



TEMPORADA 9: TRAICIÓN

CONTENIDO

NORMAS BÁSICAS	3
REGLAS DE TORNEO	5
OBJETIVOS CLASIFICADOS	11
LISTAS DE BATALLA CERRADAS	14
ESCENARIOS	16
ANIQUILACIÓN	16
BIOTÉCVORO	18
CONTROL DE CUADRANTES	20
DECAPITACIÓN	22
DEMOSTRACIÓN DE PODER	24
¡SAQUEO Y SABOTAJE!	26
LÍNEA DE FRENTE	28
TIROTEO	30
DANZA MORTAL	32
SUPREMACÍA	34
TERRENO SEGURO	36
MATRIZ DE TRANSMISIÓN	38
POWER PACK	40
CAPTURAR Y PROTEGER	42
TRES EN RAYA	44
CUADRÍCULA	46
COMMS CENTER7	48
RESCATE	50
ALTAMENTE CLASIFICADO	52
SUMINISTROS	53
ADQUISICIÓN	55
PARTIDA DE CAZA	57
ITS: LEAGUES	59
ITS ESCALATION LEAGUES: PRIMERA JORNADA	60
ITS ESCALATION LEAGUES: SEGUNDA JORNADA	61
ITS ESCALATION LEAGUES: TERCERA JORNADA	61
ITS ESCALATION LEAGUES: CUARTA JORNADA	62
ITS ESCALATION LEAGUES: QUINTA JORNADA	62
ITS ESCALATION LEAGUES: SEXTA JORNADA	63

INFINITY ES UNA MARCA REGISTRADA DE CORVUS BELLI S.L.L. POLÍGONO DE CASTIÑEIRAS, NAVE 19 36939, BUEU, PONTEVEDRA. SPAIN.

INFINITYTHEGAME.COM
CORVUSBELLI.COM

NORMAS BÁSICAS

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
- » Dados
- » 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 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.

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.

RESPONSABILIDADES DEL ORGANIZADOR

El Organizador es el responsable de:

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

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

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

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

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.

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
CLASSIC TOURNAMENT	K+15%	K=32	K-15%
CLASSIC LEAGUE	NO APLICABLE	K=16	NO APLICABLE
MINI TOURNAMENT	K+15%	K=16	K-15%
ONE SHOT	K+15%	K=4	K-15%

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

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 V Interplanetario, incluyendo el hospedaje para los días del evento.
- » La miniatura exclusiva de la Temporada ITS 9, pintada por Corvus Belli.
- » Trofeo conmemorativo de la Temporada ITS 9.

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* acumulados.

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 el jugador es el que recibe el Bye.

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

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

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

1. Suma todos los *Puntos de Objetivo* que ha conseguido durante el torneo.
2. Multiplica el total por el número de Rondas del torneo.
3. 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 presentar dos Listas de Ejército. 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.

TIPO DE OPERACIÓN

El Tipo de Operación determina las características de los Escenarios del Torneo. Los Escenarios ITS se agrupan en tres Tipos de Operaciones disponibles:

- » Operaciones de Acción Directa. Esta categoría determina misiones de ataque y combate de gran intensidad.
- » Operaciones Especiales. Este Tipo de Operación designa misiones de comando que requieren del uso de activos especializados para la consecución de sus objetivos operativos.
- » Operaciones Conjuntas. Esta categoría indica misiones de mayor complejidad que combinan elementos de los dos tipos anteriores, requiriendo el uso de fuerzas multipropósito.

Nº	ESCENARIO	OPERACIONES DE ACCIÓN DIRECTA	OPERACIONES ESPECIALES	OPERACIONES CONJUNTAS
1	ANIQUILACIÓN	X		
2	BIOTECVORO	X		
3	CONTROL DE CUADRANTES	X		
4	DECAPITACIÓN	X		
5	DEMOSTRACIÓN DE PODER	X		
6	SAQUEO Y SABOTAJE	X		
7	LÍNEA DE FRENTE	X		X
8	TIROTEO	X		X
9	DANZA MORTAL	X		X
10	SUPREMACÍA	X		X
11	TERRENO SEGURO	X		X
12	MATRIZ DE TRANSMISIÓN	X		X
13	POWER PACK		X	
14	CAPTURAR Y PROTEGER		X	
15	TRES EN RAYA		X	
16	CUADRICULA		X	
17	COMMS CENTER		X	X
18	RESCATE		X	X
19	ALTAMENTE CLASIFICADO		X	X
20	SUMINISTROS		X	X
21	ADQUISICIÓN		X	X
22	PARTIDA DE CAZA		X	X

OBJETIVO DESIGNADO - EVENTO MITAD DE TEMPORADA

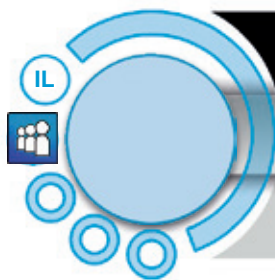
El jugador que a media temporada se encuentre en primera posición del Ranking Mundial del ITS recibirá el título honorífico de Ganador de Invierno. Como premio, el Ganador de Invierno podrá elegir qué facción tendrá acceso al Perfil Mejorado de HVT (Objetivo Designado).

Los jugadores de la facción seleccionada por el Ganador de Invierno podrán emplear el Perfil Mejorado hasta el final de la Temporada 9.

Llegado el momento, se anunciará la Cuenta Atrás para el Ganador de Invierno, indicando cuánto tiempo falta para que se decida quién será dicho ganador.

En los escenarios que incluyan la Regla Especial Objetivo Designado la facción elegida empleará el perfil siguiente:

ISC: (Designated Target) HVT



HVT (OBJETIVO DESIGNADO MEJORADO)

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	6	6	12	11	2	3	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, 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.

ACORAZADO (IRONCLAD)

Durante la Temporada 9 toda tropa cuyo Tipo de Tropa sea TAG dispondrá de la Habilidad Especial Fatalidad N1 sin coste alguno.

GRUPO DE COMBATE REDUCIDO

En cualquier modalidad de torneo de la Temporada 9, 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)

En esta temporada se establecen una serie de Listas de Ejército 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 al final de este documento.

CONSECUENCIAS ALIVE

Durante la Temporada 9 los Perfiles de Tropa del Grupo Antisistema ALIVE, tanto los perfiles individuales como su versión de grupo, dejan de estar disponibles para alinear en listas ITS.

Sin embargo, el perfil de Bit & KISS! pasa a formar parte de las Listas de Ejército del Ejército Combinado, permitiéndose su uso oficial en el ITS tanto en genérico como en sus Sectoriales correspondientes.

CONSECUENCIAS STRIKEZONE: WOTAN

Al declararse PanOceanía como virtual ganadora en el conflicto de Strikezone: Wotan, esta facción obtiene acceso a una Lista de Batalla Cerrada (CBL) propia.

Durante los eventos de la Temporada 9 podrán ir surgiendo otras Listas de Batalla Cerradas (CBL).

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.

CAMPAIGN

Con este Extra se permite a el uso de Spec-Ops y de Especialidades Militares durante el torneo usando las reglas del Infinity Campaign System (ICS) descritas en Campaign: Paradiso.

- » Cada jugador puede repartir 7 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.
- » Las configuraciones de los Spec-Ops deben ponerse por escrito junto con las Listas de Ejército.

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

- » Cada jugador puede repartir 7 Puntos de Experiencia en hasta dos Especialidades Militares.
- » La configuración de la Especialidades Militares puede ser distinta para cada una de las dos listas de cada jugador, pero no se puede modificar a lo largo del torneo.
- » Las configuraciones de las Especialidades Militares deben ponerse por escrito junto con las Listas de Ejército.

No se ganarán Puntos de Experiencia durante el torneo para invertir en Especialidades Militares.

Este Extra no es compatible con el Extra de Spec-Ops ni con el de Torneo de Escalada.

SPEC-OPS

Con este Extra se permite el uso de Spec-Ops durante el torneo (ver Campaign: Paradiso).

- » 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.
- » Las configuraciones de los Spec-Ops deben ponerse por escrito junto con las Listas de Ejército.

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

Este Extra no es compatible con el de Campaign.

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.

SOLDADOS DE FORTUNA

Este Extra permite a los jugadores incluir Tropas Mercenarias en sus Listas de Ejército.

- » Los jugadores respetarán la Disponibilidad que indique el Perfil de Tropa, pero sin aplicar las limitaciones que se establecen por Ejército o Sectorial.
- » Cada jugador puede incluir hasta 75 puntos de Tropas Mercenarias en su Lista de Ejército.
- » Los Mercenarios de cada Lista de Ejército pueden ser diferentes en cada una de las Listas de Ejército presentadas al torneo.
- » Alinear Mercenarios en la Lista de Ejército mediante este Extra requiere del consumo de 1 CAP.
- » La aplicación de este Extra no permite duplicar 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.

Este Extra no es compatible con el de Campaign.

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: <https://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 Clasificado*.

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.

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 o su valor numérico, 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 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*.

En caso de robar un *Objetivo Clasificado* repetido, se deberá descartar para robar otra carta del Mazo 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*.

OBJETIVOS

DATA SCAN

Requisitos: *Hacker*.

Objetivo: Un *Hacker* debe consumir una *Habilidad Corta* y superar una Tirada de VOL-3 contra una tropa enemiga que se halle dentro de su *Zona de Control*. El objetivo tiene derecho a declarar una ORA de **Reset**, sin importar qué tipo de tropa se trate (IL, IM, IP...), y aunque *Data Scan* se realice desde fuera de su LDT.

SABOTAJE

Requisitos: Cargas-D.

Especial: El jugador debe seleccionar, después de resolver la Tirada de Iniciativa, pero antes de que empiece su Despliegue, un *Elemento de Escenografía* o *Edificio de Escenografía* que se encuentre situado por completo en el interior de la mitad de la mesa del enemigo. Dicha pieza de escenografía será designada como *Objetivo Clasificado*.

Objetivo: Detonar una Carga-D en el *Elemento o Edificio de Escenografía* objetivo. No es preciso realizar la Tirada de BLI por dicha pieza de escenografía. Al detonar la Carga-D no se aplican las reglas de Estructuras de Escenografía.

DROGA EXPERIMENTAL

Requisitos: *Médico* o *Sanitario*.

Objetivo: Lograr que una tropa aliada pase de estado *Inconsciente* a estado *Normal*, recuperando 1 punto de su Atributo *Heridas*, mediante la Habilidad Especial *Médico* o el uso de *MediKit*.

TELEMETRÍA

Requisitos: Observador de Artillería o Programa de Hackeo Spotlight.

Objetivo: Efectuar un *Ataque* exitoso contra una tropa enemiga mediante *Observador de Artillería* o el Programa de Hackeo *Spotlight*.

TEST RUN

Requisitos: *Ingeniero*.

Objetivo: Lograr que una tropa aliada recupere 1 punto de su Atributo *Estructura*, mediante el uso de la Habilidad Especial *Ingeniero*.

PERJUICIO EXTREMO

Requisitos: -

Objetivo: Realizar un *Coup de Grâce* a una tropa enemiga que se encuentre en estado *Inconsciente* o *Hueva-Embrión*.

HVT: ESPIONAJE

Requisitos: *Hacker*.

Objetivo: Un *Hacker* con la figura *HVT* del enemigo dentro de su *Zona de Control* debe consumir una *Habilidad Corta* y superar una Tirada de *VOL -3*.

HVT: SECUESTRO

Requisitos: Tropa Veterana, Tropa de Élite o Cadena de Mando.

Objetivo: Una tropa cuya Característica de Tropa sea Tropa Veterana o de Élite, o una tropa con la Habilidad Especial Cadena de Mando, debe encontrarse en estado *CivEvac* con el *HVT* del enemigo al final de la partida.

HVT: INOCULACIÓN

Requisitos: *Médico* o *Sanitario*.

Objetivo: Un *Médico* o *Sanitario* en contacto peana con peana con la figura *HVT* del enemigo debe consumir una *Habilidad Corta* y superar una Tirada de *VOL+3*. Se permite el uso de tropas con *G: Servidor* para cumplir este objetivo.

HVT: DESIGNACIÓN

Requisitos: Observador de Artillería o Programa de Hackeo Spotlight.

Objetivo: Superar dos tiradas exitosas de *Observador de Artillería*, o dos tiradas exitosas del Programa de Hackeo *Spotlight*, contra la figura *HVT* del enemigo. El jugador está autorizado a efectuar este tipo de *Ataque* concreto contra la figura *HVT*.

LISTAS DE BATALLA CERRADAS



SVALARHEIMA BLIZZARD-6 FORCE (A)

299/5.5

GRUPO 1 10

JOTUM TAG

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S
15	-	18	15	18	13	10	9	3
7								103
								2

Equipo: ECM
Habilidades Esp.: G: Presencia Remota, Terreno de Montaña
Ametralladora MULTI + Lanzallamas Pesado, D.E.P.

CRABBOT REM

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

Habilidades Esp.: G: Presencia Remota, Operativo Especialista, Piloto Remoto
Pulso Flash | Cuchillo

NISSE IM

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S
10	-	5	14	13	12	13	3	0
1								2
								31
								0.5

Equipo: Visor Multiespectral N2
Habilidades Esp.: CO: Mimetismo, Multiterreno, Fireteam: Haris
Fusil Combi+ Escopeta Lig. | Pistola, Cuchillo

CABALLERO HOSPITALARIO Médico IP

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S
10	-	10	21	14	14	13	4	6
2								2
								41
								0

Equipo: MediKit
Habilidades Esp.: Artes Marciales N2, Médico, Tropa Religiosa
Fusil MULTI | Pistola, Arma CC AP

FUSILERO IL

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

Equipo: Repetidor de Posición
Habilidades Esp.: Observador de Artillería
Fusil Combi | Pistola, Cuchillo

FUSILERO Teniente IL

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

Habilidades Esp.: Teniente
Fusil Combi | Pistola, Cuchillo

NISSE IM

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S
10	-	5	14	13	12	13	3	0
1								2
								34
								1.5

Equipo: Visor Multiespectral N2
Habilidades Esp.: CO: Mimetismo, Multiterreno
Ametralladora | Pistola, Cuchillo

NISSE IM

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S
10	-	5	14	13	12	13	3	0
1								2
								34
								1.5

Equipo: Visor Multiespectral N2
Habilidades Esp.: CO: Mimetismo, Multiterreno
F. de Francotirador MULTI | Pistola, Cuchillo

FUSILERO IL

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

Fusil Combi | Pistola, Cuchillo

FUSILERO IL

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

Equipo: Repetidor de Posición
Habilidades Esp.: Observador de Artillería
Fusil Combi | Pistola, Cuchillo

Agente CSU IL

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

Habilidades Esp.: MetaQuímica N1, Sexto Sentido N1, Operativo Especialista
Fusil + Escopeta Lig., Nanopulser | Pistola, Cuchillo

Nota: Fireteam: Haris Especial: Nisses de Svalarheim
Nota: Fireteam: Core: Fusileros



SVALARHEIMA BLIZZARD-6 FORCE (B)

300/6

GRUPO 1 8 1

JOTUM Teniente TAG

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S
15	-	18	15	18	13	10	9	3
7								103
								2.5

Equipo: ECM
Habilidades Esp.: G: Presencia Remota, Teniente, Terreno de Montaña
Ametralladora MULTI + Lanzallamas Pesado, D.E.P.

