marcadores de Jugador A (PLAYER A) y Jugador B (PLAYER B) para señalar la Antena Activada. Es recomendable que cada jugador emplee un tipo de Marcador distinto.

CAZA DE OBJETIVOS

Un Teniente se consideran Cazado cuando entra en el estado **Aislado** o **Inmovilizado** (IMM-1 o IMM-2) en el momento de ser Teniente, y cuando se encuentran en el estado **Aislado** o **Inmovilizado** (IMM-1 o IMM-2) al final de la partida.

Una Tropa Especialista se consideran Cazados cuando entran en estado **Aislado** o **Inmovilizado** (IMM-1 o IMM-2) al final de la partida.

Todos aquellos Tenientes y Tropas Especialistas que al final de la partida **no se hayan desplegado** en la mesa de juego como figura o Marcador deberán ser considerados como Cazados por el enemigo.

MISIÓN DE CAPTURA

En este escenario, todas las tropas que posean cualquier tipo de Pistola disponen, además, de una **Pistola Aturdidora**, sin Coste adicional alguno.

Además, todas aquellas tropas que posean la Característica de Tropa Tropa Veterana, Tropa de Élite o Tropa de Cuartel General disponen, además, de un **Lanzaadhesivo**, sin Coste adicional alguno.

Las Armas CD MULTI pueden emplear el Modo Aturdidor para disparar Munición Especial **Aturdidora**.

En este escenario, la Munición Especial Aturdidora induce el estado **Inmovilizado-1** en vez de Aturdido.

LÍNEA DE MANDO REFORZADA

En este escenario **no** se aplica la regla Pérdida de Teniente.

En esta misión, la identidad del **Teniente** siempre se considera **Información Pública**. De tal modo, el jugador deberá indicar cuál

Marcador es el *Teniente* si se encontrara en estado de Marcador (Camuflado, Camuflado TO...), o Marcadores en el caso de Holoprojector.

Es obligatorio que, al comienzo de la primera *Ronda de Juego*, el *Teniente* se encuentre desplegado en la mesa, sea en forma de figura o de Marcador. No se permite su despliegue en estado *Despliegue Oculto*.

Si durante la **Fase Táctica** del *Turno Activo*, el jugador comprueba que carece de *Teniente*, ya sea porque éste no ha sido desplegado o porque su *Teniente* se encuentra en estado considerado **Nulo** (*Inconsciente, Muerto, Sepsitorizado...*) o en estado **Aislado o Inmovilizado (IMM-1 o IMM-2)**, entonces deberá nombrar un nuevo *Teniente* sin coste de Orden. La identidad de este nuevo *Teniente* también se considera *Información Pública*. Es obligatorio que dicho *Teniente* sea una figura o Marcador que se halle en la mesa de juego.

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.

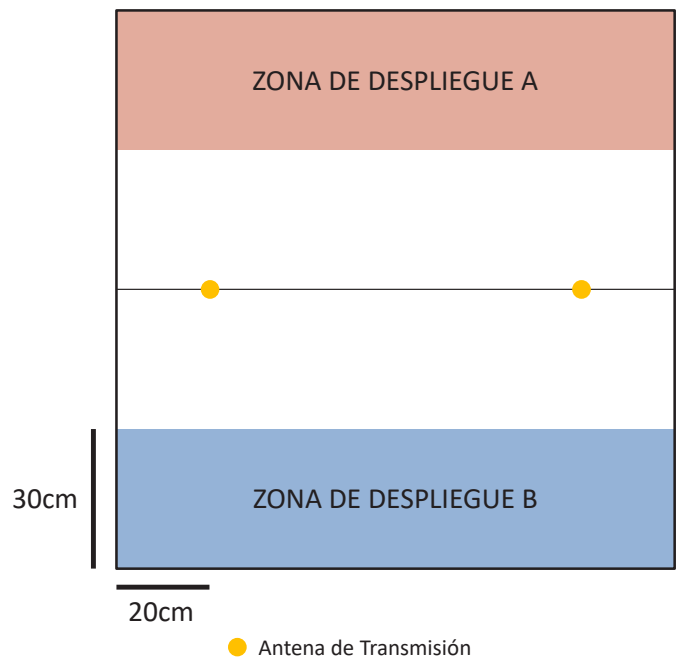
CARTA INTELCOM (CONTRAESPIONAJE)

Cuando concluya la partida y se proceda al recuento de puntos, cada Objetivo Clasificado cumplido por un jugador que disponga del símbolo  anulará un Objetivo Clasificado cumplido por el jugador contrario que disponga del símbolo [OBSO+].

FIN DE MISIÓN

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

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



POWER PACK

Configuración tipo: D.

