



CORVUS  BELLI

INFINITY

KURAGE CRISIS

AN ONLINE CAMPAIGN IN COLLABORATION WITH BEASTS OF WAR

THE KURAGE CRISIS

INTRODUCCIÓN

El territorio Kurage, una zona ignorada de la isla-continente subártico Novvy Cimmeria, se ha convertido de repente en uno de los puntos más calientes de la Esfera Humana. ¿El motivo? El descubrimiento de nuevas vetas de Teseum y de Nessium, dos neomateriales de gran relevancia estratégica. Impulsados por motivos tanto políticos como económicos, pero también por rencores no olvidados del reciente Alzamiento japonés, todas las potencias de la Esfera se han visto involucradas en un conflicto territorial que podría estar abriendo las puertas del planeta Amanecer a las fuerzas del Ejército Combinado.

"Confía en mí, la información es buena. Tengo un contacto en "Trabalenguas", la Oficina de Análisis de Comunicaciones del Hexaedro. Allí han interceptado una serie de mensajes internos de Duban All-Terrain Prospections confirmando que han encontrado algo jugoso en una zona remota de Amanecer. Créeme, cuando esto se sepa las acciones de esta compañía van a subir como la espuma. El momento de comprar es ahora. En serio, puedes ganar mucho dinero con esto. Hazme caso, sabes que la clave del negocio es "comprar barato y vender caro". Pues con esto de Kurage vas a comprar barato y vender estratosféricamente caro. Riesgo cero, es un pelotazo asegurado, amigo mío."

Karin Schramm, asesora financiera y agente de bolsa de Inversiones Alixe. Turoqa. Neoterra.

ESTACIÓN KURAGE

La base científico-militar Kurage, perdida en los confines subárticos del planeta Amanecer, fue durante mucho tiempo un lugar maldito, el peor destino al que un miembro de la JSA podía ser enviado.

Situada en la costa oriental de la macroisla de Novvy Cimmeria, azotada constantemente por las inclemencias del tiempo, con tormentas frecuentes que entran a través de la bahía Hadokku, esta base es el último sitio al que nadie querría ir, pero en el que, recientemente, todo el mundo parece interesado.

El nombre de la estación, Kurage en japonés significa "medusa", se debe al diseño original de esta base. Sobre plano, su perímetro semicircular y sus estructuras de investigación y prospección subacuáticas que, partiendo desde el puerto de la base, se adentran en la bahía, recuerdan a la forma de esta criatura marina, forma que se replica en el sello oficial de la estación. Esta base, que no era más que una nota al pie en el listado de posesiones del Estadolmperio, se ha convertido en uno de los emplazamientos de referencia del Japón independiente tras el Alzamiento. Pero, últimamente, el icono de referencia con forma de medusa de esta base está resultando ser un habitual de los boletines de información de todos los servicios de inteligencia.

La estación Kurage fue levantada por la JSA a instancias del Alto Mando Estadolmperial al poco tiempo de la llegada de Yu Jing al planeta Amanecer. Formaba parte del programa de colonización y control territorial intensivo del gigante asiático. Este programa fue concebido por Yu Jing para hacerse con la mayor parte posible del planeta que Ariadna no había logrado colonizar todavía. El Estadolmperio pretendía disponer de un puerto en la costa oriental de la isla que fuera un punto de acceso desde el océano hacia el mar interior de Belesbat para poder hacer llegar suministros a toda la red de emplazamientos mineros que proyectaba para esa región. Sin embargo, los análisis geológicos de la zona no resultaron prometedores, las vetas de Teseum eran generalmente pobres, y resultaba mucho más beneficioso para Yu Jing invertir en las mucho más provechosas regiones del sur.

De tal manera, la estación Kurage quedó relegada a ser una mera base de investigación científica con una guarnición militar, que servía para poco más que asegurar la posesión de Yu Jing de la zona, y desalentar a cualquier expedición, fuera panoceánica o ariadna, que pretendiera infiltrarse en la región. Desde la estación se controlan también varios puestos avanzados de vigilancia, investigación y prospección minera. No obstante, las tormentas y las temperaturas heladas suelen colapsar las vías de suministros, dejando completamente aislados tanto los puestos avanzados como a la propia Kurage.



Las condiciones inclementes, y cierto sentido de futilidad en su propósito, hacían de esta estación un destino poco atractivo, sin que ningún miembro de la JSA se presentara voluntario para servir allí. No obstante, el Mando Estadolmperial se encargaba de enviar a Kurage a todos los elementos díscolos de etnia nipona que resultaran problemáticos, lo que irónicamente también le servía a la Kempeitai para ocultar agentes que en riesgo de ser descubiertos por el Servicio Imperial.

Durante el Alzamiento, la lucha por el control de Kurage fue breve, aunque intensa. Un mes antes, una operativo especial llamada Yuriko Oda, a las órdenes de la Kempeitai, había eliminado al Agente Imperial al cargo de la estación. Sin líder, el retén del Servicio Imperial de la base poco pudo hacer más que atrincherarse y resistir hasta ser barrido por completo. Un buque de transporte de suministros de la Marina Estadolmperial que acababa de descargar en el puerto de Kurage fue hundido a la entrada de la bahía para evitar que pudiera volver y reforzar a las tropas imperiales atrapadas dentro de la base. El naufragio fue provocado por la propia Yuriko Oda, detonando un potente explosivo que abrió una vía de agua que causó el rápido hundimiento del buque. Los restos del pecio aún sobresalen de las aguas en la entrada de la bahía, limitando las rutas de acceso, lo que facilita la defensa marítima de la base.

Dada la escasa relevancia de Kurage para la obtención de neomateriales estratégicos como el Teseum, Yu Jing hizo pocos esfuerzos por recuperar Kurage, aunque desarrolló una intensa campaña de hostigamiento desde sus emplazamientos militares en la ciudad de Yaochi, al sur de Novyy Cimmeria.

Tras el Alzamiento, el gobierno secesionista japonés se ocupó de ampliar la base, intensificando las labores de investigación y prospección. Incluso unas vetas de Teseum de bajo o medio rendimiento, irrelevantes en un planeta tan rico como Amanecer, resultan de vital importancia para una nación recién constituida y necesitada de recursos como es el Japón independiente.

Sin embargo, recientes resultados de estos nuevos estudios impulsados por las autoridades niponas autónomas podrían cambiar la situación de Kurage. No sólo se han localizado nuevas vetas de Teseum, mucho más prometedoras que las anteriores, sino también de Nessium, un neomaterial empleado en la tecnología de impulsión espacial, y que sólo se encuentra en grandes cantidades en Svalarheima. Esto puede despertar el interés, no sólo de Yu Jing, sino también de la propia Ariadna, que nunca ha dejado de reclamar Novyy Cimmeria como propia, y de otras potencias, como PanOceanía, siempre ávidas de nuevas fuentes de recursos. A pesar de las gélidas temperaturas que caracterizan la región, es muy probable que la estación Kurage se convierta en un nuevo punto caliente de la Esfera Humana.