CRABBOT REM

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

Habilidades Esp.: G: Presencia Remota, Operativo Especialista, Piloto Remoto
Pulso Flash | Cuchillo

NISSE IM

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S
10	-	5	14	13	12	13	3	0
1								2
								31
								0.5

Equipo: Visor Multiespectral N2
Habilidades Esp.: CO: Mimetismo, Multiterreno, Fireteam: Haris
Fusil Combi+ Escopeta Lig. | Pistola, Cuchillo

SAITO TÔGAN BAT

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S
10	-	10	24	11	13	13	1	0
1								2
								39
								0

Habilidades Esp.: Artes Marciales N4, CO: Camuflaje TO, Infiltración, Kinematika N1, Multiterreno
Fusil Combi, Granadas de Humo | Pistola, Arma CC EXP, Cuchillo

FUSILERO IL

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

Fusil Combi | Pistola, Cuchillo

FUSILERO IL

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S
10	-	10	13	12	10	12	1	0
1								2
								15
								1.5

Lanzamisiles | Pistola, Cuchillo

NISSE IM

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S
10	-	5	14	13	12	13	3	0
1								2
								34
								1.5

Equipo: Visor Multiespectral N2
Habilidades Esp.: CO: Mimetismo, Multiterreno
Ametralladora | Pistola, Cuchillo

NISSE Hacker IM

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S
10	-	5	14	13	12	13	3	0
1								2
								33

Equipo: Dispositivo de Hacker Asesino, Visor Multiespectral N2
Habilidades Esp.: CO: Mimetismo, Multiterreno
Fusil Combi+ Escopeta Lig. | Pistola, Cuchillo

SFORZA IL

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S
10	-	10	17	13	11	13	2	0
1								2
								25
								0

Equipo: Holoprojector N2, Visor X
Fusil Viral + Lanza-adhesivo, Nanopulser | Pistola Pesada, Pulso Eléctrico

FUSILERO IL

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

Fusil Combi | Pistola, Cuchillo

Nota: Fireteam: Haris Especial: Nisses de Svalarheim
Nota: Fireteam: Core: Fusileros



GRUPO 1 9

JOTUM Teniente TAG
 MOV CC CD FIS VOL BLI PB EST S 103 2.5
 15 - 10 18 15 18 13 10 9 3 7
 Equipo: ECM
 Habilidades Esp.: G: Presencia Remota, Teniente, Terreno de Montaña
 Ametralladora MULTI + Lanzallamas Pesado, D.E.P.

CRABBOT REM
 MOV CC CD FIS VOL BLI PB EST S 0
 10 - 10 12 10 10 10 0 0 1 1
 Habilidades Esp.: G: Presencia Remota, Operativo Especialista, Piloto Remoto
 Pulso Flash | Cuchillo

SARGENTO ESP. IL
 MOV CC CD FIS VOL BLI PB H S 15
 10 - 10 15 12 10 13 1 0 1 2
 Habilidades Esp.: Tropa Religiosa, Fireteam: Haris
 Lanzacohetes Pesado | Pistola de Asalto, Cuchillo

SARGENTO ESP. IL
 MOV CC CD FIS VOL BLI PB H S 17
 10 - 10 15 12 10 13 1 0 1 2
 Habilidades Esp.: Tropa Religiosa
 Fusil Combi + AUXBOT_1 | Pistola, Cuchillo

AUXBOT_1 REM
 MOV CC CD FIS VOL BLI PB EST S 4
 15 - 10 8 10 10 11 0 3 1 1
 Habilidades Esp.: G: Sincronizado
 Lanzallamas Pesado | Pulso Eléctrico

SARGENTO ESP. IL
 MOV CC CD FIS VOL BLI PB H S 27
 10 - 10 15 12 10 13 1 0 1 2
 Habilidades Esp.: CO: Camuflaje TO, Infiltración, Observador de Artillería, Tropa Religiosa
 Fusil Combi, Minas Antipersona | Pistola, Cuchillo

CABALLERO HOSPITALARIO Médico IP
 MOV CC CD FIS VOL BLI PB H S 41
 10 - 10 21 14 14 13 4 6 2 2
 Equipo: MediKit
 Habilidades Esp.: Artes Marciales N2, Médico, Tropa Religiosa
 Fusil MULTI | Pistola, Arma CC AP

SARGENTO ESP. Hacker IL
 MOV CC CD FIS VOL BLI PB H S 21
 10 - 10 15 12 10 13 1 0 1 2
 Equipo: Dispositivo de Hacker
 Habilidades Esp.: Tropa Religiosa
 Fusil Combi | Pistola, Cuchillo

SARGENTO ESP. IL
 MOV CC CD FIS VOL BLI PB H S 24
 10 - 10 15 12 10 13 1 0 1 2
 Equipo: Visor Multiespectral N2
 Habilidades Esp.: Tropa Religiosa
 Spitfire | Pistola, Cuchillo

SARGENTO ESP. IL
 MOV CC CD FIS VOL BLI PB H S 27
 10 - 10 15 12 10 13 1 0 1 2
 Habilidades Esp.: CO: Camuflaje TO, Infiltración, Observador de Artillería, Tropa Religiosa
 Fusil Combi, Minas Antipersona | Pistola, Cuchillo

CRUZADO IM
 MOV CC CD FIS VOL BLI PB H S 25
 10 - 5 15 13 11 13 3 3 1 2
 Habilidades Esp.: :dA: Salto de Combate :d-G, Tropa Religiosa
 Escopeta de Abordaje | Pistola, Cuchillo

Nota: Fireteam: Sgto. Haris + Sgto. Hacker + Hospitalario Médico



GRUPO 1 10

JOTUM TAG
 MOV CC CD FIS VOL BLI PB EST S 103 2
 15 - 10 18 15 18 13 10 9 3 7
 Equipo: ECM
 Habilidades Esp.: G: Presencia Remota, Terreno de Montaña
 Ametralladora MULTI + Lanzallamas Pesado, D.E.P.

CRABBOT REM
 MOV CC CD FIS VOL BLI PB EST S 0
 10 - 10 12 10 10 10 0 0 1 1
 Habilidades Esp.: G: Presencia Remota, Operativo Especialista, Piloto Remoto
 Pulso Flash | Cuchillo

NISSE IM
 MOV CC CD FIS VOL BLI PB H S 31
 10 - 5 14 13 12 13 3 0 1 2
 Equipo: Visor Multiespectral N2
 Habilidades Esp.: CO: Mimetismo, Multiterreno, Fireteam: Haris
 Fusil Combi+ Escopeta Lig. | Pistola, Cuchillo

SARGENTO ESP. IL
 MOV CC CD FIS VOL BLI PB H S 27
 10 - 10 15 12 10 13 1 0 1 2
 Habilidades Esp.: CO: Camuflaje TO, Infiltración, Observador de Artillería, Tropa Religiosa
 Fusil Combi, Minas Antipersona | Pistola, Cuchillo

FUSILERO IL
 MOV CC CD FIS VOL BLI PB H S 10
 10 - 10 13 12 10 12 1 0 1 2
 Fusil Combi | Pistola, Cuchillo

PATHFINDER DRONBOT REM
 MOV CC CD FIS VOL BLI PB EST S 16
 15 - 10 8 11 10 13 0 3 1 3
 Equipo: Desactivador, Repetidor
 Habilidades Esp.: G: Presencia Remota, Observador de Artillería, Sat-lock, Sensor
 Fusil Combi, Sniffer | Pulso Eléctrico

NISSE IM
 MOV CC CD FIS VOL BLI PB H S 34
 10 - 5 14 13 12 13 3 0 1 2
 Equipo: Visor Multiespectral N2
 Habilidades Esp.: CO: Mimetismo, Multiterreno
 Ametralladora | Pistola, Cuchillo

NISSE Hacker IM
 MOV CC CD FIS VOL BLI PB H S 33
 10 - 5 14 13 12 13 3 0 1 2
 Equipo: Dispositivo de Hacker Asesino, Visor Multiespectral N2
 Habilidades Esp.: CO: Mimetismo, Multiterreno
 Fusil Combi+ Escopeta Lig. | Pistola, Cuchillo

FUSILERO IL
 MOV CC CD FIS VOL BLI PB H S 10
 10 - 10 13 12 10 12 1 0 1 2
 Fusil Combi | Pistola, Cuchillo

FUSILERO Teniente IL
 MOV CC CD FIS VOL BLI PB H S 10
 10 - 10 13 12 10 12 1 0 1 2
 Habilidades Esp.: Teniente
 Fusil Combi | Pistola, Cuchillo

SIERRA DRONBOT REM
 MOV CC CD FIS VOL BLI PB EST S 25
 15 - 10 8 11 10 13 0 3 1 3
 Equipo: Visor 360°
 Habilidades Esp.: G: Presencia Remota, Reacción Total
 Ametralladora | Pulso Eléctrico

Nota: Fireteam: Haris Especial: Nisses de Svalarheima
Nota: Fireteam: Core: Fusileros

ESCENARIOS

ESCENARIOS ITS

La flexibilidad táctica de la mecánica de juego de Infinity permite que las partidas puedan ser mucho más que simplemente limitarse a exterminar al enemigo. De este modo, en el ITS se plantean partidas con una serie determinada de objetivos que cumplir (como pueda ser controlar un edificio), o unas condiciones específicas de juego (Zonas de Terreno Especial, por ejemplo). Este tipo de partidas se denominan misiones o escenarios, y recrean situaciones tácticas y operaciones propias de la esfera militar y del mundo del espionaje de alto nivel. Por supuesto, una misión o escenario supone un nivel de dificultad mayor, requiriendo de una mayor planificación de la Lista de Ejército y de unas capacidades tácticas y de juego más afinadas por parte del jugador. No obstante, también suponen un nivel de diversión y entretenimiento mucho mayor que la simple partida de exterminio.

ANIOUILACIÓN

Configuración tipo: A.

Reglas Especiales: Eliminación, Sin Cuartel, DataTracker, Sin HVT ni Mazo Clasificado.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

» Eliminar al *DataTracker* enemigo (2 Puntos de Objetivo).

LOW TIER	MID TIER	TOP TIER
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)		

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, 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.

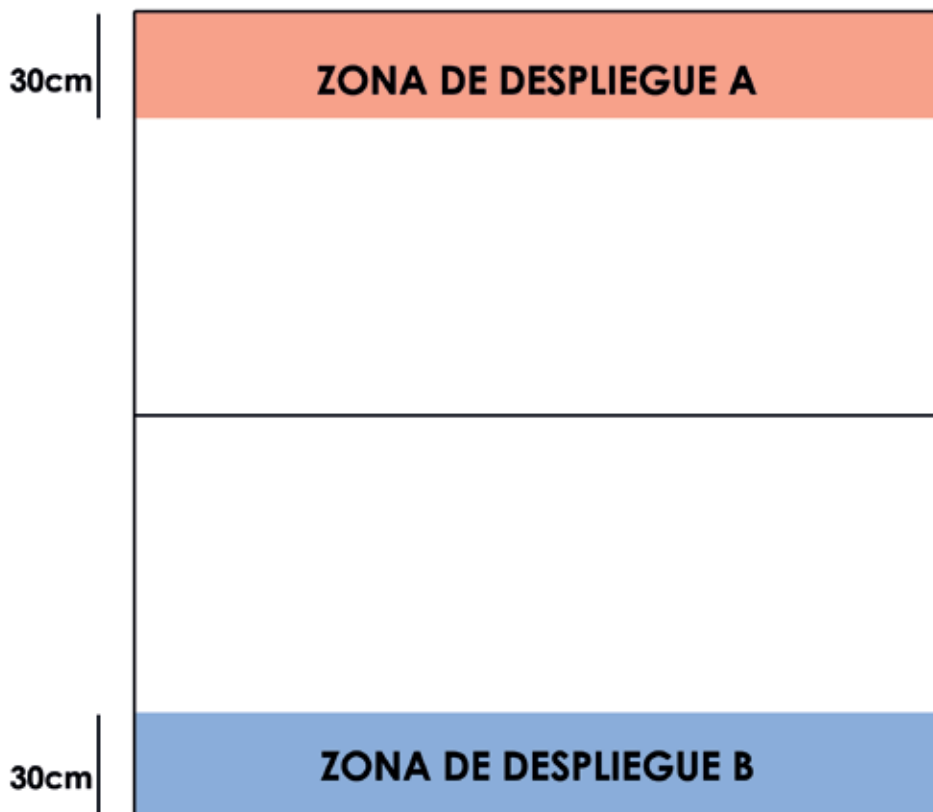
El DataTracker se identifica mediante un Marcador de Data Pack (DATA PACK).

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.



BIOTÉCIVORO

Configuración tipo: A.

Reglas Especiales: Despliegue Confuso, Zona Biotécivora, 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 (3 Puntos de Objetivo).

LOW TIER	MID TIER	TOP TIER
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 2 *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.

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*.

ELIMINACIÓN

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

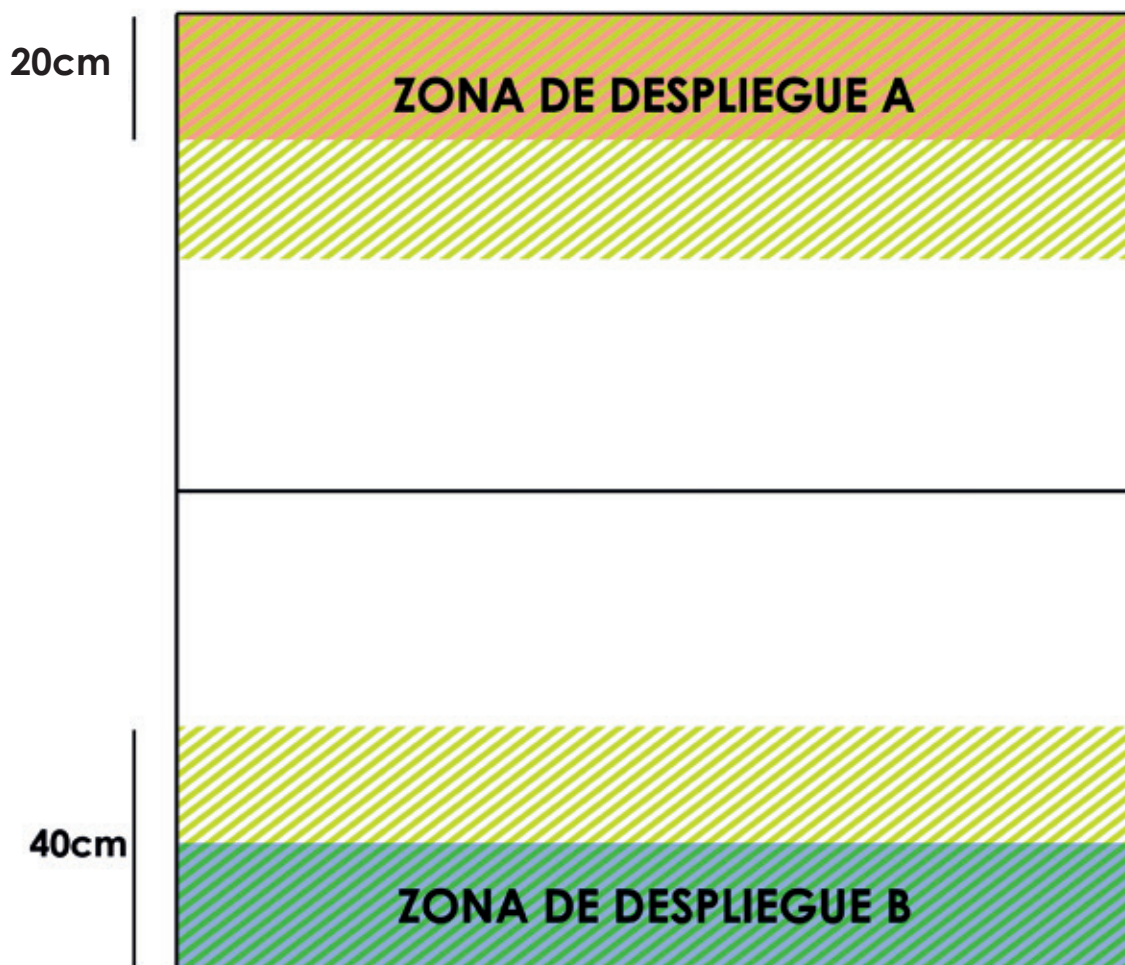
Todas aquellas tropas que al final de la partida no se hayan desplegado en la mesa de juego como figura o Marcador deberán ser consideradas como *Eliminadas* por el enemigo.