Reglas Especiales: Zona de Saturación, Antenas, Activar Antenas, Sistema de Prevención de Sobrecarga, Consolas, Controlar Consola, Tropas Especialistas, Bono de Cadena de Mando, Concilium Watch.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- » Haber **Activado el mismo número** de *Antenas* que el adversario al final de la partida (2 *Puntos de Objetivo*, sólo si el jugador ha *Activado* al menos 1 *Antena*).
- » Haber **Activado más** *Antenas* que el adversario al final de la partida (4 *Puntos de Objetivo*).
- » **Controlar** la *Consola* del enemigo al final de la partida (2 *Puntos de Objetivo*).
- » Haber evitado que el adversario *Controle* la *Consola* aliada al final de la partida (2 *Punto de Objetivo*).

CLASIFICADO

- » Cada jugador tiene 2 *Objetivo Clasificado* (2 *Punto de Objetivo cada uno*).

DESPLIEGUE

Los jugadores desplegarán en los lados opuestos de la mesa de juego. Ambos disponen de dos *Zonas de Despliegue* de 30 x 40 cm situadas en el borde de la mesa.

Las tropas que dispongan de la Habilidad Especial *Despliegue Avanzado N1* dispondrán de una *Zona de Despliegue* de 40 x 50 cm. Aquellas tropas que dispongan de la Habilidad Especial *Despliegue Avanzado N2* podrán desplegar en cualquier punto de su mitad de la mesa.

No se permite desplegar en contacto peana con peana con las *Consolas*, ni tampoco con la *Antenas*.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

ZONA DE SATURACIÓN

El área comprendida entre los 20 cm a cada lado de la línea central de la mesa se considera *Zona de Saturación*.

ANTENA

Hay 3 *Antenas* situadas en la línea central de la mesa. Una se encuentra en el centro de la mesa, mientras que las otras dos se encuentran a 20 cm del borde de la mesa. Cada *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)

Ataque.

REQUISITOS

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

EFECTOS

- » 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.

SISTEMA DE PREVENCIÓN DE SOBRECARGA

El jugador no puede tener más de dos *Antenas Activadas* al mismo tiempo. Aunque supere una Tirada de VOL con una tercera *Antena*, el jugador no puede marcarla como *Activada*.

CONSOLAS

Hay 2 *Consolas*, situadas en mitades distintas de la mesa, cada una de ellas a 30 cm del centro de la mesa y a 60 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.

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 CADENA DE MANDO

Aquellas tropas que posean la Habilidad Especial *Cadena de Mando* dispondrán de un **MOD de +3** a las Tiradas de *VOL* necesarias para *Activar Antena*. Además, podrán realizar dos Tiradas de *VOL* por cada Habilidad Corta consumida al *Activar* una *Antena*.

CONCILIUM WATCH

Un jugador obtendrá 1 Punto de Objetivo extra (hasta un total máximo de 10 Puntos de Objetivo) si al término de la partida se dan las tres condiciones siguientes:

- » El jugador posee una tropa con la Habilidad Especial **Reportero** en estado no *Nulo* en la mesa de juego.
- » Esta tropa tiene una figura enemiga también en estado no *Nulo* en el interior de su *Zona de Control*.
- » Dicha figura enemiga posee en su Perfil de Tropa un arma de las listadas en la Tabla de Armas Prohibidas por Concilium Convention Watch.

Concilium Watch no permite obtener más de un 1 Punto de Objetivo por jugador, independientemente del número de tropas que el jugador disponga que cumplan las condiciones anteriores.

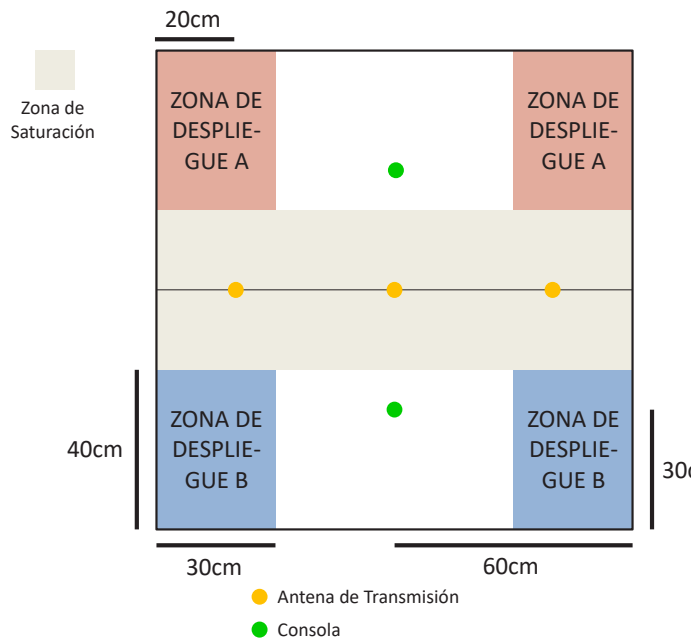
Esta regla no se aplica si la figura enemiga posee la Habilidad Especial **Pacificador**.