♦Proyecciones de conflictos inmediatos♦
Fragmento del capítulo IV, elaborado por la Dra. Mariella Grandi, oficial-analista de Sol de Medianoche, departamento de Mano Negra especializado en análisis de inteligencia.

"Una cosa es que, a causa de la presión internacional y en aras de la paz global -de la que el Estadolmperio es el gran defensor-, consintamos que esa escoria japonesa se quede con un territorio baldío e inhóspito. Pero ahora están explotando los recursos de un territorio muy productivo y que fue reconocido como propiedad de Yu Jing tras los Conflictos Comerciales de Ariadna. Así que es nuestra tarea desplegar toda la ira del Emperador y demostrarles cómo de rápida, contundente y definitiva es la justicia imperial con los ladrones que roban al Estadolmperio."

Coronel Peng Shou, oficial al mando de la División Yuándùn. Reunión informativa con los oficiales de este cuerpo especial designados como parte de la fuerza de intervención en el territorio Kurage. Cuartel general del Servicio Imperial. Tian Di Jing. Yuntang.

LA DIVISIÓN YUÁNDÙN

"El enemigo opera sin respeto alguno por el honor ni las reglas. Para proteger el Estadolmperio nosotros haremos lo mismo. Somos el escudo del Emperador."

Coronel Peng Shou. Extracto de la arenga fundacional de la División Yuándùn.

La División Yuándùn ("Escudo") es un cuerpo especial del Servicio Imperial designado para operaciones de contacto y supresión de amenazas de alto riesgo. Conocidos como "los carniceros de Motobushima" por su cruel actuación en la toma de esta ciudad de Kuraimori durante el Alzamiento japonés, su infame reputación les precede donde quiera sean desplegados, siendo temidos y odiados a partes iguales.

Tras las operaciones en Kuraimori, la División Yuándùn se ha labrado una merecida fama en el Ejército Estadolmperial como cuerpo especializado en cazar japoneses, tarea que ejecuta con especial alegría y efectividad. Como unidad de "todo o nada", lo que está claro es que ninguno de los integrantes de esta división dará ni esperará clemencia ante las fuerzas niponas.

Los miembros de la División Yuándùn son seleccionados entre los mejores tanto de las unidades del Servicio Imperial como de regimientos estatales, que proporcionan los refuerzos tácticos pesados de los que un cuerpo ligero como es el Servicio Imperial suele carecer. No obstante, hace falta estar hecho de una pasta especial para formar parte de esta división. Más allá de las capacidades de combate, los miembros de Yuándùn están todos firmemente comprometidos con su deber como protectores del Estadolmperio, un deber que se impone sobre cualquier consideración moral.

El propósito de este cuerpo especial es proteger al Estadolmperio de enemigos tanto internos como externos, empleando métodos y tácticas especiales, muchas de ellas de dudosa moralidad. No obstante, todas las acciones de este cuerpo están autorizadas por el Emperador, única autoridad ante la que deben responder. Saberse respaldados directamente por el Emperador refuerza en sus integrantes la sensación de impunidad y de relevancia de su misión. Lo que la División Yuándùn hace protege a la nación, y no hay vidas ni derechos que este cuerpo no esté dispuesto a sacrificar para cumplir con ese deber.

Un reportaje de Amber Bohanian para la serie
♦Grupos de élite modernos♦. ¡Búscalo en Sabot!
¡Disponible en cualquier área de Maya!

"Ahora que los humanos están distraídos luchando entre ellos, es el mejor momento para atacarlos por la espalda y comenzar a ganar terreno en este planeta."

Nexus-7 Kerr-Nau, oficial táctico de la Fuerza Ónice desplegada clandestinamente en el planeta Amanecer. Base secreta en algún punto de la zona ártica del planeta.

THE KURAGE CRISIS

INTRODUCCION

THE KURAGE CRISIS

INTRODUCCION



KURAGE. LOCALIZACIONES ESTRATÉGICAS

PANOC-23 MULTI-BASE

PanOc-23 forma parte de la primera generación de asentamientos temporales panoceánicos en el planeta Amanecer. Previa a los Conflictos Comerciales de Ariadna y a los repartos territoriales posteriores a estos, esta base forma parte de esa época de descubrimiento y exploración de Amanecer por parte de las grandes potencias de la Esfera Humana. Una época que fue como el Salvaje Oeste para este planeta, en la que todo valía, donde cualquiera de los territorios que no estuvieran a tiro de Ojotnik cosaco, e incluso esos, eran considerados aptos para reclamar, simplemente clavando una banderola en ellos.

En aquella época, PanOceanía estableció una serie de bases de seguimiento aéreo y orbital en zonas subantárticas y subárticas para controlar el tráfico de naves que entraban y salían del planeta. Estas estaciones se identificaban mediante dos dígitos, el primero era el identificador de zona, correspondiendo el uno a las zonas sub-antárticas, y el dos a las zonas árticas. El segundo dígito identificaba a la estación dentro de su zona. Por tanto, PanOc-23 era la tercera estación de la zona ártica.

Estas bases tenían carácter militar, contaban con una guarnición y armamento defensivo. Sin embargo, nada de esto evitó que PanOc-23 fuera salvajemente asaltada por las tropas ariadnas durante los Conflictos Comerciales de Ariadna, llegando a encontrarse cadáveres incluso en los huecos de los ascensores. Tras los Conflictos Comerciales se estableció la AEZ, la Zona de Exclusión Ariadna, efectuándose, además, el reparto territorial de las zonas no ocupadas por Ariadna. En este reparto, los territorios insulares occidentales fueron asignados a Yu Jing, mientras que los orientales se asignaron a PanOceanía. Como tras este reparto PanOc-23, ubicada en Novyy Cimmeria quedaba en zona Yu Jing, PanOceanía evacuó y vació la base, clausurándola. Los edificios permanecieron allí, cerrados, sin que las autoridades Yu Jing les prestaran la más mínima atención, ya que la zona

presentaba escaso interés por su bajo rendimiento en recursos naturales.