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*.



CONTROL DE CUADRANTES

Configuración tipo: A.

Reglas Especiales: Cuadrantes (ZO), Dominar ZO, Carta INTELCOM (Apoyo y Control), DataTracker, 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

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

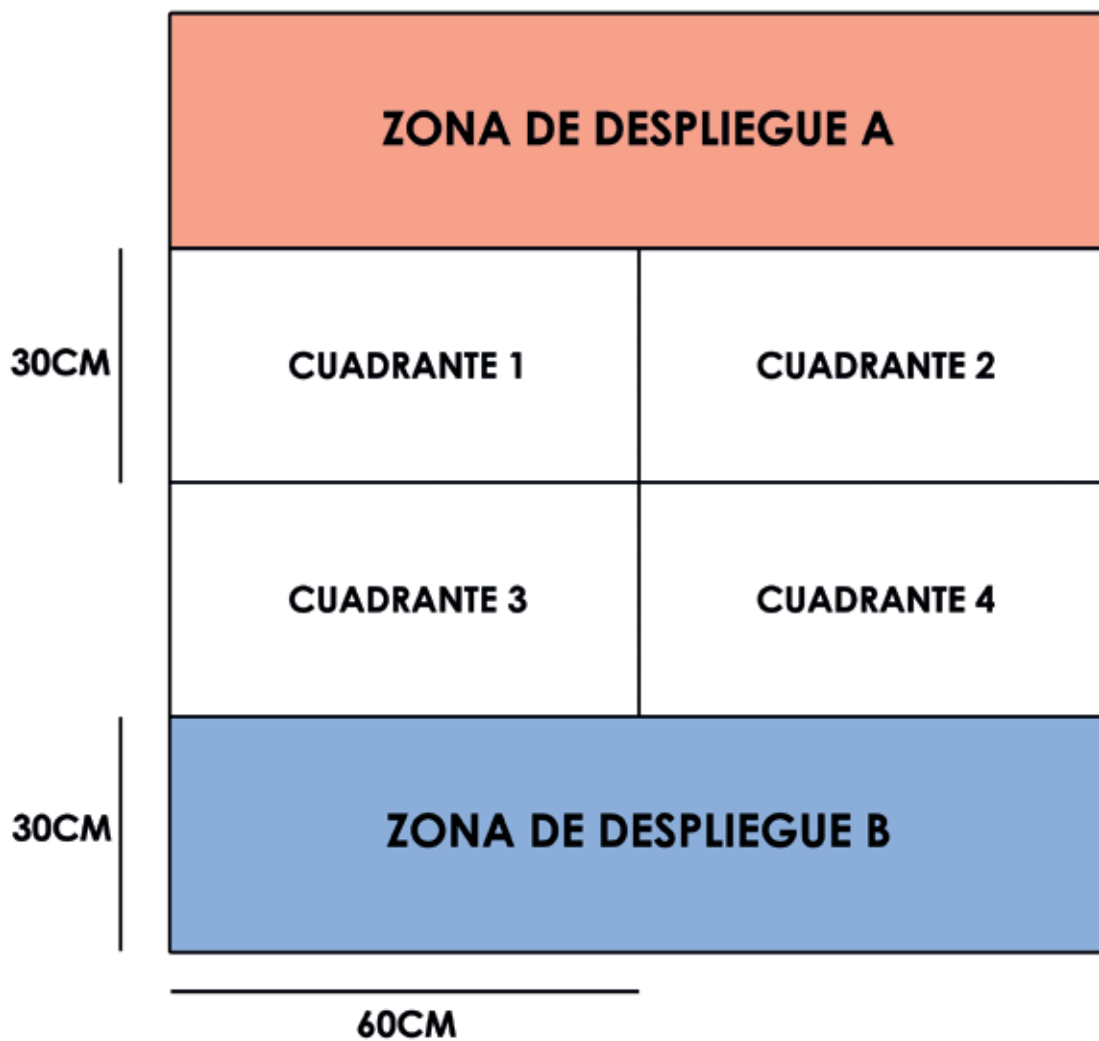
El DataTracker se identifica mediante un Marcador de Data Pack (DATA PACK).

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.



DECAPITACIÓN

Configuración tipo: A.

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

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- » Eliminar más Puntos de Ejército enemigos que el adversario (2 Puntos de Objetivo).
- » Eliminar tantos Tenientes enemigos como el adversario (2 Puntos de Objetivo, si se ha eliminado al menos a un Teniente).
- » Eliminar más Tenientes enemigos que el adversario (3 Puntos de Objetivo).
- » Eliminar al Objetivo Designado (2 Puntos de Objetivo).
- » Eliminar al Objetivo Designado con el DataTracker propio (3 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 40 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, 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 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

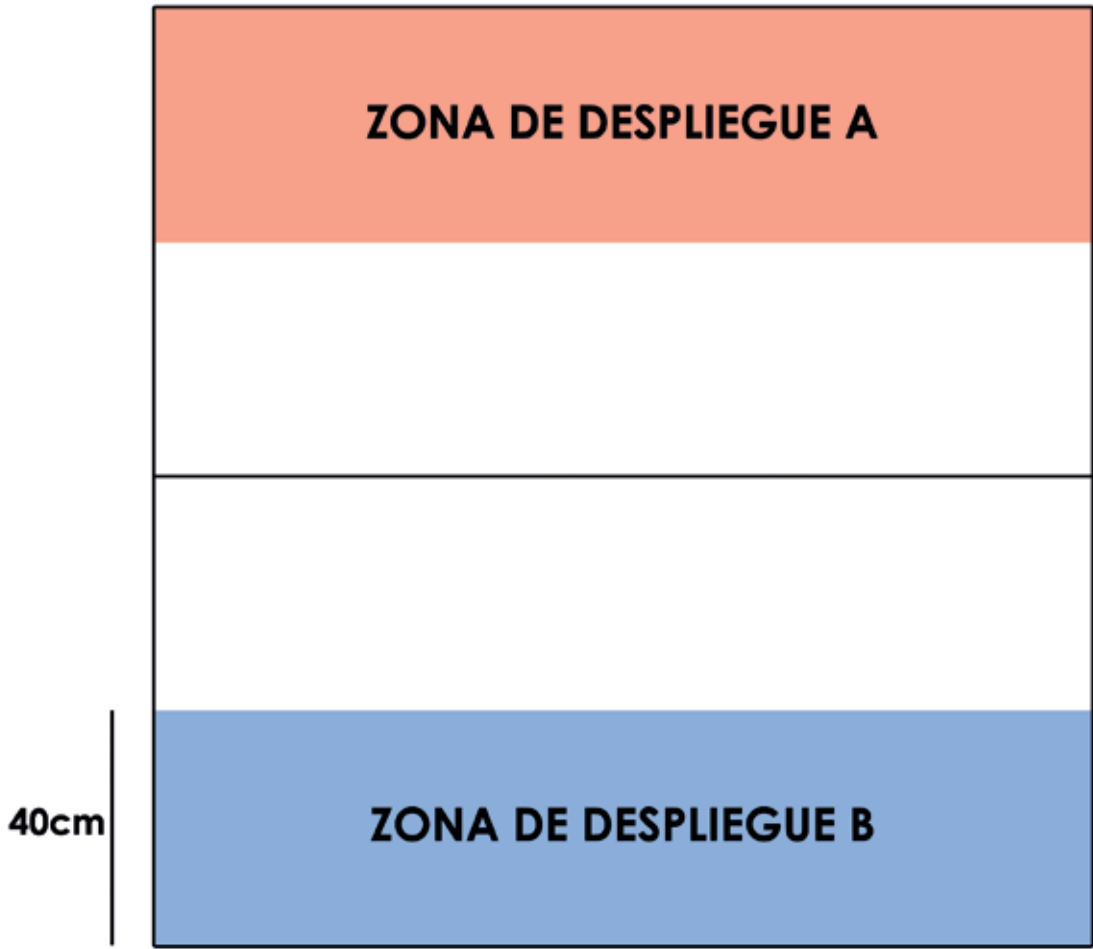
En esta misión **no** se aplica la regla de *¡¡¡Retirada!!!*

SIN MAZO CLASIFICADO

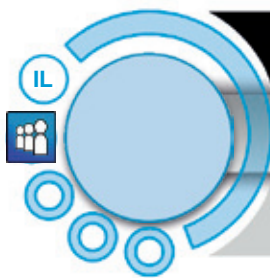
En este escenario no se aplican las reglas de Objetivo Clasificado, ni Mazo Clasificado.

FIN DE MISIÓN

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



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			

DEMOSTRACIÓN DE PODER

Configuración tipo: B.

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

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- » Controlar la Antena al final de la partida (2 Puntos de Objetivo).
- » Controlar la Antena mediante un TAG al final de la partida (3 Puntos de Objetivo extra).
- » Eliminar más Puntos de Ejército que el adversario (2 Puntos de Objetivo).
- » Eliminar al DataTracker enemigo (3 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

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 o Piloto Remoto), 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)

ETIQUETAS

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**.

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, 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

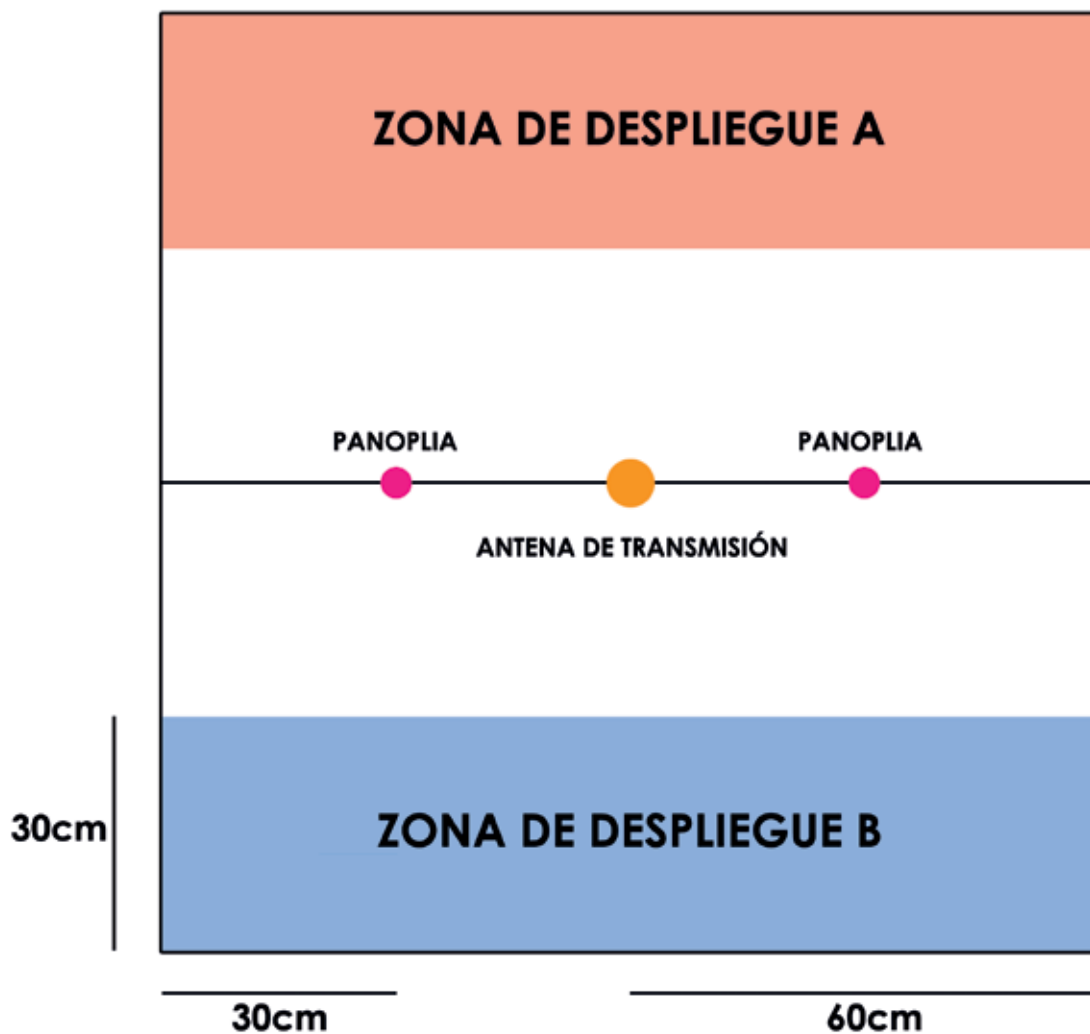
Una tropa se considera *Eliminada* cuando pasa a estado *Muerto*, o se encuentra en estado *Nulo* al final de la batalla.

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*.



ISAQUEO Y SABOTAJE!

Configuración tipo: D1.

Reglas Especiales: PAC, Dañar y Destruir el PAC, Furia Acorazada, Panoplias, Usar Panoplia, Tropas Especialistas, DataTracker.

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).
- » Destruir el PAC enemigo (1 Punto de Objetivo adicional al Objetivo anterior).
- » Obtener más armas o equipo obtenidos en las *Panoplias* que el enemigo al final de la partida (1 Puntos de Objetivo).
- » Destruir el PAC enemigo con el DataTracker propio (1 Punto de Objetivo) adicional al objetivo anterior.

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 (HABILIDAD CORTA)

ETIQUETAS

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**.
- » 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.

DATATRACKER

Al final de la Fase de Despliegue, el jugador debe declarar qué tropa de su Lista de Ejército será el DataTracker. La tropa elegida deberá ser siempre una figura desplegada en la mesa de juego. No se permite elegir tropas en estado Marcador o en Despliegue Oculto. Esta tropa deberá encontrarse siempre en la mesa de juego como figura y no como Marcador (no se permiten estados Camuflado,

TO, Holoeco...). Así mismo, tropas Irregulares o cuyo Tipo de Tropa sea REM tampoco podrán ser designadas como DataTrackers.