TABLA DE ARMAS PROHIBIDAS POR CONCILIUM CONVENTION WATCH			
Blitzen	E/Mitter	Flammenspeer	Minas Monofilo
Chain-colt	Escopeta de Abordaje	Granadas E/M	Minas Virales
Chain Rifle	Escopeta de Abordaje T2	Lanzallamas Ligero	Nanopulser
Drop Bears	Escopeta Ligera	Lanzallamas Pesado	WildParrot
E/Marat	Escopeta Pesada	Mina Pectoral	Zapper
E/Mauler	Escopeta Vulkan	Minas Antipersona	

FIN DE MISIÓN

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

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



¡SAQUEO Y SABOTAJE!

Configuración tipo: D1.

Reglas Especiales: PAC, Dañar y Destruir el PAC, Furia

Acorazada, Panoplias, Usar Panoplia, Tropas Especialistas.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- » **Proteger** el PAC propio (**1 Punto de Objetivo** por cada punto de *Estructura* que conserve al final de la partida).
- » **Dañar** el PAC enemigo (**1 Punto de Objetivo** por cada punto de *Estructura* que haya perdido al final de la partida).
- » Que el PAC enemigo se encuentre en estado *Destruído* (2 **Punto de Objetivo** adicional al Objetivo anterior).
- » Disponer de **más** armas o equipo obtenidos en las *Panoplias* que el enemigo al final de la partida (1 **Punto 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 de 30 cm de profundidad.

No se permite desplegar en contacto peana con peana con los PAC ni con las *Panoplias*.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

PAC (PUESTO AVANZADO DE COMUNICACIONES)

Hay un total de 2 PAC (*Puesto Avanzado de Comunicaciones*), correspondiéndole una a cada jugador, situadas en mitades distintas de la mesa, cada una a 30 cm del centro y a 60 cm del borde de la mesa.

Se considera que el **PAC Enemigo** es aquel que se encuentra más próximo a la *Zona de Despliegue* enemiga.

Los PAC se representan mediante un Marcador de Antena de Transmisión (TRANS. ANTENNA) o con un elemento de escenografía de diámetro similar (como el Communications Array de Warsenal o la Sat Station Antenna de Customeeple).

DAÑAR Y DESTRUIR EL PAC

En este escenario, los PAC disponen de perfil de *Elemento de Escenografía*, por lo que pueden ser tomados como objetivo por las tropas, siguiendo una variante de las reglas de *Estructuras de Escenografía*.

El PAC sólo puede ser *Dañado* mediante *Ataques CC* con **Armas CC** que dispongan de la Propiedad **Antimaterial**.

Si el valor del Atributo *Estructura* del PAC llega a cualquier valor **por debajo de 0**, este Elemento de Escenografía pasa a estado *Destruído*.

FURIA ACORAZADA

En este escenario, se considera que los TAG pueden aplicar la Propiedad *Antimaterial* en todos aquellos *Ataques CC* en los que empleen *Manos Desnudas* como Arma CC.

PANOPLIAS

Hay 2 *Panoplias* situadas en la línea central de la mesa a 30 cm de los bordes (ver plano).

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

USAR PANOPLIA (VERSIÓN S&S)

(HABILIDAD CORTA)

Ataque.

REQUISITOS

- » La tropa debe encontrarse en contacto peana con peana con una *Panoplia*.

EFECTOS

- » Esta Habilidad permite hacer uso de la Propiedad *Logística* de una *Panoplia*:
 - » Superando una Tirada de VOL podrá efectuar una Tirada en cualquiera de las *Tablas de Botín*, para obtener un arma o pieza de Equipo. Una vez obtenido un éxito, no podrá volver a hacer uso de esta Propiedad. Aquellas tropas que posean la Habilidad Especial *Botín*, *Saqueador* o cualquier otra Habilidad que así lo indique en su descripción, no precisan realizar la Tirada de VOL.
 - » Además, una tropa que, en contacto peana con peana con esta pieza de escenografía, consuma una Habilidad Corta de la Orden cancela el estado *Descargado*.
 - » En caso de obtener un resultado de Moto en las *Tablas de Botín*, las tropas con S6, S7 o S8 sólo verán modificado el valor de su Atributo MOV.
 - » Superando una Tirada adicional de VOL las *Tropas Especialistas* pueden reemplazar el resultado de su tirada en la tabla por **Cargas-D**.

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* o *G: Servidor*.

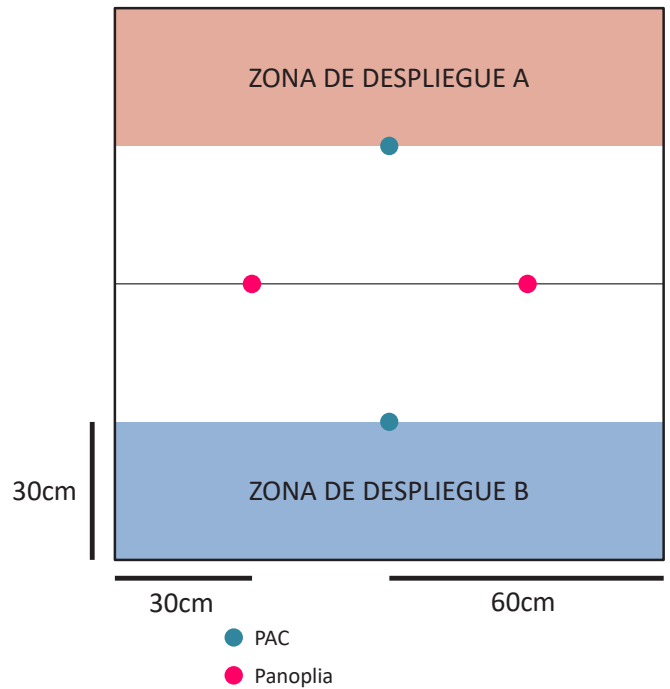
Recuerda: Aquellas tropas que dispongan de la *Habilidad Especial Operativo Especialista* podrán cumplir las distintas funciones que tienen las *Tropas Especialistas* en esta misión.