Sin embargo, cuando los territorios nipones se declararon independientes de Yu Jing, PanOceanía apoyó el Alzamiento japonés, tanto a nivel político como militar, con la llamada estrategia Muro de Acero. La ayuda panoceánica proporcionada con esta estrategia se concretó en dar apoyo aéreo, naval y orbital a las fuerzas japonesas, centrándose en la protección territorial y de la población civil, pero evitando el contacto directo y el despliegue de tropas de tierra, siempre que fuera posible. A tal efecto, durante el Alzamiento, para proteger el territorio de Kurage, PanOceanía estableció un par de aeródromos temporales en las alturas de la montaña Ben Morgh. Sin embargo, cuando la ofensiva Yu Jing les obligó a repliegarse para evitar un enfrentamiento directo con las fuerzas estadoimperiales, los panoceánicos trasladaron los aeródromos a PanOc-23, reabriéndola. Puesto que esta base ya poseía una pista de aterrizaje, y había sido diseñada para poder ser ampliada con facilidad, en poco tiempo volvió a estar plenamente activa, lanzando incursiones aéreas en apoyo de las fuerzas japonesas. Este resurgir de la base propició un cambio en su emblema identificativo, adoptando un ave fénix como símbolo y añadiendo el lema "Desde las cenizas".

Tras la firma del cese de hostilidades del Alzamiento, y una vez el territorio de Kurage formaba parte de manera oficial del Japón independiente, el Alto Mando panoceánico procedió a un desmantelamiento progresivo de esta base. En virtud de un acuerdo con el gobierno independiente japonés, la base vería reducido su tamaño y personal, permaneciendo aun en activo durante una temporada, como elemento disuasivo frente a cualquier posible acción hostil por parte de Yu Jing.

Sin embargo, tras producirse el descubrimiento de nuevas vetas de Teseum y de Nessium en la región, y la consiguiente reapertura de reclamaciones territoriales por parte de Yu Jing, el gobierno panoceánico se replanteó su estrategia respecto a PanOc-23. Alegando que la dialéctica estadoimperial se estaba tornando hostil, y esgrimiendo su acuerdo de protección sobre la zona, PanOceanía comenzó a enviar personal y material para reacondicionar la base y ampliarla de nuevo. Poco a poco, PanOc-23 ha ido recuperando el tamaño que tenía durante la fase de hostilidades del Alzamiento. Vuelve a contar con un perímetro defensivo armado, un aeródromo

militar con una zona de hangares reforzados (HAS), y un centro de operaciones dotado de una batería de rastreadores de señales y de tráfico aéreo y orbital.

Una vez más, el gobierno ariadno, que no reconoce la propiedad territorial de ninguna potencia extraplanetaria en Amanecer, protestó contra esta decisión, definiéndola como una acción recolonizadora por parte de PanOceanía. Las autoridades japonesas, por su parte, han tomado la ampliación de PanOc-23 con recelo, pues temen que pueda convertirse en el campamento base desde el cual PanOceanía trate de establecer sus propios campos de prospección en territorio Kurage.

Teniente Leonie Rath, Unidad Psi, Inteligencia Militar de O-12. Reuniones informativas del Alto Mando del Bureau Aegis. Ciudad de Edda. Concilium.

"El gobierno de Japón y su Emperador pueden estar seguros de que el Trinomio Tohaa honrará la alianza y amistad que nos une y le apoyará en este conflicto que ahora les amenaza."

Comunicado enviado por la embajadora Maara Seegur al Palacio Imperial en Tokio desde la Isla Libre de Sálvora.

ZHÀN HUŌ FIREBASE

Tras la firma del cese de hostilidades del Alzamiento, Yu Jing tomó la firme decisión de reforzar sus fronteras con la independizada región de Kurage. La línea fronteriza trazada durante la firma se encontraba mucho más al norte de lo que al Japón independiente le hubiera gustado, pues pretendía hacerse con las tierras más septentrionales, una región más cálida y apta para colonizar. No obstante, el empuje y la potencia militar del EstadoImperio, además de contener las ansias expansionistas niponas, hizo retroceder a la JSA, ganando terreno en su avance. De tal manera, cuando se hizo efectivo el fin de las hostilidades, los japoneses, no sólo habían sufrido pérdidas territoriales, sino que, además, para intranquilidad del Alto Mando nipón, se encontraron a su enemigo atrincherado en posiciones avanzadas demasiado próximas a las estaciones y zonas de prospección de Kurage.

Los movimientos y preparativos de las fuerzas militares estadoimperiales en la zona fronteriza no ayudaron a calmar los ánimos de los japoneses. El Alto Mando ordenó establecer un sistema de posiciones

avanzadas, posiciones de artillería y puntos de apoyo logístico, con la supuesta intención de contener una posible invasión por parte de sus vecinos de Kurage. Sin embargo, la disposición de los emplazamientos y el trazado de las rutas de maniobra y suministros era claramente proactivo antes que defensivo. La disposición de las posiciones Yu Jing en la zona fronteriza estaba diseñada para lanzar y apoyar una contra Kurage, antes que para contener un ataque. Y cualquier militar que observara un mapa de la frontera entre Yaochi y Kurage se daría perfecta cuenta de ello.

La base principal de apoyo de artillería Zhàn Huǒ (战火, Fuego de Guerra) es un claro ejemplo de la amenazante doctrina Yu Jing hacia Kurage. Equipada con varias baterías de artillería de grueso calibre y plataformas lanzamisiles, responde al esquema estándar de posiciones de artillería de campaña tipificado por el Alto Mando en su Manual de Despliegue Estratégico 12-4. No es éste el esquema de una posición móvil, con piezas de artillería media y ligera, ideal para una guerra de movimiento, en la que entorpecer un avance enemigo, dañándolo y retrasándolo hasta la llegada de las fuerzas principales. Una base principal de apoyo de artillería, o firebase para abreviar, ha sido concebida para apoyar el avance de la fuerza principal hacia posiciones de relevancia, formando parte también del grupo principal de ataque. Un concepto muy alejado del rol y equipamiento de las posiciones de vigilancia fronteriza habituales.

Zhàn Huǒ se divide en dos zonas perfectamente delimitadas, para facilitar la defensa en caso de ataque, pues se trata de una posición adelantada, próxima a una zona hostil, con lo que la posibilidad de un asalto enemigo es muy real. El primer recinto, una vez superada la zona de defensa perimetral, con sus muros y posiciones defensivas, es la zona de baterías. Aquí se encuentran las diversas piezas de artillería y las plataformas lanzamisiles, el área de almacenes y municiones, además de los barracones de seguridad y de mantenimiento.