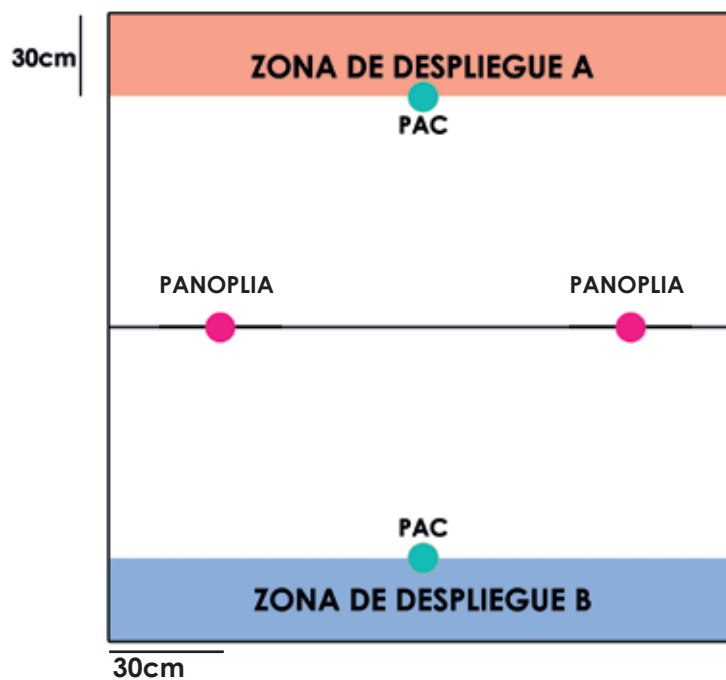
El DataTracker se identifica mediante un Marcador de Data Pack (DATA PACK).

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
ESCENOGRÁFICO	PAC (PUESTO AVANZADO DE COMUNICACIONES)	8	9	3	--	--



LÍNEA DE FRENTE

Configuración tipo: A.

Reglas Especiales: Sectores (ZO), Dominar ZO, DataTracker, Carta INTELCOM (Apoyo y Control).

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 DataTracker propio dentro de dicho Sector (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.

DATATRACKER

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

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

El DataTracker debe encontrarse en un estado que **no sea considerado Nulo** para conceder el Punto de Objetivo adicional.

CARTA INTELCOM (APOYO Y CONTROL)

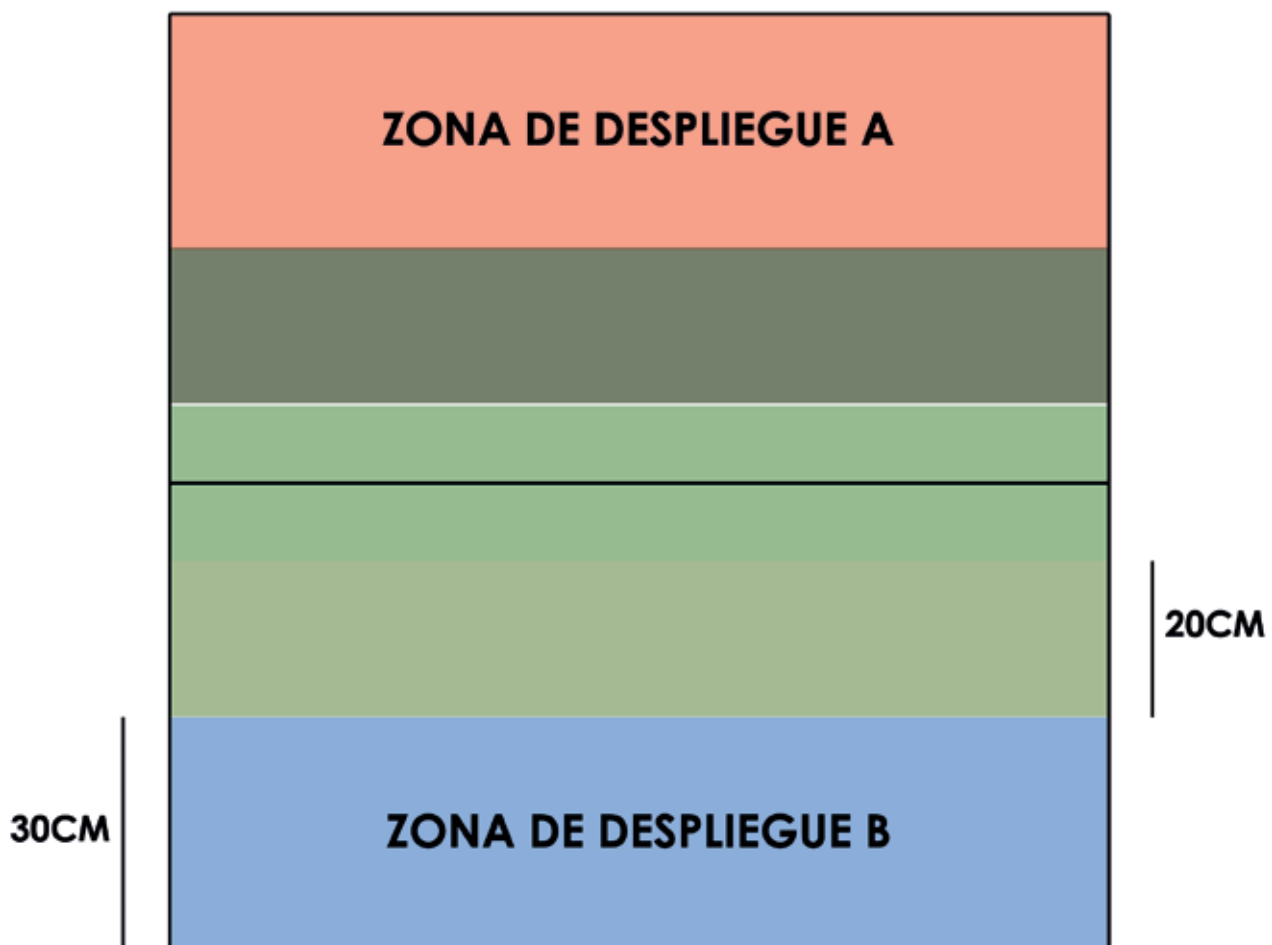
Antes de comenzar la partida, tras seleccionar el Objetivo Clasificado, el jugador deberá informar a su adversario si esa carta será su Objetivo Clasificado o si será su Carta INTELCOM. Cada jugador lanzará un dado, aquel que obtenga el resultado más alto deberá ser el primero en informar a su adversario 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.

FIN DE MISIÓN

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



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)

ETIQUETAS

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**.
- » 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

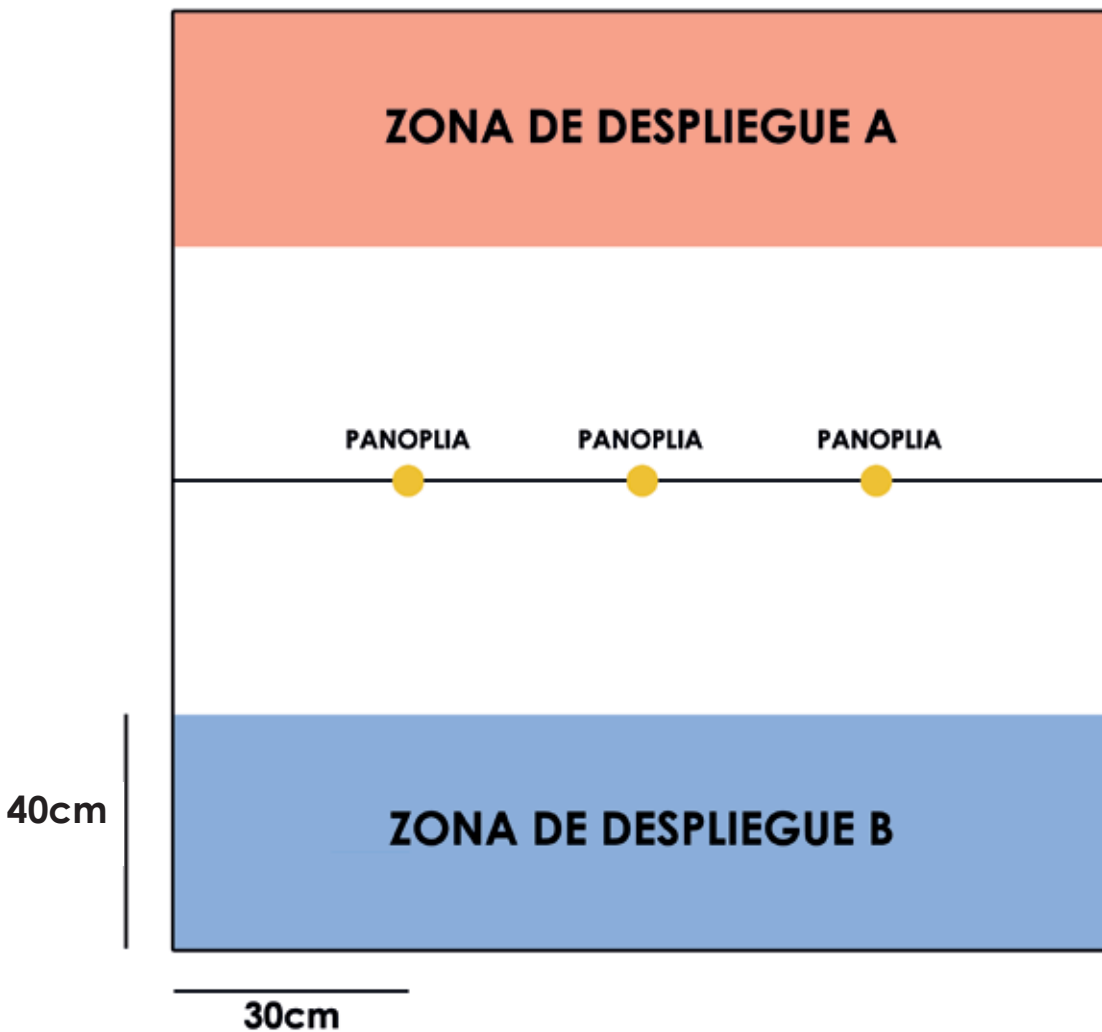
Al final de la Fase de Despliegue, el jugador debe declarar qué tropa de su Lista de Ejército será el DataTracker. La tropa elegida deberá ser siempre una figura desplegada en la mesa de juego. No se permite elegir tropas en estado Marcador o en Despliegue Oculto. Esta tropa deberá encontrarse siempre en la mesa de juego como figura y

no como Marcador (no se permiten estados Camuflado, TO, Holoeco...). Así mismo, tropas Irregulares o cuyo Tipo de Tropa sea REM tampoco podrán ser designadas como DataTrackers.

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

FIN DE MISIÓN

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



DANZA MORTAL

Configuración tipo: I

Reglas Especiales: Cuadrantes (ZO), Dominar ZO, TAG Dominante, Vanguardia Acorazada, Consolas, Hackear Comunicaciones, Tropas Especialistas, Bono de Hacker, DataTracker, Eliminación.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- » Dominar el Cuadrante Asignado al final de cada Ronda de Juego (1 Punto de Objetivo).
- » Disponer de un TAG Dominante en el Cuadrante Asignado al final de cada Ronda de Juego (1 Punto de Objetivo).
- » Haber Dominado más Cuadrantes Asignados que el adversario al final de la partida (1 Punto de Objetivo).
- » Eliminar al DataTracker (2 Puntos de Objetivo).

CLASIFICADO

El 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 una Consola.

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, cada jugador comprueba si Domina el Cuadrante Asignado y se le otorgan los Puntos de Objetivo correspondientes.

CUADRANTE ASIGNADO

Al inicio de la primera Ronda de Juego, antes de la Fase Táctica del primer jugador, ambos jugadores realizarán una tirada en la Tabla de Cuadrante Asignado. El resultado de la Tirada determinará cuál es el Cuadrante Asignado de cada jugador.

TABLA DE CUADRANTE ASIGNADO	
Cuadrante 1	1-5
Cuadrante 2	6-10
Cuadrante 3	11-15
Cuadrante 4	16-20

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

Es obligatorio que, antes de la Fase de Despliegue, los jugadores decidan quién es el Jugador A y quién es el Jugador B para determinar luego durante la partida el efecto de Hackear Comunicaciones.

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 también contabilizarán el extra de puntos que les otorga esta Pieza de Equipo.

TAG DOMINANTE

La presencia de un TAG propio en un estado que no sea considerado Nulo en el Cuadrante Asignado concede un máximo de 1 Punto de Objetivo extra al comprobar los Cuadrantes Asignados al final de cada Ronda de Juego.

VANGUARDIA ACORAZADA

En este escenario, las unidades tipo TAG pueden desplegar como si dispusieran de la Habilidad Especial Despliegue Avanzado Nivel 1, sin Coste adicional alguno.

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).

HACKEAR COMUNICACIONES

ETIQUETAS

Ataque.

REQUISITOS

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

EFFECTOS

- » Al inicio de la segunda y tercera Ronda de Juego, antes de la Fase Táctica del primer jugador, cada jugador considerará el Atributo de *VOL* más elevado de las *Tropas Especialistas* que disponga en contacto con una *Consola* y efectuará una Tirada Normal o Enfrentada de *VOL*. El ganador de la Tirada habrá Hackeado las Comunicaciones del adversario.
- » El ganador deberá robar una Carta de su Mazo Clasificado, si el valor numérico de la Carta es un número par, el Cuadrante Asignado del jugador enemigo se desplazará al siguiente Cuadrante en el sentido de las agujas del reloj (del Cuadrante 2 al Cuadrante 4, por ejemplo).

Si el valor numérico de la Carta es un número impar, el Cuadrante Asignado del jugador enemigo se desplazará al siguiente Cuadrante en el sentido contrario a las agujas del reloj.

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 Hackear Comunicaciones.

DATATRACKER

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

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

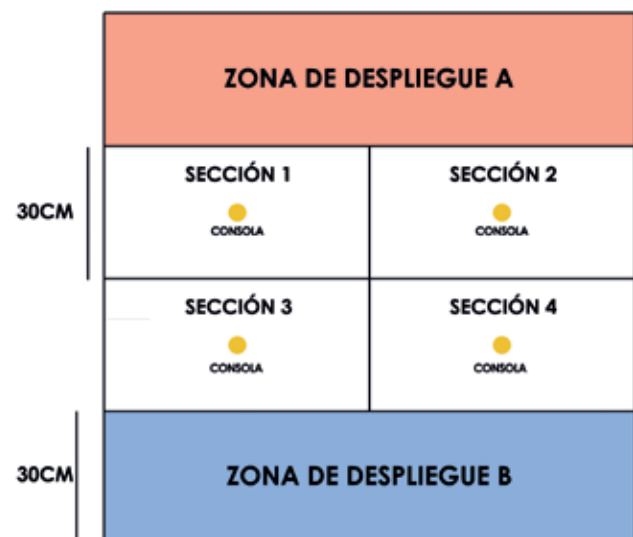
ELIMINACIÓN

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**.



CONSOLAS HACKEADAS POR AMBOS JUGADORES

Al final de la partida, los jugadores realizarán una Tirada Enfrentada de VOL por cada Consola que haya sido *hackeada* por ambos. Cada jugador podrá emplear en esta Tirada Enfrentada la VOL de cada una de todas las Tropas Especialistas que hayan sobrevivido al escenario, de modo que se puede producir una Tirada Enfrentada con múltiples participantes. Aquel que gane la Tirada Enfrentada podrá contabilizar el Punto de Objetivo que otorga dicha Consola. En caso de empate se repetirá la Tirada Enfrentada. Si sólo uno de los jugadores dispone de Tropas Especialistas supervivientes, entonces obtendrá el Punto de Objetivo directamente. Si ninguno dispone de Tropas Especialistas supervivientes, entonces el Punto de Objetivo se pierde.

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.

CARTA INTELCOM (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 que el jugador le dé a dicha carta.