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

FIN DE MISIÓN

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

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



TIPO DE ELEMENTO	NOMBRE	BLI	PB	EST	TAC	PRO
ESCENOGRAFICO	PAC (Puesto Avanzado de Comunicaciones)	8	9	3	--	--

SUMINISTROS

Configuración tipo: B.

Reglas Especiales: Tech-Coffins, Cajas de Suministros,

Tropas Especialistas, Bono de Médico y Sanitario, Carta

INTELCOM (Contraespionaje), Concilium Watch.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- » Por **cada** Caja de Suministros Controlada al acabar la partida (1 Punto de Objetivo).
- » Controlar **más** Cajas de Suministros que el enemigo al acabar la partida (3 Puntos de Objetivo).
- » Que el enemigo no Controle **ninguna** Caja de Suministros al acabar la partida (2 Puntos de Objetivo).

CLASIFICADO

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

DESPLIEGUE

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

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

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

TECH-COFFINS

Hay un total de 3 Tech-Coffins. Debe colocarse uno de ellos en el centro de la mesa y los otros dos en la línea central de la mesa, a 30 cm del borde. Cada Tech-Coffin dispone de una única Caja de Suministros.

Los Tech-Coffins deben representarse con un Marcador de Tech-Coffin o con un elemento de escenografía de diámetro similar (como los Stasis Coffins de Warsenal o el Cryo Pod de Customeeple).

CAJAS DE SUMINISTROS

Las Cajas de Suministros se representan mediante un Marcador de Caja de Suministros (SUPPLY BOX), o un elemento de escenografía relacionado (como los Tech Crates o Supply Box de Micro Art Studio, los Gang Tie Containers de Bandua Wargames, las Supply Boxes de Warsenal o los Cargo Crates de Customeeple).

EXTRAER CAJAS DE SUMINISTROS

(HABILIDAD CORTA)

Ataque.

REQUISITOS

- » Sólo Tropas Especialistas pueden declarar esta Habilidad.
- » La Tropa Especialista debe encontrarse en contacto peana con peana con el Tech-Coffin.

EFFECTOS

- » Superando una Tirada Normal de **VOL** se considera que la Caja de Suministros ha sido Extraída por la Tropa Especialista, situando un Marcador de SUPPLY BOX al lado de dicha tropa. En caso de fallar la tirada, ésta se puede repetir las veces que sea necesario, con el correspondiente consumo de 1 Habilidad Corta por intento.
- » Una vez se supera la tirada para extraer la Caja de Suministros, el Marcador de Tech-Coffin debe retirarse de la mesa de juego. Si se está utilizando un elemento de escenografía para representar al Tech-Coffin en vez de un Marcador, entonces puede permanecer sobre la mesa de juego, situando un Marcador de Inutilizado (DIS) a su lado.

RECOGER CAJA DE SUMINISTROS

(HABILIDAD CORTA)

Ataque.

REQUISITOS

La tropa debe encontrarse en alguna de las situaciones siguientes:

- » En contacto peana con peana con una tropa en estado Nulo que disponga de un Marcador de SUPPLY BOX.
- » En contacto con una tropa aliada en estado Normal que posea un Marcador de SUPPLY BOX.
- » En contacto con un Marcador de SUPPLY BOX solitario.

EFFECTOS

- » Consumiendo una Habilidad Corta, y sin necesidad de Tirada, cualquier tropa puede recoger una Caja de Suministros en cualquiera de las situaciones que cumplan con los Requisitos mencionados.
- » Las tropas deberán cumplir con las **Reglas Comunes de Cajas de Suministros**.

REGLAS COMUNES DE CAJAS DE SUMINISTROS

- » Una tropa no puede llevar más de **una** Caja de Suministros. Como excepción, las tropas que dispongan de la pieza de Equipo **Bagaje** pueden llevar hasta **dos** Cajas de Suministros.
- » Sólo **figuras** y no Marcadores (*Camuflaje, Suplantación, Holoeco...*) pueden cargar con las Cajas de Suministros.
- » El Marcador que representa a la Caja de Suministros debe dejarse en la mesa si la figura que lo lleva pasa a estado Nulo.