El segundo recinto es la llamada "zona búnker", pues en su centro se encuentra el núcleo de esta firebase, el centro de control de fuego y precisión. Este edificio se encuentra reforzado y blindado, dispone de un avanzado sistema de comunicaciones que lo mantiene en continuo contacto con el Mando de Operaciones Regionales, ubicado en Yaochi, y con los sistemas orbitales de vigilancia que el EstadoImperio tiene sobrevolando el planeta Amanecer. Como los tratados firmados tras los Conflictos Comerciales no permiten el despliegue de armamento orbital, Zhàn Huǒ no puede hacer uso de su capacidad de coordinación y guía de ataque desde orbita. Sin embargo, tan pronto como el EstadoImperio despliegue plataformas



THE KURAGE CRISIS

INTRODUCCION

THE KURAGE CRISIS INTRODUCCION

orbitales, o se revele si ha desplegado alguna de manera encubierta, Zhàn Huǒ podría servir podría emplearse para coordinar una auténtica lluvia de fuego desde el espacio, aún más letal que las de sus propios sistemas armamentísticos, y honor así al nombre de esta firebase.

Al igual que cualquier otra base principal de apoyo de artillería Yu Jing, en la zona búnker de Zhàn Huǒ se encuentran también los cuarteles de la guarnición y un centro de asistencia sanitaria, con un pequeño hospital de campaña.

Todo en el diseño de Zhàn Huǒ está preparado para soportar y ganar un intenso enfrentamiento con el enemigo. Como cualquier firebase ha sido concebida para obtener la victoria a través de la destrucción. Porque, puede que los japoneses hayan ganado su libertad, pero para el Alto Mando Yu Jing la cuestión ahora es ver por cuánto tiempo lograrán conservarla.

Análisis situacional elaborado por Saladino, oficial de enlace con el Alto Mando haqqislamita. Registro de la sesión informativa ante el Hachib y su Consejo de Seguridad. Sala segura del Palacio del Hachib. Ciudad de Khadijah. Isla Nawal. Bourak.

"La situación en el territorio Kurage y la alianza forjada con la nación independentista nos proporciona la excusa perfecta para desplegar tropas en el interior de la Esfera Humana. Esto facilitará la tarea de localización de la Casa de Juegos, las instalaciones secretas donde los humanos han ocultado el T'zechi de Paradiso. Es cierto que ha resultado difícil convencer a la embajadora Seegur del interés de esta línea de actuación sin revelar nuestro juego. Sin embargo, por el momento, la embajadora no sospecha de la presencia del Triunvirato entre sus filas, y nuestros planes continúan en secreto."

Mensaje encriptado enviado clandestinamente por un supuesto Conspirador Taagma del Triunvirato Tohaa a través del sistema de comunicación del Bloqueo Dédalo hacia el territorio del Trinomio Tohaa.

LAFAYETTE FORWARD AIRFIELD

"Amanecer pertenece a Ariadna. Todo este maldito planeta nos pertenece. Es una propiedad que hemos pagado con nuestra sangre y no vamos a permitir que

nadie, sea quien sea, japonés o Yu Jing, saquee nuestros recursos y pretenda salir impune."

Coronel Yevgueni Voronin, Cuerpo Diplomático Cosaco. Oficina Regional de O-12. Matr.

No ha habido potencia más hostil al Alzamiento japonés que Ariadna. Más allá de las cuestiones estratégicas que podían beneficiar a esta potencia el que el Estadolmperio se viera perjudicado y debilitado, para Ariadna la escisión japonesa sólo implica un nuevo rival contra el que luchar por el control del planeta Amanecer.

De hecho, para la diplomacia ariadna, la situación ha empeorado sustancialmente. Tras los Conflictos Comerciales de Ariadna, en los que las grandes potencias se repartieron los territorios que Ariadna no había colonizado, Yu Jing se quedó con Novvy Cimmericia. Sin embargo, el interés del Estadolmperio por esta macroisla era escaso. Debido a su temible climatología y su falta de grandes fuentes de recursos, Novvy Cimmericia estaba escasamente poblada, con un asentamiento en la zona sur, donde el clima era mejor, y una base científico-militar, que parecía ser un destino de castigo para las tropas niponas. Con semejante panorama, las autoridades de Matr esperaban lograr recuperar Novvy Cimmericia ya fuera por una simple cuestión de abandono de Yu Jing, al no lograr que esos asentamientos resultaran rentables, o mediante algún posible acuerdo diplomático.

Pero ante los ojos del nuevo Japón independiente, desesperado por obtener nuevas fuentes de materiales estratégicos, la zona de influencia de la Estación Kurage cobraba un nuevo interés. Esta región suponía un asentamiento en otro sistema, lo que fortalecía su situación como "potencia galáctica" además de proporcionar recursos, en cantidad menor que cualquier otro territorio de Amanecer, pero siempre bienvenidos por los necesitados japoneses.

De tal modo, para Ariadna, la situación volvía a la casilla de partida. A pesar de todas las quejas diplomáticas expresadas, e ignoradas, en Concilium, si quería Kurage, tendría que luchar por el territorio. Y la única manera de lograrlo era estableciendo una posición allí, una cabeza de playa que le permitiera ejecutar operaciones sobre el terreno y desde la cual expandir su área de influencia.

Y este es el propósito fundamental del aeródromo avanzado (A2) Lafayette. Concebida como una cabeza de playa, en realidad esta base temporal se ubicó a cierta distancia de la zona de costa para evitar ataques por parte de las fuerzas niponas, que poseen



una flotilla en la región, así como de la Armada Estadolmperial, ya que esta área se encuentra dentro de su capacidad de alcance. Según los planes del Alto Mando ariadno, en una segunda fase, cuando las tropas ariadnas hubieran logrado asegurar la zona, se instalaría un puerto en la costa para aprovisionamiento por vía marítima. Mientras tanto, la intención de la Stavka era establecer un puente aéreo con posiciones avanzadas en Tartaria. Sin embargo, este propósito se ha visto parcialmente truncado por la intensidad de las hostilidades de la zona, como constató la llamada Batalla del Grupo De Hell.

LA BATALLA DEL GRUPO DE HELL

"Último cargador, mes braves, y luego será el momento de sacar a Rosalie y pasarlos a cuchillo. ¡Les demostraremos que los merovingios siempre mueren sobre los cadáveres de sus enemigos!"

Capitana Louise Grandjean, oficial al mando del destacamento de la FRRM, últimos momentos de la denominada Batalla del Grupo De Hell. Planicies de Novvy Cimmeria.

El denominado Grupo De Hell, era un escuadrón de tres ekranoplanos de asalto —el AEP De Hell, AEP De Lisle y el AEP Desarnod—, enviados con un contingente de la Fuerza de Respuesta Rápida Merovingia con la intención de ampliar el área de operaciones en Novvy Cimmeria. El propósito de esta fuerza era establecer una nueva cabeza de playa que incrementara el área de influencia ariadna en el territorio Kurage.

Completamente repletos de equipo y tropas el Grupo de Hell, llamado así por ser la nave líder y de mayor tamaño, constituía el mayor contingente expedicionario de la FRRM movilizado desde los Conflictos Comerciales de Ariadna.