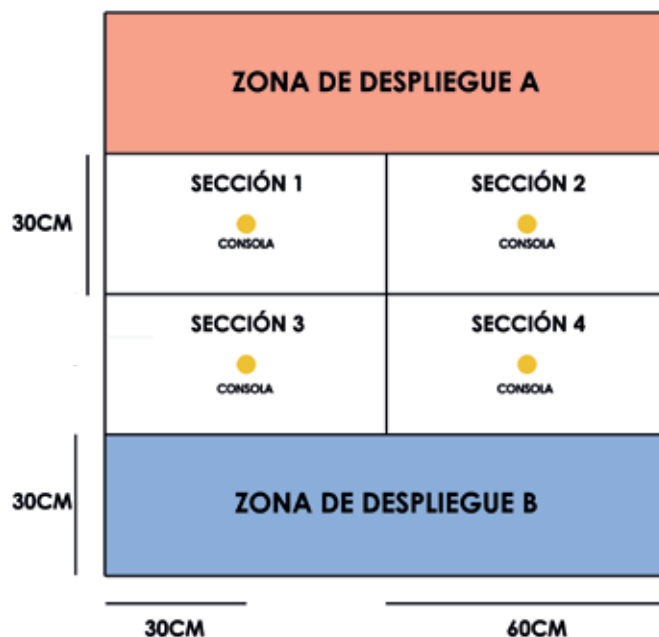
Al final de la tercera Ronda de Juego, cuando concluya la partida y se proceda al recuento de puntos siguiendo el orden establecido por la elección de la Iniciativa, el jugador podrá emplear su Carta INTELCOM en Modo Interferencia, para anular la Regla Especial Tropa Especialista o la Habilidad Especial Operativo Especialista de una tropa enemiga a su elección.

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
ESCENOGRÁFICO	CONSOLA	0	0	1	--	HACKEABLE (TIRADA DE VOL)



TERRENO SEGURO

Configuración tipo: I.

Reglas Especiales: Secciones (ZO), Dominar ZO, Consolas, Controlar Consolas, Tropas Especialistas, DataTracker, 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 (3 Puntos de Objetivo, sólo si el jugador Domina al menos 1 Sección).
- » Disponer del DataTracker propio en una Sección Dominada al final de la partida (1 Punto de Objetivo).
- » Dominar más Secciones que el adversario al final de la partida (4 Puntos 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), 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.

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.

DATATRACKER

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

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

El DataTracker debe encontrarse en un estado que no sea considerado Nulo para conceder el Punto de Objetivo adicional.

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/ 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*.

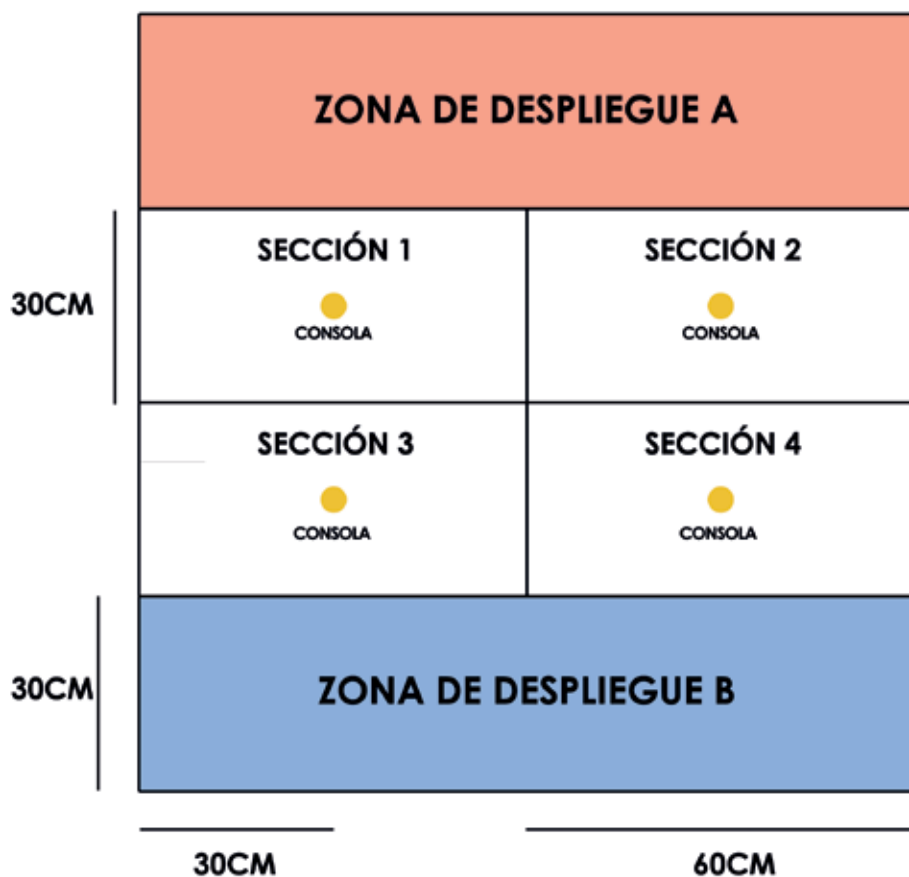
MODO INTERFERENCIA

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.

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*.



MATRIZ DE TRANSMISIÓN

Configuración tipo: J.

Reglas Especiales: Zonas de Transmisión (ZO), Dominar ZO, DataTracker, Objetivo Designado.

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 *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.

DATATRACKER

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

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

OBJETIVO DESIGNADO

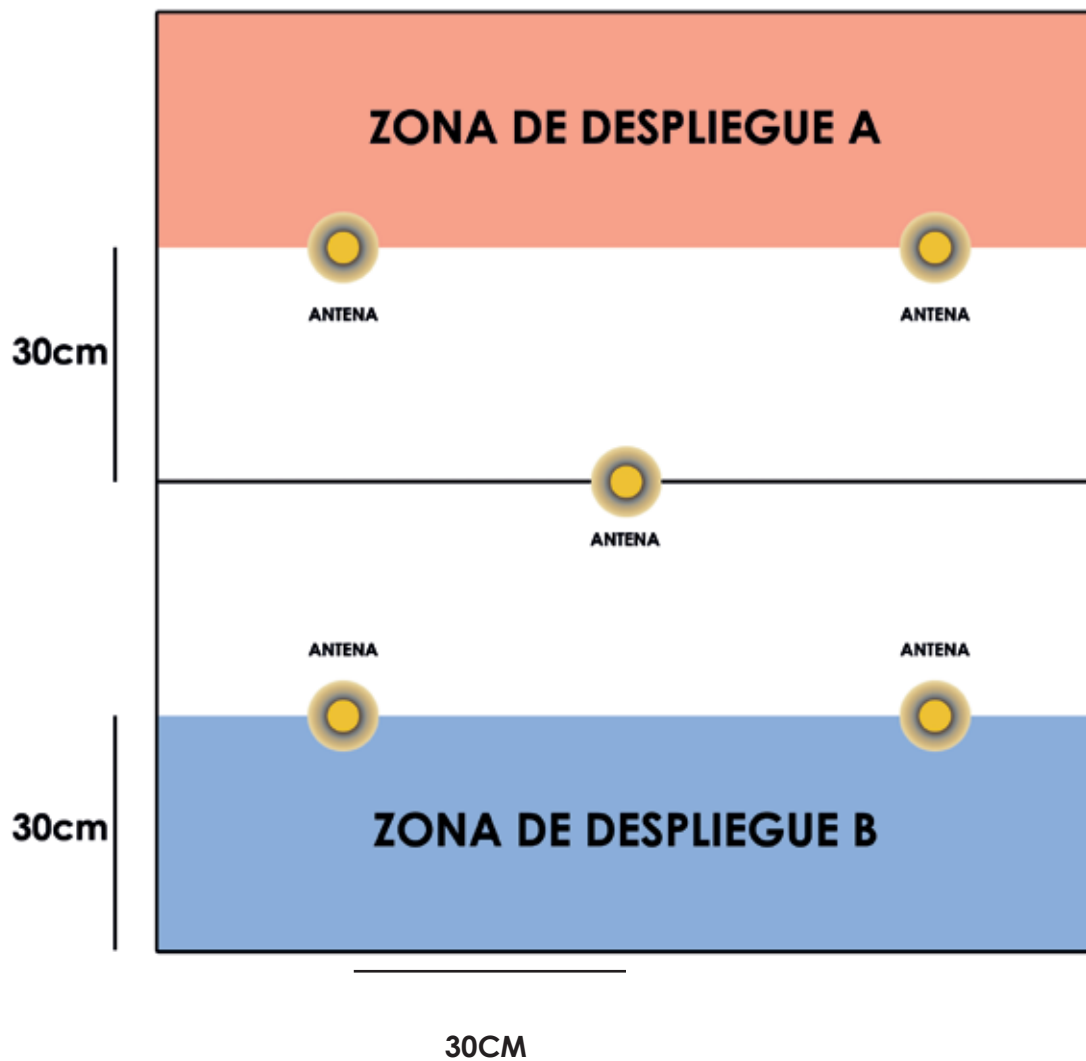
En este escenario, la figura HVT del enemigo deja de ser clasificada como un *Civil Neutral*, considerándose una tropa enemiga susceptible de recibir *Ataques*. Del mismo modo, *Eliminar* al HVT enemigo no provoca la pérdida de la partida ni de Puntos de Objetivo, ni tampoco otorga Puntos de Objetivo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

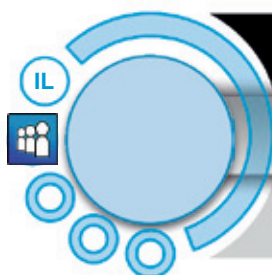
FIN DE MISIÓN

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

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



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			

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, DataTracker.

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).
- » Controlar la Consola del enemigo con el DataTracker propio al final de la partida (2 Puntos de Objetivo extra).
- » Haber evitado que el adversario Controle la Consola aliada al final de la partida (1 Punto de Objetivo).

CLASIFICADO

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

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 30 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)

ETIQUETAS

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 y para Conectar Consola.

DATATRACKER

Al final de la Fase de Despliegue, el jugador debe declarar qué tropa de su Lista de Ejército será el DataTracker. La tropa elegida deberá ser siempre una figura desplegada

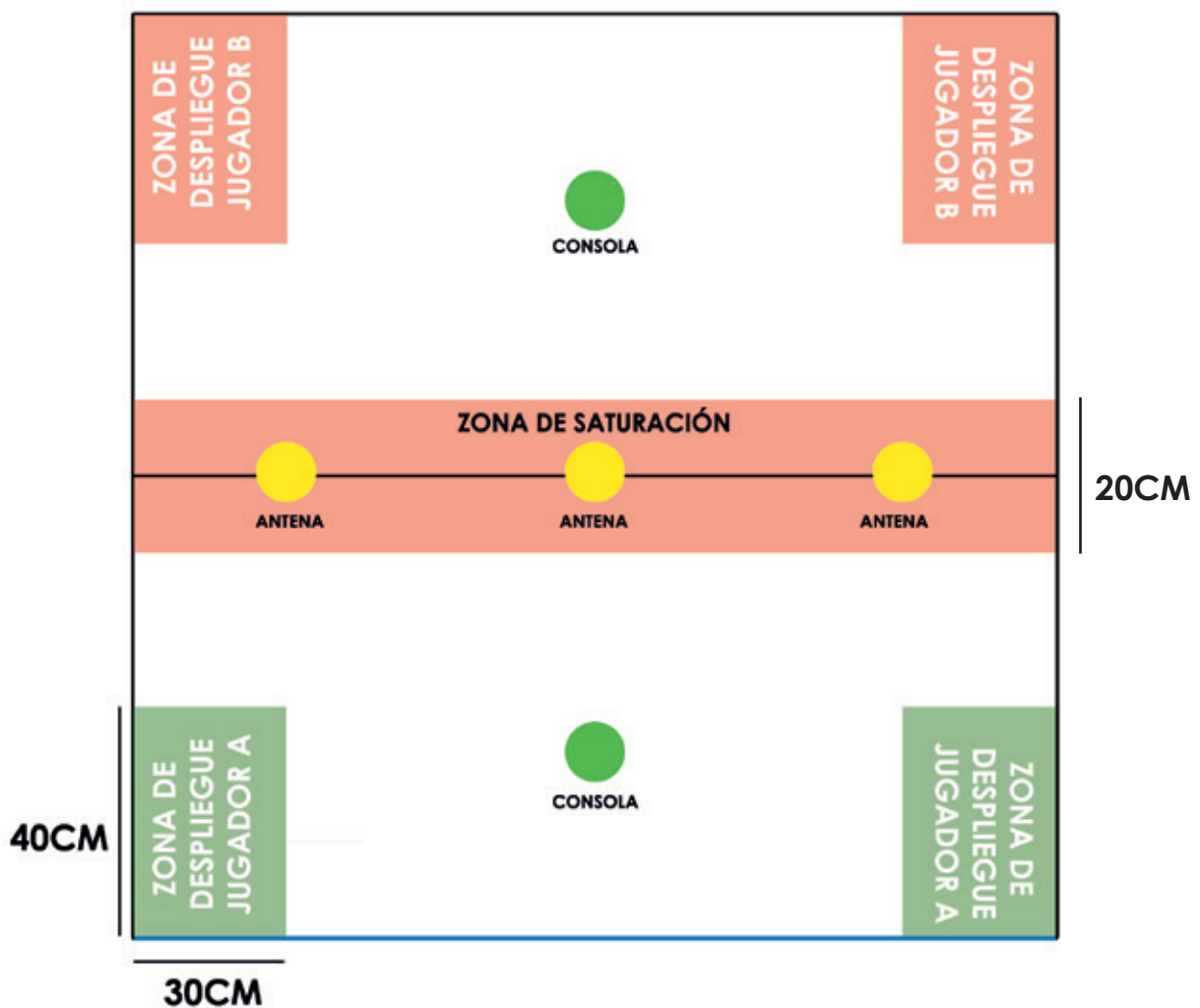
en la mesa de juego. No se permite elegir tropas en estado Marcador o en Despliegue Oculto. Esta tropa deberá encontrarse siempre en la mesa de juego como figura y no como Marcador (no se permiten estados Camuflado, TO, Holoeco...). Así mismo, tropas Irregulares o cuyo Tipo de Tropa sea REM tampoco podrán ser designadas como DataTrackers.

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

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.



CAPTURAR Y PROTEGER

Configuración tipo: C1.

Reglas Especiales: Balizas, Recoger Baliza, Baliza Enemiga Capturada, DataTracker, Sin HVT.

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)

ETIQUETAS

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, 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).