CONTROLAR LAS CAJAS DE SUMINISTROS

Una *Caja de Suministros* se considera *Controlada* por un jugador cuando al final de la partida éste dispone de una figura, pero no un Marcador, cargando con él. Dicha figura no podrá encontrarse en contacto con peana con peana con ninguna tropa enemiga. Las miniaturas en estado *Nulo* no se tendrán en cuenta.

TROPAS ESPECIALISTAS

En este escenario, sólo *Hackers*, *Ingenieros*, *Médicos*, *Observadores de Artillería*, *Sanitarios* y 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* 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 MÉDICO Y SANITARIO

Aquellas tropas que posean la *Habilidad Especial Médico* o sean *Sanitarios* dispondrán de un **MOD de +3** a las Tiradas de *VOL* necesarias para *Extraer* una *Caja de Suministro* de un *Tech-Coffin*. Este Bono no es acumulativo con el *MOD* que proporcionan las *Habilidades Especiales Médico Plus* y *Médico Akbar*. Además, podrán realizar dos Tiradas de *VOL* por cada *Habilidad Corta* consumida para *Extraer* una *Caja de Suministro*.

CARTA INTELCOM (CONTRAESPIONAJE)

Cuando concluya la partida y se proceda al recuento de puntos, cada *Objetivo Clasificado* cumplido por un jugador que disponga del símbolo ☉ anulará un *Objetivo Clasificado* cumplido por el jugador contrario que disponga del símbolo ☿.

CONCILIUM WATCH

Un jugador obtendrá 1 Punto de *Objetivo* extra (hasta un total máximo de 10 Puntos de *Objetivo*) si al término de la partida se dan las tres condiciones siguientes:

- » El jugador posee una tropa con la *Habilidad Especial Reportero* en estado no *Nulo* en la mesa de juego.
- » Esta tropa tiene una figura enemiga también en estado no *Nulo* en el interior de su *Zona de Control*.
- » Dicha figura enemiga posee en su Perfil de Tropa un arma de las listadas en la *Tabla de Armas Prohibidas por Concilium Convention Watch*.

Concilium Watch no permite obtener más de un 1 Punto de *Objetivo* por jugador, independientemente del número de tropas que el jugador disponga que cumplan las condiciones anteriores.

Esta regla no se aplica si la figura enemiga posee la *Habilidad Especial Pacificador*.

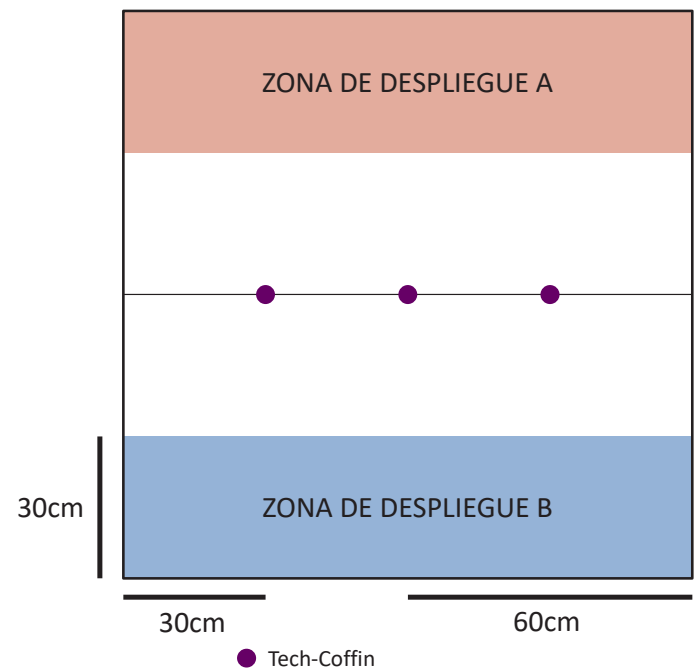
TABLA DE ARMAS PROHIBIDAS POR CONCILIUM CONVENTION WATCH

Blitzen	E/Mitter	Flammenspeer	Minas Monofilo
Chain-colt	Escopeta de Abordaje	Granadas E/M	Minas Vírales
Chain Rifle	Escopeta de Abordaje T2	Lanzallamas Ligero	Nanopulser
Drop Bears	Escopeta Ligera	Lanzallamas Pesado	WildParrot
E/Marat	Escopeta Pesada	Mina Pectoral	Zapper
E/Mauler	Escopeta Vulkan	Minas Antipersona	

FIN DE MISIÓN

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

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



SUPREMACÍA

Configuración tipo: I

Reglas Especiales: Cuadrantes (ZO), Dominar ZO, Consolas, Hackear Consolas, Tropas Especialistas, Bono de Hacker, Carta INTELCOM (Bastimento).

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- » Dominar **más** Cuadrantes que el adversario al final de cada Ronda de Juego (2 Puntos de Objetivo).
- » Hackear una Consola (1 Punto de Objetivo por cada Consola Hackeada, hasta un máximo de 3 Puntos de Objetivo).