Sin embargo, el destino del Grupo De Hell fue aciago. De manera inesperada, su trayectoria se cruzó con una posición oculta de la Fuerza de Contacto Ónice en Novvy Cimmeria. Este emplazamiento era totalmente desconocido para las fuerzas humanas, y así hubiera seguido si la repentina aparición del Grupo De Hell no hubiera hecho creer a las tropas alienígenas que se encontraban bajo ataque, reaccionado en consecuencia y revelando su posición.

La potencia superior de las baterías antiaéreas Ónice derribó a los tres ekranoplanos, que fueron tomados por sorpresa. El AEP De Lisle y el AEP Desarnod, llamados así por un explorador y un pintor de batallas franceses que desarrollaron su actividad en Rusia, explotaron al tratar de aterrizar envueltos completamente en llamas. El ekranoplano líder, el AEP De Hell, llamado de este modo por otro explorador y cartógrafo francés de la Rusia Imperial, logró aterrizar y organizar un perímetro defensivo, donde las tropas merovingias establecieron una férrea defensa, luchando sin cuartel y literalmente hasta el último de ellos. La superioridad numérica y de armamento de fuerza Ónice acabó por imponerse a pesar de la tenaz resistencia merovingia, pero no antes de que las tropas franco-ariadnas alertaran a la Stavka de la presencia Ónice en Novvy Cimmeria. Una vez descubiertos, los Ónice hubieron de abandonar la posición, dejando atrás gran cantidad de material y equipo que destruyeron previamente a su partida. El valor y el heroísmo de los merovingios en esta batalla desbarataron los planes del Ejército Combinado, frustrando su intención de establecer una cabeza de playa permanente en el planeta Amanecer. No obstante, el elevado número de pérdidas sufrido por las tropas merovingias en esta batalla dejaría severamente mermada la FRRM, lo que supondría un duro golpe

del que tardaría en recuperarse

El aeródromo avanzado Lafayette es un puesto avanzado temporal que incluye un aeródromo muy básico, concebido para operaciones de apoyo y ataque adelantadas y en primera línea de frente. Su propósito fundamental es apoyar las operaciones sobre el terreno de las fuerzas de tierra. Su diseño modular permite a los equipos de Dozers levantar estos aeródromos en tiempo récord, empleando material de recubrimiento como el HexMat para establecer pistas de aterrizaje sobre cualquier tipo de suelo. Esto es un aspecto fundamental en los aeródromos avanzados, pues se supone que se desmontan o abandonan, trasladándose a medida que la línea de frente avanza, acompañando siempre el movimiento de las fuerzas de tierra.

Dado su carácter temporal y su pequeño tamaño, el A2 Lafayette carece de las instalaciones de una base aérea de campaña convencional. Sin embargo, su posición adelantada ofrece una serie de ventajas operativas, pues aumenta el alcance de las unidades aéreas, permitiendo que ataques aéreos de mayor profundidad en territorio enemigo. También dota a los grupos de vuelo estacionados en él de una mayor capacidad y rapidez de respuesta, según las necesidades operacionales. Del mismo modo, unidades aéreas dañadas en el frente pueden aterrizar aquí, sin arriesgarse a una larga travesía hasta la base aérea principal. Y, por supuesto, este aeródromo avanzado también funciona como punto de evacuación aérea hasta el hospital de campaña más cercano.

Como posición adelantada, desde un principio se previó que el A2 Lafayette estaría sujeto a la observación y ataque enemigo, por lo que incorpora un recinto defensivo, con una posición o reducto artillado exterior. Para el alojamiento de la guarnición defensiva, así como del personal de tierra y mantenimiento, se ha establecido una zona de B-Huts, nombre que reciben en Ariadna los barracones prefabricados, por lo general construidos por contratistas como DVZ o Keller Resources. Sin embargo, el auténtico corazón del A2 Lafayette es su torre de control de vuelo y operaciones, el elemento más importante de la base. Desde ahí se gestiona toda la actividad de la base, coordinándose con la Stavka y con las fuerzas de tierra, proporcionando apoyo aéreo en la constante lucha por los cielos de Kurage, como paso previo para controlar su superficie. Al fin y al cabo, ése es el objetivo final de las fuerzas ariadnas en Novvy Cimmeria.

Un reportaje de Ulrich Holtzmann. Coronel en la reserva del Aparato Militar Panoceánico, para el canal Sabot! Tu canal bélico en Maya.

"No me dé sermones sobre el honor, ya he enterrado a demasiados de los míos en su nombre. Me dan igual el destino del Gran Japón independiente, lo vital que pueda ser ese territorio Kurage y las vidas de sus colonos. Si quiere ayuda de la Compañía Ikari, ya sabe lo que tiene que hacer, pagar más que sus competidores."

Coronel Genzo Ikari durante una reunión con un delegado kuge en las oficinas de la Compañía Ikari. Orbital Avro-Kaizuka. Borde de la Humanidad.

THE KURAGE CRISIS

INTRODUCCION

THE KURAGE CRISIS

INTRODUCCION



JOHNNY-5 NODE BASE

Desde el punto de vista Nómada, el planeta Amanecer es un agujero. Primero, ya lo dice la palabra, es un planeta, y los Nómadas viven en naves, y lo hacen porque no quieren saber nada de planetas. Están bien para visitar de vez en cuando, o para hacer negocios, pero esta gente no se llama Nómadas por nada. Y segundo, es un planeta primitivo... de acuerdo, "primitivo" es una palabra muy fuerte, ¿"atrasado" tal vez? Da igual, la idea se capta, ¿verdad? No hay apenas infraestructuras de información, no hay una esfera de datos normalizada, no hay una conexión con Maya decente, no digamos ya con Arachne. Los rudos corregidoreños pueden soportar tener una conexión inexistente, pero para la gente de Bakunin o Tunguska es como si le robaran el aire. Con esto quiero señalar la razón por la cual los Nómadas les caen tan bien a los ariadnos, porque es la única potencia de la Esfera Humana que no quiere robarles un pedazo de su planeta.

Para los Nómadas es suficiente con que les permitan montar sus instalaciones, sus Misiones y Delegaciones Comerciales, y que les permitan participar en empresas conjuntas. Ellos se quedarán mientras haya interés, y tan pronto como deje de haberlo, empaquetarán y se irán en busca de nuevas oportunidades de negocio. Sin problemas, amigos.