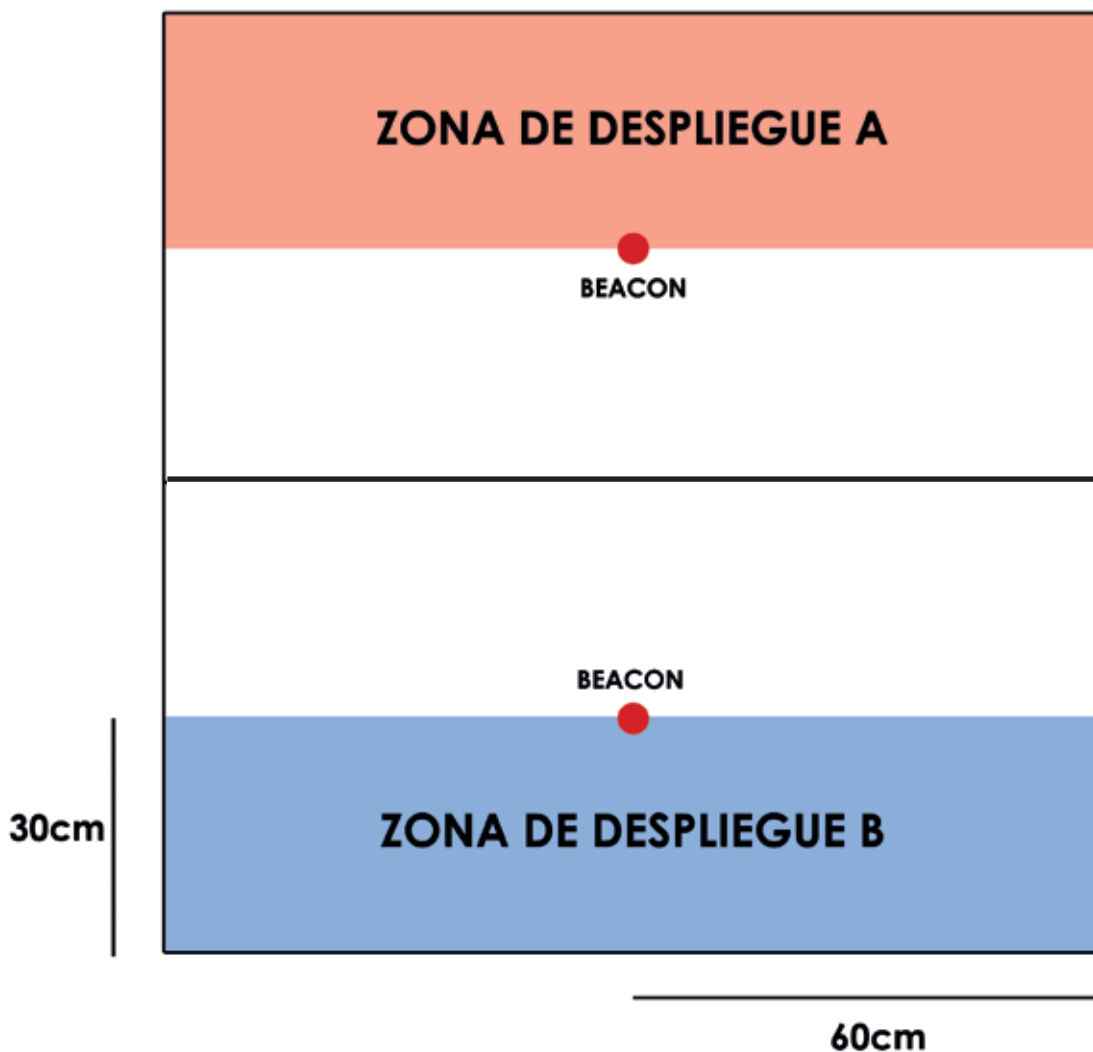
SIN HVT

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*.

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**.



TRES EN RAYA

Configuración tipo: N.

Reglas Especiales: Antenas, Tropas Especialistas, Bono de Repetidor EVO.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- » Ser el único jugador que tiene Conectadas tres Antenas, pero formando una línea recta, ya sea en horizontal, vertical o diagonal y continuada en la mesa de juego al final de la partida (4 Puntos de Objetivo).
- » Ambos jugadores tienen Conectadas tres Antenas al final de la partida, pero formando una línea recta y continuada en la mesa de juego (2 Puntos de Objetivo).
- » Tener Conectadas más Antenas al final de la partida que el enemigo (3 Puntos de Objetivo).
- » Tener Conectada al menos una Antena de las situadas en la mitad de la mesa del enemigo al final de la partida (2 Puntos de Objetivo en total).

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 Antenas.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

ANTENAS

Hay un total de 9 Antenas. Una de ellas se encuentra en el centro de la mesa, con otras dos situadas en la línea central, a 30 cm de cada borde de la mesa, mientras que las seis restantes se encuentran en mitades distintas de la mesa. Cuatro de éstas se sitúan a 20 cm en paralelo de la línea central de la mesa y a 30 cm del borde de la mesa. Las dos restantes se encuentran a 20 cm en paralelo de la línea central de la mesa y a 60 cm del borde de la mesa (ver mapa).

Las Antenas deberán representarse mediante Marcadores 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).

CONECTAR ANTENAS (HABILIDAD CORTA)

ETIQUETAS

Ataque.

REQUISITOS

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

EFFECTOS

- » Superando una Tirada de VOL se considera que la Antena ha sido Conectada 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 Conectar una Antena que haya sido Conectada previamente por su adversario, empleando el mismo procedimiento. En ese caso, deja de contar como Conectada para el enemigo.
- » Se pueden emplear Marcadores de Jugador A (PLAYER A) y Jugador B (PLAYER B) para señalar las Antenas conectadas. 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 estado Inutilizado (DIS) podrá igualmente cumplir los Objetivos del escenario.

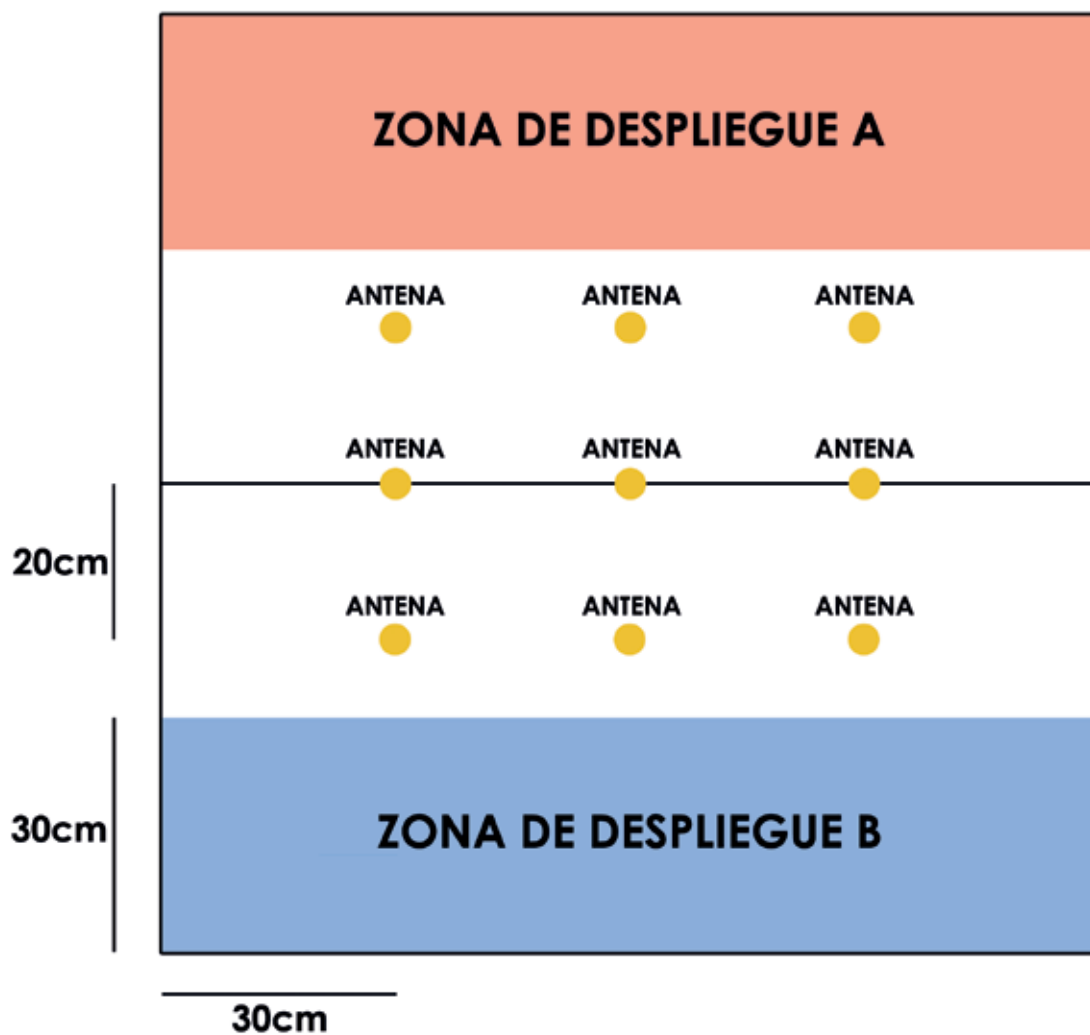
BONO DE REPETIDOR EVO

Si el jugador dispone de, al menos, una tropa con Repetidor EVO en un estado que no sea Nulo en la mesa de juego, entonces, dispondrá de un MOD de +3 para las Tiradas de VOL necesarias para Conectar las Antenas.

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*.



CUADRÍCULA

Configuración tipo: N.

Reglas Especiales: Espesura, La Cuadrícula, Tropas Especialistas, DataTracker, Objetivo Designado, Eliminación, Sin Mazo Clasificado.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- » Tener tantas Antenas Designadas al final de la partida como el enemigo (2 Puntos de Objetivo, sólo si se ha Designado al menos 1 Antena).
- » Tener más Antenas Designadas al final de la partida que el enemigo (3 Puntos de Objetivo).
- » Haber Destruído al final de la partida tantas Antenas como el enemigo (2 Puntos de Objetivo, sólo si se ha Destruído al menos 1 Antena).
- » Haber Destruído al final de la partida más Antenas que el enemigo (3 Puntos de Objetivo).
- » Eliminar al *Objetivo Designado* (2 Puntos de Objetivo).
- » Eliminar al *Objetivo Designado* con el DataTracker propio (2 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.

No se permite desplegar en contacto peana con peana con las Antenas.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

ESPESURA

En una franja de 25 cm a ambos lados de la línea central de la mesa se aplican constantemente los efectos de *Zona de Saturación*.

LA CUADRÍCULA

Hay un total de 9 Antenas. Una de ellas se encuentra en el centro de la mesa, con otras dos situadas en la línea central, a 30 cm de cada borde de la mesa, mientras que las seis restantes se encuentran en mitades distintas de la mesa. Cuatro de éstas se sitúan a 20 cm en paralelo de la línea central de la mesa y a 30 cm del borde de la mesa. Las dos restantes se encuentran a 20 cm en paralelo de la línea central de la mesa y a 60 cm del borde de la mesa (ver mapa).

Las Antenas deberán representarse mediante Marcadores 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).

DESIGNAR ANTENAS (HABILIDAD CORTA)

ETIQUETAS

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 de **VOL** se considera que la *Antena* ha sido *Designada* 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.

- » La Habilidad *Designar Antenas* puede ser sustituida por la Habilidad Especial *Observador de Artillería* por aquellas tropas que dispongan de ella, aplicando sus reglas y requisitos para obtener el mismo efecto en esta misión.
- » Un jugador puede *Designar* una *Antena* que haya sido *Designada* previamente por su adversario, empleando el mismo procedimiento. En ese caso, deja de contar como *Designada* para el enemigo.
- » **No se puede Designar una Antena que ya haya sido Destruída por el adversario.**
- » Se pueden emplear Marcadores de Jugador A (PLAYER A) y Jugador B (PLAYER B) para señalar las *Antenas Designadas*. Es recomendable que cada jugador emplee un tipo de Marcador distinto.

DESTRUIR ANTENAS

En este escenario está permitido el uso de las reglas de *Estructuras de Escenografía* (ver Infinity N3) pero sólo a partir de la segunda *Ronda de Juego*.

Para **Destruir** una **Antena** es obligatorio que haya sido **Designada** previamente por una Tropa Especialista del mismo bando.

Un jugador no podrá **Destruir** una **Antena** que no tenga un Marcador de Jugador propio (PLAYER A o PLAYER B).

No está permitido **Destruir Antenas** antes de la **segunda Ronda de Juego**.

Las Antenas ya Designadas que hayan sido Destruídas no dejan de considerarse Designadas.

En caso de que un jugador efectúe un *Ataque* que afecte a una *Antena* (por emplear un Arma de Plantilla, por ejemplo) que no haya *Designado* previamente, o antes de la segunda *Ronda de Juego*, no aplicará las reglas de

Estructuras de Escenografía y no realizará Tirada de BLI/PB por la Antena.

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 estado Inutilizado (DIS) podrá igualmente cumplir los Objetivos del escenario.

DATATRACKER

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

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

OBJETIVO DESIGNADO

En 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.

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 MAZO CLASIFICADO

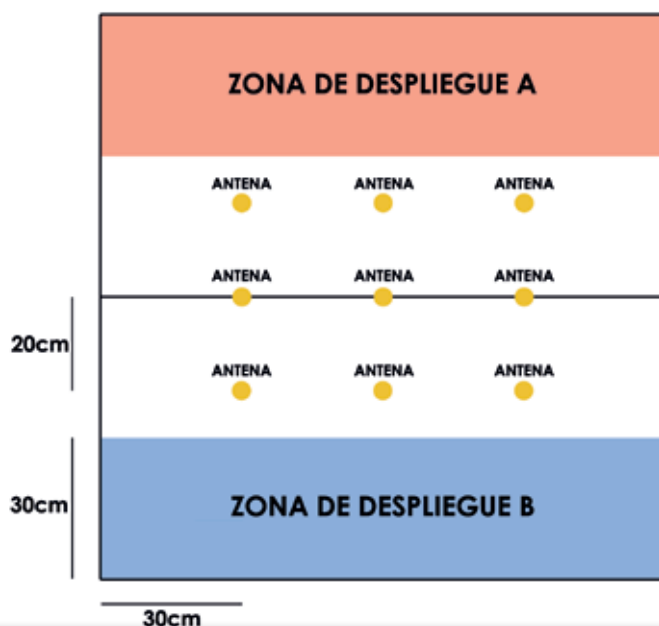
En este escenario no se aplican las reglas de Objetivo Clasificado, ni Mazo Clasificado.

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*.

TIPO DE ELEMENTO	NOMBRE	BLI	PB	EST	TAC	PRO
ESCENOGRÁFICO	ANTENA DE TRANSMISIÓN	4	3	2	--	--



COMMS CENTER

Configuración tipo: N.

Reglas Especiales: Zona de Exclusión, La Cuadrícula, Eliminación, Tropas Especialistas, DataTracker, Objetivo Designado.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- » Tener tantas Antenas Conectadas al final de la partida como el enemigo (2 Puntos de Objetivo, sólo si se ha Conectado al menos 1 Antena).
- » Tener más Antenas Conectadas al final de la partida que el enemigo (4 Puntos de Objetivo).
- » Eliminar más Tropas Especialistas enemigas que el adversario (2 Puntos de Objetivo).
- » Eliminar al *Objetivo Designado* (1 Punto 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.

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 las Antenas.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

LA CUADRÍCULA

Hay un total de 9 Antenas. Una de ellas se encuentra en el centro de la mesa, con otras dos situadas en la línea central, a 30 cm de cada borde de la mesa, mientras que las seis restantes se encuentran en mitades distintas de la mesa. Cuatro de éstas se sitúan a 20 cm en paralelo de la línea central de la mesa y a 30 cm del borde de la

mesa. Las dos restantes se encuentran a 20 cm en paralelo de la línea central de la mesa y a 60 cm del borde de la mesa (ver mapa).

Las Antenas deberán representarse mediante Marcadores 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).

CONECTAR ANTENAS (HABILIDAD CORTA)

ETIQUETAS

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 de **VOL** se considera que la *Antena* ha sido *Conectada* 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 Conectar una Antena que haya sido Conectada previamente por su adversario, empleando el mismo procedimiento. En ese caso, deja de contar como Conectada para el enemigo.
- » Se pueden emplear Marcadores de Jugador A (PLAYER A) y Jugador B (PLAYER B) para señalar las Antenas conectadas. Es recomendable que cada jugador emplee un tipo de Marcador distinto.

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.

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 estado *Inutilizado* (DIS) podrá igualmente cumplir los Objetivos del escenario.