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 de 30 cm de profundidad.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

CUADRANTES (ZO)

Al final de cada Ronda de Juego se divide la mesa en cuatro Cuadrantes, tal y como se muestra en el mapa, se comprueba cuántos Cuadrantes Domina cada jugador y se le otorgan los Puntos de Objetivo correspondientes.

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

DOMINAR ZONA DE OPERACIONES

Una Zona de Operaciones (ZO) se considera Dominada por un jugador si éste tiene **más** Puntos de Ejército que el enemigo **dentro** de su área. Sólo se contabilizarán tropas, incluyendo Balizas IA, Proxies y Remotos Servidor, ya sea en forma de **miniatura** o de **Marcador** (Camuflaje, HuevaEmbrión,-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 HuevaEmbrión.

BAGAJE

Las tropas con la Pieza de Equipo *Bagaje* que se encuentren en una Zona de Operaciones en estado no Nulo también contabilizarán el extra de puntos que les otorga esta Pieza de Equipo.

CONSOLAS

Hay un total de 4 Consolas, situadas en el centro de cada Cuadrante, cada una de ellas situada a 30 cm del borde correspondiente de la mesa. Cada Consola deberá 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).

En este escenario, las Consolas disponen de perfil de Elemento de Escenografía, por lo que pueden ser tomadas como objetivo por las tropas, siguiendo las reglas de Estructuras de Escenografía, a partir de la **segunda Ronda de Juego**.

HACKEAR CONSOLAS

(HABILIDAD CORTA)

Ataque.

REQUISITOS

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

EFECTOS

- » Superando una Tirada de Normal **VOL** se considera que la Consola ha sido Hackeada por el jugador.
- » En caso de fallar la tirada, ésta se puede repetir las veces que sea necesario, con el correspondiente consumo de 1 Habilidad Corta por intento.
- » Un jugador puede Hackear una Consola que haya sido Hackeada previamente por su adversario, empleando el mismo procedimiento. En tal caso, ambos jugadores contabilizarán dicha Consola.
- » Se pueden emplear Marcadores de Jugador A (PLAYER A) y Jugador B (PLAYER B) para señalar la Consola hackeada. 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, 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*.

BONO DE HACKER

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

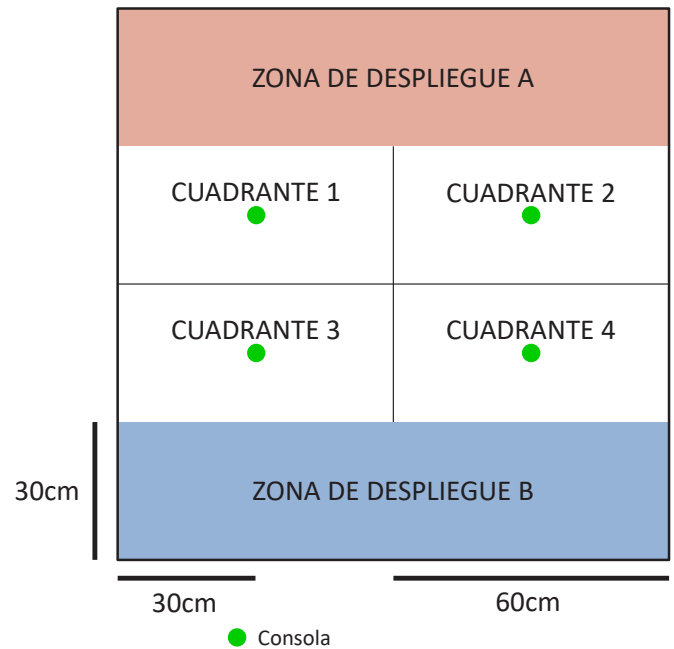
CARTA INTELCOM (BASTIMENTO)

Los *Objetivos Clasificados* con el símbolo  conceden 1 *Punto de Objetivo extra*, sólo si el jugador dispone de un total de *Puntos de Objetivo* inferior a 10.

FIN DE MISIÓN

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

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



TIPO DE ELEMENTO	NOMBRE	BLI	PB	EST	TAC	PRO
ESCENOGRAFICO	CONSOLA	0	0	1	--	Hackeable (Tirada de VOL)

TERRENO SEGURO

Configuración tipo: I.

Reglas Especiales: Secciones (ZO), Dominar ZO, Consolas, Controlar Consolas, Tropas Especialistas, Oficial de Enlace, Carta INTELCOM (Apoyo y Control/ Interferencia).

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- » Dominar **la misma cantidad de Secciones** que el adversario al final de la partida (2 Puntos de Objetivo, sólo si el jugador Domina **al menos 1 Sección**).
- » Dominar **más Secciones** que el adversario al final de la partida (4 Puntos de Objetivo).
- » Disponer del Oficial de Enlace propio en una Sección Dominada al final de la partida, en un estado No Nulo. (1 Punto de Objetivo).
- » Controlar una Consola al final de la partida (1 Punto de Objetivo por Consola controlada).