No obstante, sí que hay algo del planeta Amanecer en lo que están interesados. Más allá de los negocios, los neomateriales, y los recursos estratégicos, a la Nación Nómada está interesada en expandir su área de influencia. Y esto lo hacen a través de su red Arachne, la esfera de datos alternativa a Maya, que es territorio de ALEPH, su enemigo acérrimo. La única manera de combatir las mentiras y la red de manipulaciones de la IA única es mantener una red paralela que no pueda controlar ni subvertir. Pero de poco sirve si esta red se limita a las naves Nómadas. Debe extenderse por toda la Esfera Humana, debe ser el refugio para cualquier librepensador de cualquier lugar. Y para que este ideal se haga realidad es necesaria una infraestructura que soporte esta red paralela. De ahí que toda instalación Nómada de envergadura incluya un nodo de Arachne, y que la Nación Nómada despliegue en secreto nodos de su propia red en posiciones ocultas por toda la Esfera. El secretismo es importante porque Arachne está considerada ilegal en muchos países, y ALEPH persigue y destruye cuanto nodo descubre que no se encuentre protegido, sea por tropas o por inmunidad diplomática.

Es una necesidad imperiosa para la propia supervivencia de Arachne el disponer de la mayor cantidad de nodos dispersos por toda la Esfera que la doten de una mayor robustez frente a los constantes ataques de ALEPH, de modo que un nuevo nodo pueda suplir alguno que haya caído.

Por ello, cuando la Nación Nómada llega a algún acuerdo de colaboración con un aliado, siempre solicita el poder establecer un nodo de Arachne que esté protegido por las leyes locales de cualquier posible ataque de la SSS de ALEPH. Sin embargo, en lugares de frontera como Amanecer, estos nodos suelen estar ubicados en posiciones aisladas, y necesitan estar fortificados, y protegidos por una guarnición bien equipada que pueda rechazar cualquier posible incursión, sea de la SSS como de elementos hostiles locales.

A estos nodos fortificados se les conoce con el nombre de Node Bases, y suelen identificarse mediante un código alfanumérico, siendo la letra el localizador planetario y la cifra el número de nodo en dicho planeta. Al planeta Amanecer se le asignó la letra "J", de modo que los nodos en este mundo son los J-Node Bases, que en la jerga particular nómada, al pronunciar rápido y seguido en las comunicaciones internas nómadas, se leen como "Johnny Bases".

Se supone que hay, o ha habido hasta cinco Johnny Bases en Amanecer. Johnny-1 y Johnny-3 se encuentran en órbita, traídos por las primeras naves que llegaron a este sistema. Johnny-2 fue destruido durante los Conflictos Comerciales de Ariadna, y reconstruido a posteriori, sólo para ser destruido de nuevo, supuestamente, por un comando saboteador de la SSS. No obstante, ALEPH niega todo conocimiento e implicación en dicho asunto. Johnny-4 se ubicó en lo alto de un acantilado de la costa sur de Tartaria, pero un derrumbe de tierras lo sepultó bajo las aguas. Cuando se insinuó la posibilidad de un atentado de ALEPH como causa de la desgracia, al coronel cosaco al frente de la región le dio tal ataque de risa que casi no lo cuenta. Desde entonces, los ingenieros nómadas elaboran estudios geológicos antes de optar por cierto tipo de localizaciones. Es el problema de vivir en el espacio, hay cosas, cotidianas para los que viven en un mundo, que no se tienen en cuenta. Aquel coronel cosaco aun no puede contener las carcajadas cada vez que cuenta esta historia.

Johnny-5 se levantó a toda velocidad al finalizar el Alzamiento japonés, como parte del tratado de alianza y colaboración entre la Nación Nómada y el Gran Japón independiente. Este acuerdo les permitía establecer un nodo en una zona del planeta no controlada por los

ariadnos, con quienes el trato siempre resulta difícil. Para Japón, Johnny-5 supone tener tropas aliadas vigilando un área ante cualquier infiltración Yu Jing, sin que ello implique una amenaza para la Estación Kurage pues, según lo pactado, el tamaño de la dotación de seguridad del nodo es reducido, y siempre inferior al de la estación japonesa.

Las Johnny Bases son un producto genuinamente nómada. Levantadas por operarios de Corregidor, equipadas por técnicos de Tunguska, y organizadas por expertos de Bakunin. Puede que los secretos del nodo estén en manos de los herméticos tunguskanos, y que las patrullas las hagan los duros corregidoreños, pero la gestión diaria y logística queda en manos de los bakunienses. Por este motivo, las secciones de la base reciben nombres en alemán, según el estilo del Mando Jurisdiccional de Bakunin.

De tal manera, Johnny-5 se organiza en tres áreas principales. J-5 Kaserne, término para referirse a los cuarteles, que es un campamento fortificado, con dependencias para la guarnición, y edificios auxiliares. Esta área se encuentra preparada para resistir un ataque exterior por parte de fuerzas hostiles, que en esta región puede incluir incursiones Antípodas. J-5 Kommstat es la estación de comunicaciones principal, parte de la red de comunicaciones que enlaza los dispersos asentamientos nómadas en el planeta con las naves y estaciones ubicadas en la órbita. Y J-5 Netzknoten, el núcleo de la base, y su razón de ser: el nodo de Arachne, objetivo codiciado por ALEPH, y zona de máxima seguridad. Aquí siempre se puede ver a Reverendas Custodia e Interventores, que son fundamentalmente hackers tácticos, debatiendo acaloradamente con los Dublietters, los expertos en seguridad de Tunguska, o hackers de sillón, como les llaman los que trabajan sobre el terreno. Sin embargo, a pesar de todas las discusiones, aquello que los bakunienses llaman Energía Social siempre funciona, y el fruto de su buen trabajo en equipo es la inviolabilidad de la red de Arachne, o al menos, eso es lo que ellos dicen...

Valerya Gromoz, hacker mercenaria bajo contrato con la Druze Bayram Security, durante un briefing pre-operativo. Sala privada del hotel-casino Al Qasr (El Palacio). Caravasar Bayram. Sistema Fareedat.

Los estudios del subsuelo en el territorio Kurage mediante SIG (sistemas de información geográfica) confirman que su composición geológica es diferente a la de las demás regiones ricas en Teseum del planeta Amanecer. Esto no descarta la existencia de vetas de este material, pero confirma la posibilidad de que sean poco productivas, o que requieran de unos niveles de inversión superiores a las de otras zonas del planeta. Por ello, en este territorio se aconseja limitarse a tareas científicas de perfil bajo y centrar la actividad minera en otras regiones que han demostrado ser más productivas.

Extracto del informe elaborado por la consultora Pao MineExplorations para el Ministerio de Industria del EstadoImperio tras los Conflictos Comerciales de Ariadna.

DUBAN PROSPECTING SITE

Haqqislam ha sido desde siempre el gran aliado de Ariadna en Amanecer. Sea por cuestiones éticas o por una simple razón de dificultad logística, el gobierno de Bourak siempre ha optado por establecer alianzas comerciales con Matr antes que por desarrollar políticas de apropiamiento territorial. Esta misma estrategia se aplicaría con Tokio respecto al territorio Kurage en Novyy Cimmeria, un planteamiento especialmente inteligente, ya que Haqqislam había obtenido toda una serie de prebendas comerciales y de explotación en territorio japonés a cambio de su apoyo al Alzamiento.