DATATRACKER

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

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

OBJETIVO DESIGNADO

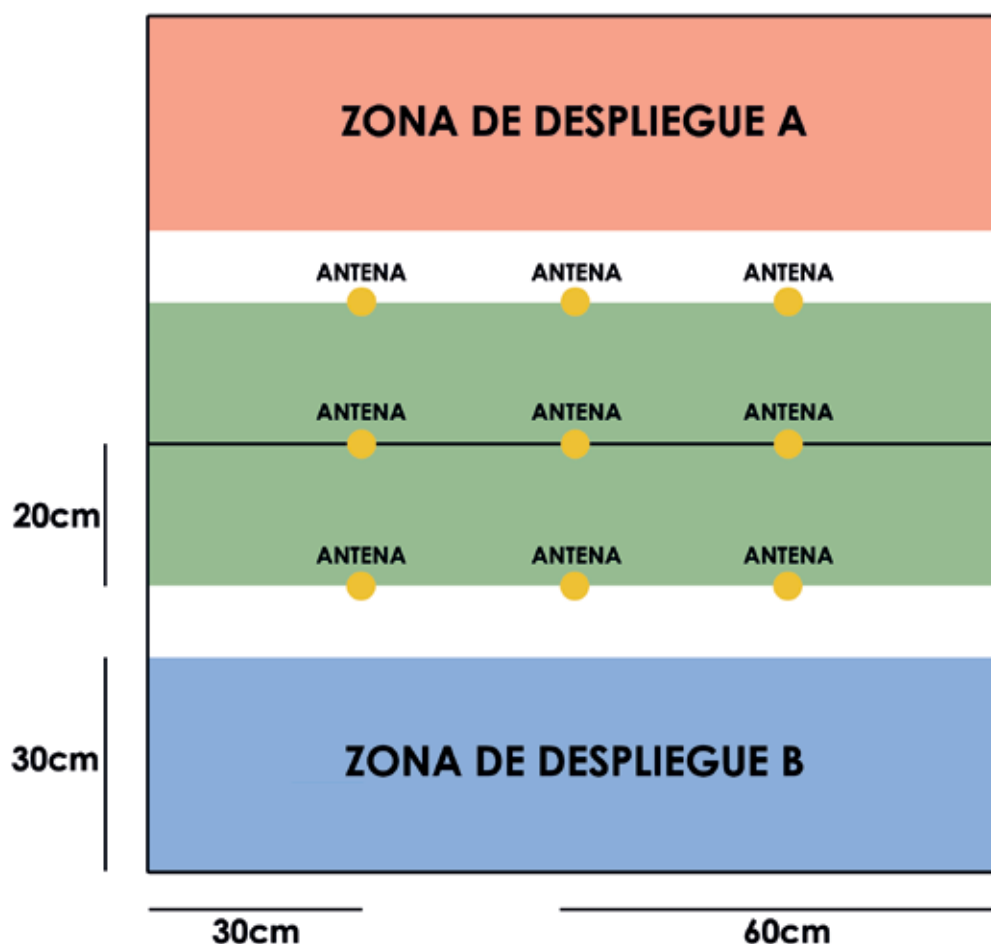
En este escenario, la figura *HVT* del enemigo deja de ser clasificada como un *Civil Neutral*, considerándose una tropa enemiga susceptible de recibir Ataques. Del mismo modo, *Eliminar* al *HVT* enemigo no provoca la pérdida de la partida ni de Puntos de Objetivo, ni tampoco otorga Puntos de Objetivo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

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*.



RESCATE

Configuración tipo: A.

Reglas Especiales: Zona de Exclusión, Zonas Muertas, Civiles, Tropas Especialistas, DataTracker.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- » Tener más *Civiles* en estado *CivEvac* en la *Zona de Exclusión* que el adversario al final de la partida (1 Punto de Objetivo).
- » Tener el mismo número de *Civiles* en estado *CivEvac* en la *Zona Muerta* propia que el adversario en la suya al final de la partida (2 Puntos de Objetivo, sólo si el jugador dispone de al menos 1 *Civil* en dicho estado en la *Zona Muerta*).
- » Tener más *Civiles* en estado *CivEvac* en la *Zona Muerta* propia que el adversario en la suya al final de la partida (3 Puntos de Objetivo).
- » Tener más *Civiles* en estado *CivEvac* en la *Zona de Despliegue* propia que el adversario en la suya al final de la partida (3 Puntos de Objetivo).
- » Tener 1 *Civil* en estado *CivEvac* con el *DataTracker* propio en la *Zona Muerta* propia al final de la partida (1 Punto de Objetivo) como máximo.
- » Tener 1 *Civil* en estado *CivEvac* con el *DataTracker* propio en la *Zona de Despliegue* propia al final de la partida (2 Puntos de Objetivo) como máximo.

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*.

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

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

ZONA DE EXCLUSIÓN

La *Zona de Exclusión* debe considerarse **Zona de Saturación** y **Terreno Difícil**. Tropas con la Habilidad Especial *Terreno* (cualquier tipo) o *Multiterreno* podrán aplicarla para evitar los efectos del *Terreno Difícil*.

ZONAS MUERTAS

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

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

CIVILES

Hay un total de ocho *Civiles*, correspondiéndole cuatro a cada jugador.

Cada jugador situará a sus cuatro *Civiles* dentro de la *Zona de Exclusión*, con la peana en contacto con el límite de la *Zona Muerta* de la mitad de la mesa **del adversario**. Dos de ellos estarán situados a lo largo de dicho límite a 30 cm y 50 cm respectivamente de uno de los bordes de la de mesa, y los otros dos a 30 cm y 50 cm respectivamente del otro borde de la de mesa.

Los *Civiles* no pueden situarse ni en el interior ni sobre elemento de escenografía alguno, y deben encontrarse en un punto accesible de la mesa. La situación de la escenografía en la mesa debe facilitar esto.

Los jugadores sólo podrán *Sincronizar* a sus propios *Civiles*.

En este escenario, cada *Tropa Especialista* puede disponer de hasta **dos** *Civiles* en estado *CivEvac* al mismo tiempo. Las demás tropas capaces de declarar *Sincronizar Civil* no podrán disponer de más de **un** *Civil* en estado *CivEvac*.

Para representar a los *Civiles* se puede emplear cualquier miniatura de la gama de *Infinity* o de *Infinity Bootleg*, preferiblemente aquellas designadas como *HVT* o como *Civil*. Algunos ejemplos de 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... Los jugadores también podrán emplear los **Marcadores de Jugador** (PLAYER A y PLAYER B) para representar a sus respectivos *Civiles*.

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 estado *Inutilizado* (DIS) podrá igualmente cumplir los Objetivos del escenario.

DATATRACKER

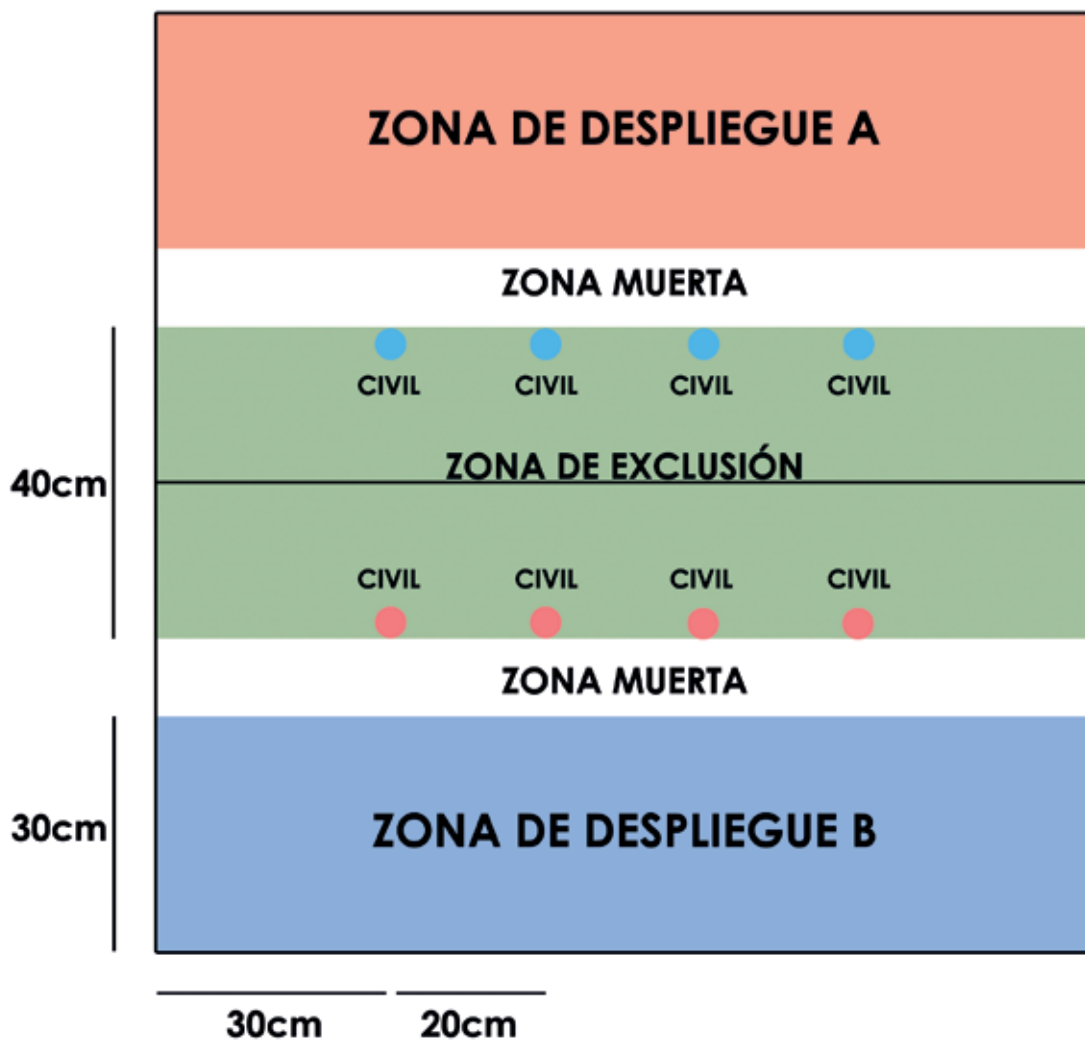
Al final de la *Fase de Despliegue*, el jugador debe declarar qué tropa de su Lista de Ejército será el *DataTracker*. La tropa elegida deberá ser siempre una figura desplegada en la mesa de juego. No se permite elegir tropas en estado Marcador o en *Despliegue Oculto*. Esta tropa deberá encontrarse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

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

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*.



ALTAMENTE CLASIFICADO

Configuración tipo: A.

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

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- » Haber cumplido **más** *Objetivos Clasificados* que el adversario al final de partida (4 *Puntos de Objetivo*).
- » Haber cumplido **la misma cantidad** de *Objetivos Clasificados* 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

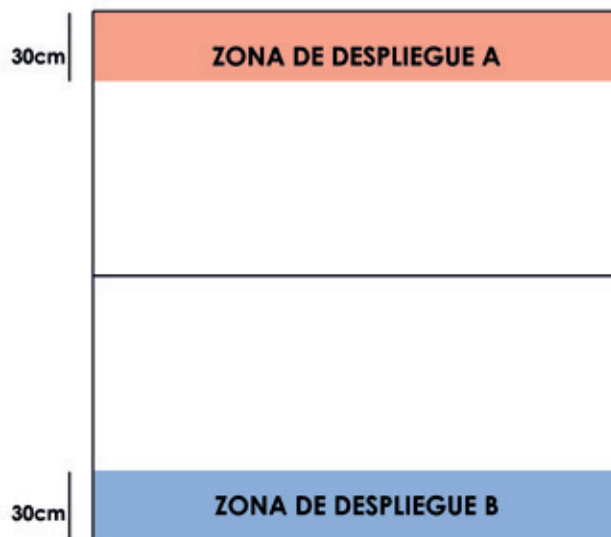
Este escenario puede jugarse en un modo de mayor dificultad. En este modo, el jugador no tiene opción de escoger su *Objetivo Clasificado Secundario*.

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*.

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*.



SUMINISTROS

Configuración tipo: B.

Reglas Especiales: Tech-Coffins, Cajas de Suministros, Tropas Especialistas, Bono de Médico y Sanitario.

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]

ETIQUETAS

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]

ETIQUETAS

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.

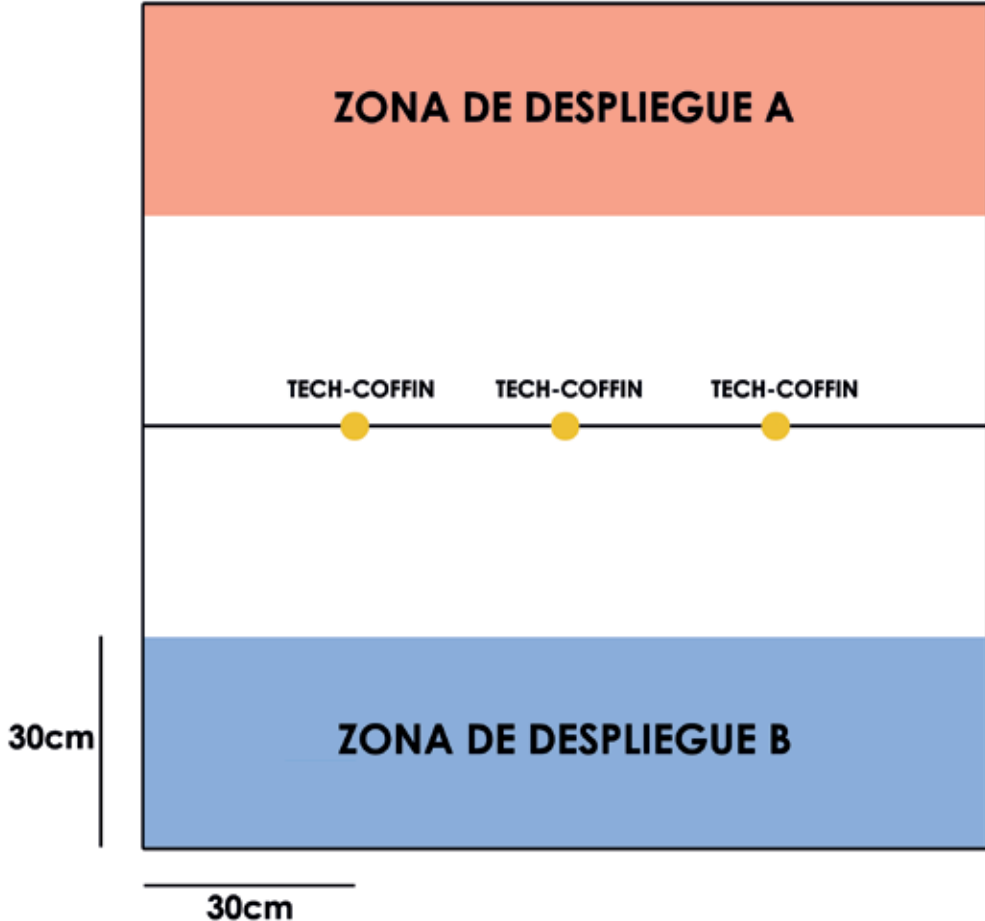
BONO DE MÉDICO Y SANITARIO

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.

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.



ADQUISICIÓN

Configuración tipo: B.

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

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).

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)

ETIQUETAS

Ataque.