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 de 30 cm de profundidad.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

SECCIONES (ZO)

Al final de la partida se dividirá la mesa de juego en cuatro Secciones de 30x60 cm tal como se muestra en el mapa, comprobando el número de Secciones que Domina cada jugador, y otorgándosele los Puntos de Objetivo correspondientes.

En este escenario, cada Sección 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,

HuevaEmbrión, 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), Haloecos 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 *HuevaEmbrión*.

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.

CONSOLAS

Hay un total de 4 Consolas, situadas en el centro de cada Cuadrante, cada una de ellas situada a 30 cm del borde correspondiente de la mesa. Cada Consola deberá 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 LAS CONSOLAS

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

TROPAS ESPECIALISTAS

En este escenario, sólo Hackers, Ingenieros, Médicos, Observadores de Artillería, Sanitarios y 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.

OFICIAL DE ENLACE

Los Oficiales de Enlace tienen la misión de recopilar toda la información y datos de inteligencia obtenidos durante la operación y transmitirlos al Mando Coordinado de Defensa Global, gestionado por O-12.

Al final de la *Fase de Despliegue*, siguiendo el mismo orden de la *Iniciativa*, los jugadores deben declarar qué tropa de su Lista de Ejército con la Habilidad Especial **Observador de Artillería** será su *Oficial de Enlace*. La tropa elegida deberá ser siempre una figura o Marcador desplegada en la mesa de juego. No se permite elegir tropas en estado *Despliegue Oculto*. Así mismo, tropas cuyo Tipo de Tropa sea REM tampoco podrán ser designadas como *Oficiales de Enlace*.

El *Oficial de Enlace* se identifica mediante un Marcador de Liaison Officer (LIAISON OF).

Al final de la partida, si el Oficial de Enlace se encuentra en estado no *Nulo* y completamente fuera de su **Zona de Despliegue**, su jugador realizará una Tirada de VOL+3, empleando el Atributo VOL de su Oficial de Enlace. En caso de superar esta tirada, el jugador obtendrá 1 Punto de Objetivo extra (hasta un máximo de 10 Puntos de Objetivo).

En caso de fallar la tirada, ésta se puede repetir con el correspondiente consumo de un Token de Mando por intento.

CARTA INTELCOM (APOYO Y CONTROL/ INTERFERENCIA)

Antes de comenzar la partida, tras seleccionar el *Objetivo Clasificado*, el jugador deberá informar a su adversario si esa carta será su *Objetivo Clasificado* o si será su *Carta INTELCOM*. Cada jugador lanzará un dado, aquel que obtenga el resultado más alto deberá ser el primero en informar a su adversario sobre la decisión tomada. El contenido de la carta, ya sea la misión o su valor numérico, se considera *Información Privada* independientemente del uso de la carta del Mazo Clasificado.

Al final de la tercera Ronda de Juego, cuando concluya la partida y se proceda al recuento de puntos siguiendo el orden establecido por la elección de la *Iniciativa*, el jugador podrá emplear su *Carta INTELCOM* en Modo Apoyo y Control o en *Modo Interferencia*, según prefiera:

MODO APOYO Y CONTROL

El jugador puede aplicar el *Modo de Apoyo y Control* en aquella *Zona de Operaciones* donde disponga al menos de una tropa en estado no *Nulo* para sumar el valor numérico de la *Carta INTELCOM* al total de *Puntos de Ejército* que posea en dicha *Zona de Operaciones*.

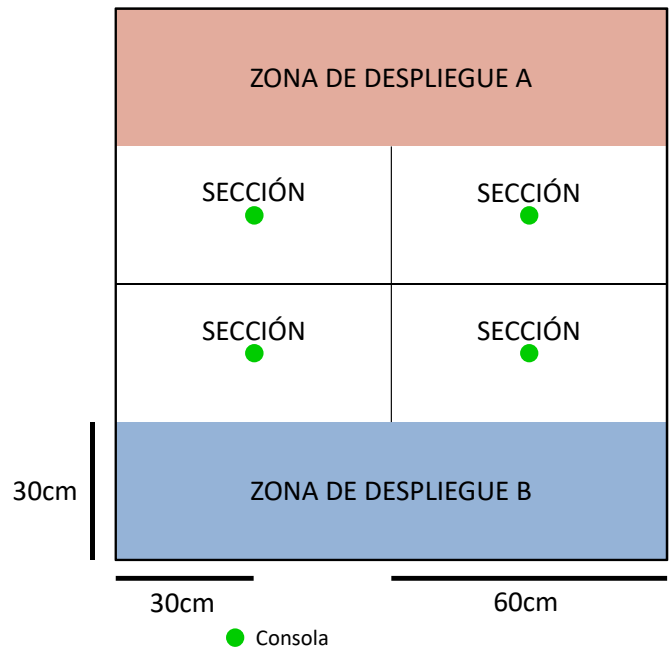
MODO INTERFERENCIA

El jugador puede emplear el *Modo Interferencia* para anular la *Regla Especial Tropa Especialista* o la *Habilidad Especial Operativo Especialista* de una tropa enemiga a su elección cuando se Controla una Consola.