No obstante, algunas compañías haqqislamitas, como Duban All-terrain Prospections, ya poseían contratos de prospección en las inmediaciones del mar de Belesbat, donde habían establecido una serie de asentamientos de estudio y prospección mineralógica. Aunque los expertos Yu Jing habían descartado la zona en favor de otras regiones más productivas, para potencias con escasa presencia territorial como Haqqislam, cualquier área que les permitieran explotar les resultaba de especial interés.

Sin embargo, el apoyo haqqislamita al Alzamiento significó que estos asentamientos de escasa relevancia estratégica se convirtieron en objetivos para las fuerzas Yu Jing, dispuestas a castigar tanto a los insurrectos como a sus aliados. A pesar de la estrategia panoceánica de apoyo aéreo Muro de Acero, el asentamiento de Duban All-terrain Prospections, sufrió duramente durante los combates del Alzamiento, siendo tomado por las fuerzas Yu



THE KURAGE CRISIS

INTRODUCCION

THE KURAGE CRISIS

INTRODUCCION

Jing durante la ofensiva Xuě Shé (Serpiente Nival). El asentamiento vería suspendida toda actividad hasta ser liberado en la contraofensiva conjunta japo-panoceánica del 18 de enero.

Tras la conclusión del Alzamiento, alentado por los nuevos tratados comerciales entre el Japón independiente y Haqqislam, Duban All-terrain Prospections retomaría las labores de investigación geológica en la zona, reinvirtiéndose en su asentamiento y ampliando tanto personal como equipamiento.

Precisamente, serían los expertos geólogos de este gigante minero haqqislamita los que hallarían las primeras trazas de Nessium en la región. Una vez identificadas las anomalías del terreno que indicaban la presencia de este neomaterial en el subsuelo característico de Kurage fue mucho más sencillo localizar nuevas vetas de Nessium. Del mismo modo, tras haber identificado al Nessium como el elemento alterador de las propiedades del terreno, resultó relativamente sencillo identificar el modelo de subsuelo más propicio a albergar vetas de Teseum. Estos avances convertirían repentinamente el territorio de Kurage en un área de interés estratégico, y al asentamiento de Duban All-terrain Prospections en uno de los puntos calientes de la zona.

En virtud de los acuerdos japo-haqqislamitas, la guarnición de la JSA de la Estación Kurage está obligada a proporcionar protección a los asentamientos haqqislamitas. No obstante, la realidad de las duras condiciones geográfico-ambientales del territorio, la presencia de otros muchos asentamientos, muy dispersos por la zona, hace que las fuerzas de la JSA se vean sobrepasadas en sus obligaciones, dejando a estos asentamientos desprotegidos.

Ante semejante situación, se ha negociado el despliegue de una fuerza de seguridad de la Espada de Alá, autorizada por el mando local de la Estación Kurage, que pueda proteger los intereses haqqislamitas en la zona. La presencia de tropas haqqislamitas también refuerza la capacidad disuasoria de la JSA ante elementos activamente hostiles como puedan ser unidades de incursión Yu Jing.

El Asentamiento Prospector Duban tiene la estructura clásica de un emplazamiento minero en zonas áridas frías, llamando especialmente la atención las numerosas unidades calefactoras que jalonan las instalaciones. Al encontrarse en las proximidades del mar de Belesbat, el asentamiento dispone de un atracadero próximo a la zona de clasificación y almacenamiento de materiales, junto a la cual se encuentra una pista corta para aerotransportes de despegue vertical (VTOL). No obstante, en lo que me interesa que se fijen es en la zona marcada con color rojo en sus holopantallas. Ésa es el centro de supervisión de las operaciones prospectoras llevadas a cabo por Duban All-Terrain Prospections en este territorio. Ahí se encuentra toda la información relevante, material al que se le puede extraer un beneficio real, tanto de uso propio como para vender al mejor postor. Cualquier bandolero se centraría en la zona de almacenamiento, saqueándola y llevándose todo el material, olvidándose de los datos de inteligencia, pero nosotros no somos vulgares bandoleros ¿verdad?

Capitán Roger Van Zant, Airborne Rangers. Sala de reuniones de la torre de control de vuelo y operaciones del Aeródromo Avanzado Lafayette. Novvy Cimmeria. Amanecer.

"Puede que el Nessium no sea tan valioso como el Teseum, pero resulta fundamental en la fabricación de motores de fusión de alto rendimiento y de aceleradores de antimateria. Y el único lugar de toda la Esfera donde se puede encontrar Nessium en cantidades masivas es en Svalarheima. Por tanto, el poder disponer de un vendedor alternativo a PanOceania o Yu Jing, nuestros grandes adversarios, resulta una ventaja estratégica de gran interés para nosotros."

Emiliano Guevara, oficial de Mano Negra, briefing cooperativo previo al despliegue en Novvy Cimmeria. Ready Room del transporte medio Compre aquí sus billetes. Órbita alta del planeta Amanecer.

KURAGE STATION

La base científico-militar Kurage, perdida en los confines subárticos del planeta Amanecer, en la costa de Novvy Cimmeria, azotada constantemente por tormentas, ha sido siempre un destino maldito para cualquiera enviado allí. Ignorada por la aparente escasez de recursos en la zona, la estación logró ser uno de los emplazamientos nipones en lograr la autonomía del EstadoImperio durante el Alzamiento, constituyéndose en el único territorio japonés en Amanecer. En la actualidad, gracias a Kurage, el Japón independiente controla la sección central de la isla, desde la costa al mar interior de Belesbat.

La Estación Kurage funciona como una posición de avanzada multipropósito en un territorio de frontera. Es una base militar concebida para proteger y asegurar el territorio cercano, fortificada ofrecer protección tanto a la guarnición como al personal civil. También es una estación de investigación científica, que funciona como centro de recogida de información de toda una serie de subestaciones científicas diseminadas por el territorio. Y además se utiliza como campamento base de expediciones de exploración y prospección en busca de áreas de interés de explotación minera e industrial.

Esta base es el corazón del territorio nipón en Novvy Cimmeria, y su principal asentamiento, pues aquí se concentra más del setenta por ciento de la población japonesa de esta área. Anular esta estación no sólo supondría herir de muerte la capacidad bélica nipona



en este territorio, sino también dañar severamente su capacidad industrial. Porque, en realidad, es la vocación científica y exploratoria de la Estación Kurage lo que la convierte en un objetivo de interés en la región, puesto que no sólo almacena materias primas, sino que también recopila datos de todo tipo sobre el territorio.