REQUISITOS

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

EFECTOS

- » 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 Tíradas de VOL necesarias para Activar una Antena de Comunicación.

DATATRACKER

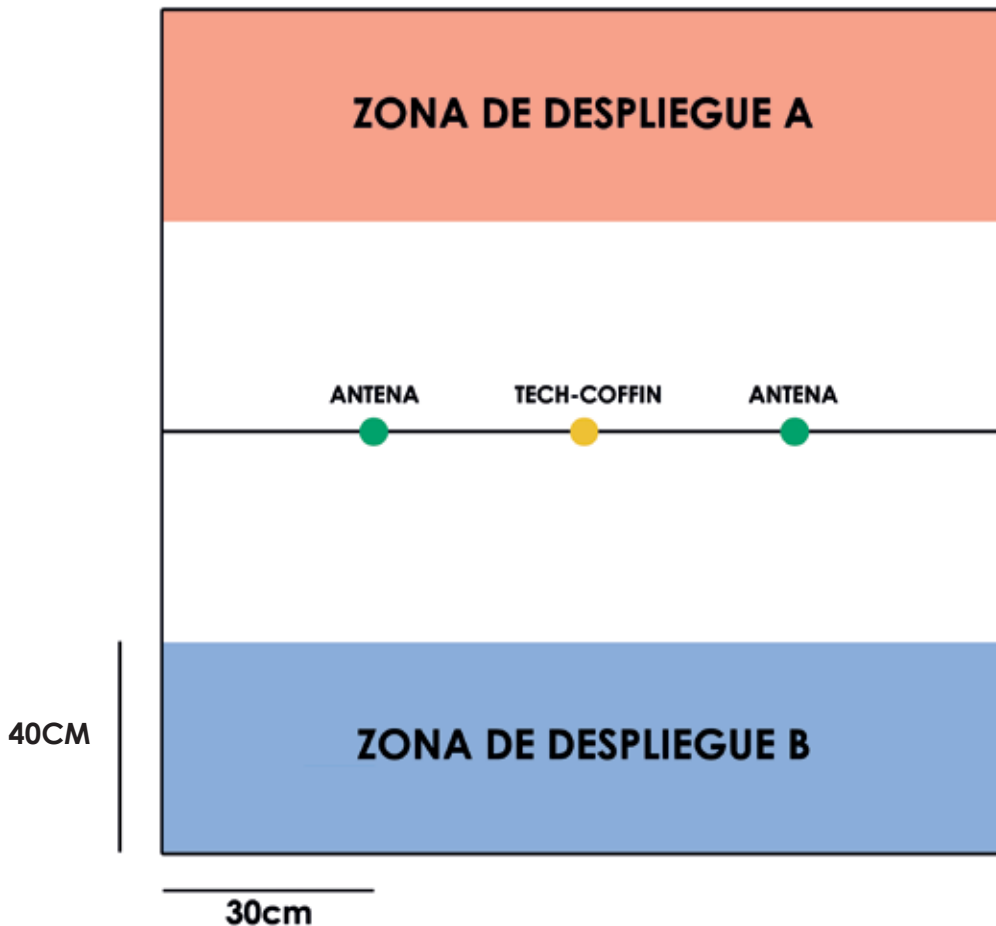
Al final de la Fase de Despliegue, el jugador debe declarar qué tropa de su Lista de Ejército será el DataTracker. La tropa elegida deberá ser siempre una figura desplegada en la mesa de juego. No se permite elegir tropas en estado Marcador o en Despliegue Oculto. Esta tropa deberá encontrarse siempre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

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

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.

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)

ETIQUETAS

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** y una **Tropa Especialista** se consideran **Cazados** cuando se encuentran en estado **Aislado** o **Inmovilizado** (IMM-1 o IMM-2) al final de la batalla.

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:

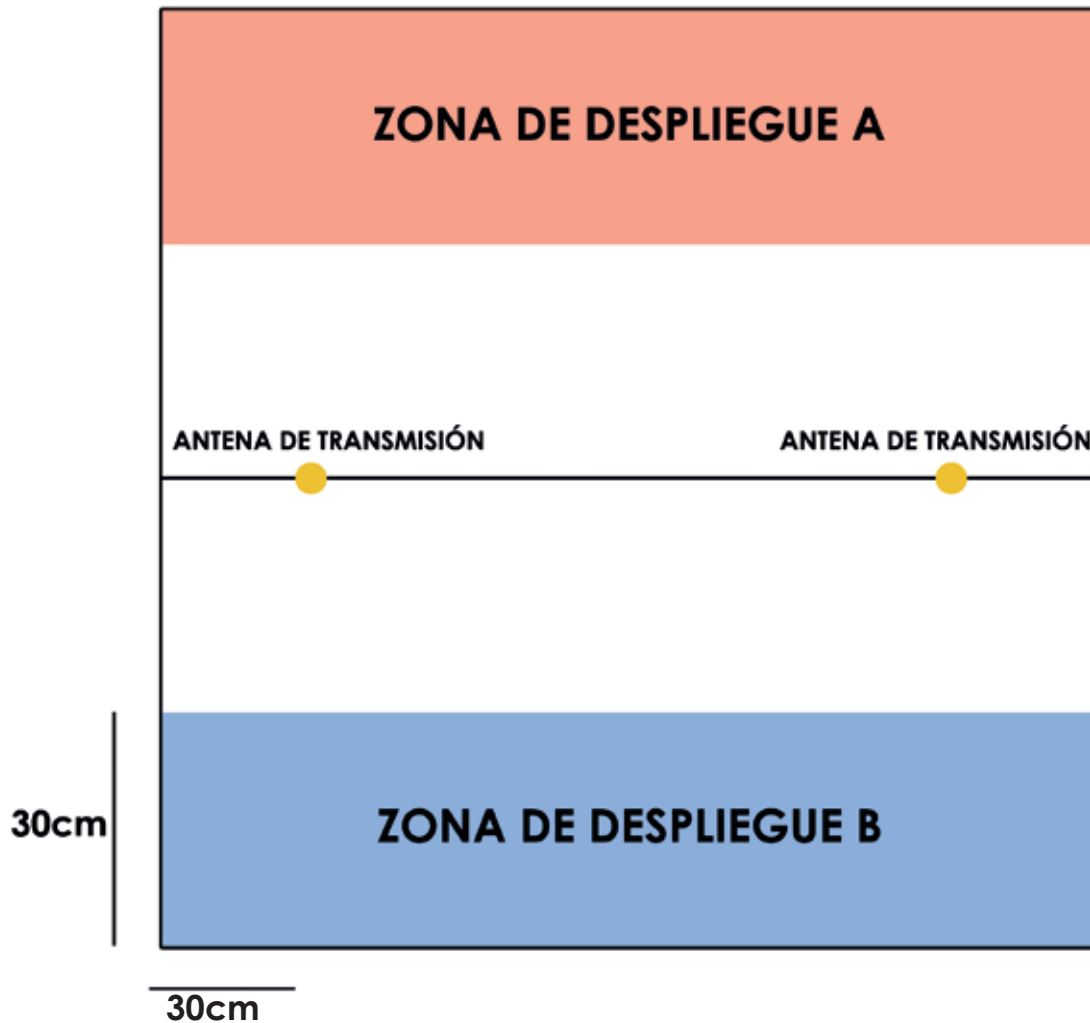
AQUELLAS TROPAS QUE DISPONGAN DE LA HABILIDAD ESPECIAL OPERATIVO ESPECIALISTA PODRÁN CUMPLIR LAS DISTINTAS FUNCIONES QUE TIENEN LAS TROPAS ESPECIALISTAS EN ESTA MISIÓN.

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

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**.



ITS: LEAGUES

Estas normas se aplican a las ligas organizadas con un Classic League Pack o un Virtual League Pack.

NORMAS BÁSICAS

Como evento Oficial, todas las ligas 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 liga para el ITS. En este formato se enfrentan 4 o más jugadores entre 2 y 8 jornadas, jugando partidas de 1 contra 1.

HOJA DE CONTROL DE LIGA

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

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

EMPAJEJAMIENTOS

En la primera jornada, los emparejamientos serán aleatorios. El Organizador puede elegir qué tipo de sistema utilizará para emparejar a los jugadores durante la primera jornada.

A partir de la segunda jornada 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 a lo largo de la liga.

JUGADORES IMPARES (BYES)

Si el número de jugadores de la liga es impar, cada jornada habrá un participante que tendrá que esperar a jugar en la siguiente jornada. 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 la misma liga.

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

En las jornadas siguientes, el jugador que esté en la última posición será el que reciba el Bye.

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

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

Suma todos los *Puntos de Objetivo* que ha conseguido durante la liga.

Multiplícala el total por 8.

Divide el total entre el número de jornadas que ha jugado (deberían ser 7), redondeando hacia arriba.

El resultado obtenido será la puntuación final de la liga para ese jugador.

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

LISTAS DE EJÉRCITO

Cada jugador deberá añadir en el Gestor de Torneos Oficial una lista de ejército para cada jornada. Todas las listas deben ser de la misma facción y, en caso de jugar con un ejército sectorial, deben pertenecer al mismo.

Las listas de ejército deberán cumplir todas las normas establecidas en el reglamento de Infinity.

El Organizador puede pedir recibir las listas de ejército con anterioridad para poder tener tiempo de comprobar la legalidad de las listas.

La única herramienta de creación de listas con validez para los eventos Oficiales es el Infinity Army, que está disponible de manera gratuita en la página web oficial de Infinity.

ITS ESCALATION LEAGUES: SEGUNDA JORNADA

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- » Matar **entre 30 y 60** Puntos de Ejército del enemigo (1 Punto de Objetivo).
- » Matar **entre 61 y 90** Puntos de Ejército del enemigo (3 Puntos de Objetivo).
- » Matar **más de 90** Puntos de Ejército del enemigo (5 Puntos de Objetivo).
- » Si te han sobrevivido **entre 30 y 60** Puntos de Ejército (1 Punto de Objetivo).
- » Si te han sobrevivido **entre 61 y 90** Puntos de Ejército (3 Puntos de Objetivo).
- » Si te han sobrevivido **más de 90** Puntos de Ejército (5 Puntos de Objetivo).

Las miniaturas que, al acabar la partida, no hayan sido desplegadas en la mesa de juego, se contabilizarán como bajas.

FUERZAS

BANDO A: 120 puntos.

BANDO B: 120 puntos.

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

MISIÓN DE ENTRENAMIENTO

Las listas de ejército no deben incluir un Teniente. Por lo tanto, no se aplican las reglas de Pérdida de Teniente.

No está permitido usar las Reglas Avanzadas.

FIN DE MISIÓN

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

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

ITS ESCALATION LEAGUES: TERCERA JORNADA

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- » Matar **entre 35 y 75** Puntos de Ejército del enemigo (1 *Punto de Objetivo*).
- » Matar **entre 76 y 110** Puntos de Ejército del enemigo (3 *Puntos de Objetivo*).
- » Matar **más de 110** Puntos de Ejército del enemigo (5 *Puntos de Objetivo*).
- » Si te han sobrevivido **entre 35 y 75** Puntos de Ejército (1 *Punto de Objetivo*).
- » Si te han sobrevivido **entre 76 y 110** Puntos de Ejército (3 *Puntos de Objetivo*).
- » Si te han sobrevivido **más de 110** Puntos de Ejército (5 *Puntos de Objetivo*).

Las miniaturas que, al acabar la partida, no hayan sido desplegadas en la mesa de juego, se contabilizarán como bajas.

FUERZAS

BANDO A: 150 puntos.

BANDO B: 150 puntos.

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

MISIÓN DE ENTRENAMIENTO

No está permitido usar las *Reglas Avanzadas*.

FIN DE MISIÓN

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

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

ITS ESCALATION LEAGUES: CUARTA JORNADA

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- » Matar **entre 50 y 100** Puntos de Ejército del enemigo (1 *Punto de Objetivo*).
- » Matar **entre 101 y 150** Puntos de Ejército del enemigo (2 *Puntos de Objetivo*).
- » Matar **más de 150** Puntos de Ejército del enemigo (3 *Puntos de Objetivo*).
- » Si te han sobrevivido **entre 50 y 100** Puntos de Ejército (1 *Punto de Objetivo*).
- » Si te han sobrevivido **entre 101 y 150** Puntos de Ejército (2 *Puntos de Objetivo*).
- » Si te han sobrevivido **más de 150** Puntos de Ejército (3 *Puntos de Objetivo*).

Las miniaturas que, al acabar la partida, no hayan sido desplegadas en la mesa de juego, se contabilizarán como bajas.

CLASIFICADO

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

FUERZAS

BANDO A: 200 puntos.

BANDO B: 200 puntos.

DESPLIEGUE

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

FIN DE MISIÓN

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

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

ITS ESCALATION LEAGUES: QUINTA JORNADA

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- » Matar **entre 60 y 125** Puntos de Ejército del enemigo (1 *Punto de Objetivo*).
- » Matar **entre 126 y 185** Puntos de Ejército del enemigo (2 *Puntos de Objetivo*).
- » Matar **más de 185** Puntos de Ejército del enemigo (3 *Puntos de Objetivo*).
- » Si te han sobrevivido **entre 60 y 125** Puntos de Ejército (1 *Punto de Objetivo*).
- » Si te han sobrevivido **entre 126 y 185** Puntos de Ejército (2 *Puntos de Objetivo*).
- » Si te han sobrevivido **más de 185** Puntos de Ejército (3 *Puntos de Objetivo*).

Las miniaturas que, al acabar la partida, no hayan sido desplegadas en la mesa de juego, se contabilizarán como bajas.

CLASIFICADO

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

FUERZAS

BANDO A: 250 puntos.

BANDO B: 250 puntos.

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

SPEC-OPS

Cada jugador puede incluir un *Spec-Ops* con 12 Puntos de Experiencia (ver Infinity. Campaign: Paradiso).

FIN DE MISIÓN

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

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

ITS ESCALATION LEAGUES: SEXTA JORNADA

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- » Por cada *Antena Capturada* al acabar la partida (3 Puntos de Objetivo).

CLASIFICADO

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

FUERZAS

Bando A: 300 puntos

Bando B: 300 puntos

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 *Antenas*.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

CAPTURAR LAS ANTENAS

Hay un total de 3 *Antenas Transmisoras*, una de ellas situada en el centro de la mesa y las otras dos en mitades distintas de la mesa, cada una a 30 cm del centro y a 60 cm del borde de la mesa.

Las *Antenas* deberán representarse con un Marcador de Antena Transmisora (TRANS. ANTENNA) o con un elemento de escenografía de diámetro similar.

Para *Capturar* una *Antena* es necesario que una *Tropa Especialista* se sitúe en contacto peana con peana, consuma 1 *Habilidad Corta*, o una *ORA*, y supere 1 Tirada Normal de **VOL**. En caso de fallar la tirada, ésta se puede repetir las veces que sea necesario, con el correspondiente consumo de 1 *Habilidad Corta* u *ORA* por intento.

Un jugador puede *Capturar* una *Antena* que haya sido capturada previamente por su adversario, empleando el mismo procedimiento. En ese caso, dejan de contar como *Capturadas* para el enemigo.

Se pueden emplear Marcadores de Poseído (POS) o *Inmovilizado* (IMM) para señalar las *Antenas* capturadas.

Es recomendable que cada jugador emplee un tipo de Marcador distinto.

TROPAS ESPECIALISTAS

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

Los *Médicos*, *Hackers* 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 TROPA 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**.

CORVUS BELLI
INFINITY
INFINITYTHEGAME.COM