FIN DE MISIÓN

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

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



TIROTEO

Configuración tipo: B.

Reglas Especiales: Eliminación, Sin Cuartel, Zona Designada de Aterrizaje, Panoplias, Tropas Especialistas, DataTracker.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- » Eliminar **más Tropas Especialistas** que el adversario (**1 Punto de Objetivo**).
- » Eliminar **más Tenientes** que el adversario (**2 Puntos de Objetivo**).
- » Eliminar **más Puntos de Ejército** que el adversario (**3 Puntos de Objetivo**).
- » Haber obtenido **más** armas o equipo de las *Panoplias* que el enemigo al final de la partida (1 Punto de Objetivo).
- » Eliminar al *DataTracker* enemigo (1 Punto de Objetivo).

CLASIFICADO

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

DESPLIEGUE

Ambos jugadores desplegarán en los lados opuestos de la mesa de juego, en una *Zona de Despliegue* de 40 cm de profundidad.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

ELIMINACIÓN

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

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

SIN CUARTEL

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

ZONA DESIGNADA DE ATERRIZAJE

Toda la mesa de juego se considera *Zona Designada de Aterrizaje*. Cualquier tropa con la *Habilidad Especial Despliegue Aerotransportado* obtiene un *MOD* de +3 a su *Tirada de FIS* para su despliegue. Cualquier otro *MOD* a esta *Tirada* derivado de cualquier otra regla se aplicará de la forma habitual.

Además, las tropas con cualquier Nivel de esta *Habilidad Especial* ignoran la prohibición de despliegue en el interior de la *Zona de Despliegue* enemiga.

PANOPLIAS

Hay tres *Panoplias* situadas en la línea central de la mesa. Una de ellas se encuentra en el centro de la mesa, y las otras dos a 30 cm de los bordes (ver plano).

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

USAR PANOPLIA

(HABILIDAD CORTA)

Ataque.

REQUISITOS

- » La tropa debe encontrarse en contacto peana con peana con una *Panoplia*.

EFECTOS

- » Esta *Habilidad* permite hacer uso de la *Propiedad Logística* de una *Panoplia*:
 - » Superando una *Tirada de VOL* podrá efectuar una *Tirada* en cualquiera de las *Tablas de Botín*, para obtener un arma o pieza de Equipo. Una vez obtenido un éxito, no podrá volver a hacer uso de esta *Propiedad*. Aquellas tropas que posean la *Habilidad Especial Botín, Saqueador* o cualquier otra *Habilidad* que así lo indique en su descripción, no precisan realizar la *Tirada de VOL*.
 - » Además, una tropa que, en contacto peana con peana con esta pieza de escenografía, consuma una *Habilidad Corta* de la Orden cancela el estado *Descargado*.
 - » En caso de obtener un resultado de *Moto* en las *Tablas de Botín*, las tropas con *S6, S7* o *S8* sólo verán modificado el valor de su Atributo *MOV*.
 - » Superando una *Tirada de VOL* las *Tropas Especialistas* pueden realizar dos *tiradas* en la *Tabla de Botín*, pero sólo podrán conservar una de las armas obtenidas.

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.

DATATRACKER

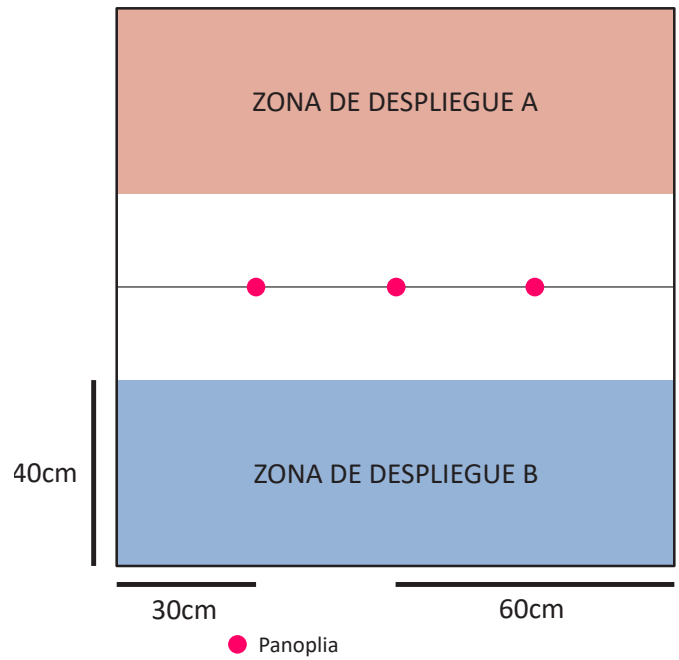
El DataTracker es un operativo de alta confianza, especialista en operaciones de Recuperación y Entrega de información delicada.

Al final de la Fase de Despliegue, en orden de Iniciativa, 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).

FIN DE MISIÓN

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





CORVUS BELL
INFINITY