El nombre de esta estación significa “medusa” en japonés, y ello se debe a la forma semicircular que tiene a vista de pájaro, o sobre plano, con las instalaciones subacuáticas de sensorización penetrando en las aguas de la bahía Hadokku. Estas instalaciones, visibles gracias a una serie de torres de mantenimiento y comunicación que sobresalen por encima del agua, recogen datos sísmográficos, geológicos y biológicos de la zona de la bahía.

Una de las zonas más amplias de la estación es la denominada Área de Apoyo Técnico, que alberga toda una serie de edificios destinados a proporcionar apoyo técnico y logístico tanto a las demás subestaciones de la región, como a cualquier expedición que parta desde Kurage.

No obstante, el auténtico núcleo de la estación es el Centro de Operaciones Regionales (COR). No hay edificio más importante en toda la estación que esa estructura aparentemente anodina. En el COR se recopilan los datos suministrados por todos los asentamientos prospectores y científicos de la región. Cada veta de Teseum, de Nessium y de cualquier otro recurso mineral está allí registrado, conformando un auténtico mapa de la riqueza geoestratégica de Novvy Cimmeria.

Capitán R. Foster-Johnson, oficial adjunto del Hexaedro, servicio de Inteligencia panoceánica.

“Puede que el Nessium no sea tan valioso como el Teseum, pero resulta fundamental en la fabricación de motores de fusión de alto rendimiento y de aceleradores de antimateria. Y el único lugar de toda la Esfera donde se puede encontrar Nessium en cantidades masivas es en Svalarheima. Por tanto, el poder disponer de un vendedor alternativo a PanOceania o Yu Jing, nuestros grandes adversarios, resulta una ventaja estratégica de gran interés para nosotros.”

Emiliano Guevara, oficial de Mano Negra, briefing preoperativo previo al despliegue en Novvy Cimmeria. Ready Room del transporte medio Compre aquí sus billetes. Órbita alta del planeta Amanecer..

“Wotan fue un montaje. La verdadera infiltración se estaba produciendo en Amanecer. Pero nada distrae más la atención que la aparición de un portanaves de asalto, ¡aunque sea una antigualla como el Raxora!”

Shasvastii Corax Hasht. Centro Operativo Shasvastii en la NiemandZone. Posición exacta desconocida.

THE KURAGE CRISIS CAMPAIGN

This campaign consists of a series of various scenarios played on a map with the purpose of establishing control over all of the different facilities located on the Kurage territory, placed on the planet Dawn’s continental island of Novvy Cimmeria.

The scenarios may be played in any order because the campaign does not have a strict chronological sequence. The final goal of this campaign is to take control of the various territories into which the Kurage territory is divided.

Each marked territory corresponds to a scenario, and the achievement of this scenario implies the attainment of a strategic objective that allows the territory to be controlled. The scenarios are the usual ITS ones, applying the Infinity Campaign Rules, although some may include special rules for this specific campaign.

KURAGE CRISIS: FIRST STAGE

The discovery of new seams of strategic neomaterials has turned the previously ignored Kurage region into a hot spot. This territory, previously owned by Yu Jing, became part of independent Japan during the so-called Japanese Uprising, and was considered a poor source of resources. However, now that it has proved otherwise, the main powers of the Sphere state their reasons to claim that region. Yu Jing only wants to recover what it considers is its right and give a lesson to the Japanese secessionists. Therefore, the StateEmpire plans an offensive from Zhàn Huǒ, its main artillery fire base, located on the border of Kurage. Ariadna wants to see the planet Dawn free of the presence of foreign colonies, no matter their flag, even if this means they must kick them out of their world. The Lafayette Forward Airfield is the first stage of its plan to take control of Novvy Cimmeria. PanOceania, an ally of convenience of the independent Japan, possesses the PanOc-23 Multi-Base on that region. Now, the Hyperpower sees how its interests there multiply. The Nomad Nation, which obtained permission from the Japanese government to install an Arachne node in Kurage territory, must now protect it at all costs. Meanwhile, the Haqqislamite mining facilities, which operate in Kurage under Japanese license thanks to their trade agreements with independent Japan, have now become a high-value target. And, amidst it all, the Kurage Station, the region’s nerve center and seat of the power of independent Japan in the territory, a location so important that the troops of the JSA will not leave it unprotected at any time.

THE KURAGE CRISIS

INTRODUCCION

THE KURAGE CRISIS

INTRODUCCION



PANOCEANIAN AREA. PANOC-23 MULTI-BASE

In order to control this multipurpose base and obtain air supremacy in Kurage it is necessary to secure the Camp, the facilities and habitability zone of PanOc-23, but also the area of reinforced hangars, or HAS Area. It is compulsory to accomplish both missions to control this location at the end of the first stage.

◎ PANOC-23 CAMP

Misión: Cubierta de Ingeniería (Versión PanOc-23).

Regla Especial de Escenario: Apoyo Asegurado, Espacio Cerrado.

◎ PANOC-23 HAS AREA

Misión: Decapitación (Versión HAS Area).

Regla Especial de Escenario: Planicie Subártica, Ventaja Ambiental.



YU JING AREA. ZHAN HUO FIREBASE

◎ ZH-BATTERY

To control this artillery base, it is essential to take the high-speed cannon batteries and missile launchers that give its name to this location.

Misión: Supremacía (Versión Firebase).

Regla Especial de Escenario: Entorno Traicionero [En las Zonas de Despliegue], Sierra Alta.



NOMAD AREA. JOHNNY-5 NODE BASE

To dominate this location, it is necessary to take the Kaserne, the fortified camp located in the outer zone of the Base Node, and the communications station, a vital element of these facilities. It is compulsory to accomplish both missions to control this location at the end of the first stage.

◎ J-5 KASERNE

Misión: Terreno Seguro (Versión Kaserne).

Regla Especial de Escenario: Acceso Seguro, Ventisca.

◎ J-5 KOMMSTAT

Misión: Matriz de Transmisión (Versión Kommstat).

Regla Especial de Escenario: Alcance Restringido, Amplificador.



HAQQISLAMITE AREA. DUBAN PROSPECTING SITE

◎ DUBAN STORAGE AREA

The material classification and storage zone of the Duban prospecting facilities is an area of special logistical interest to any force in this region

Misión: Congelación.

Regla Especial de Escenario: Misión Nueva.



ARIADNAN AREA. LAFAYETTE FORWARD AIRFIELD

Due its fortified design and special location, in the outermost area of the airfield, the Lafayette redoubt is vital to control access to this location. On the other hand, the B-Huts, the barracks area, is the section where the auxiliary facilities and aerodrome supply stores are located. It is compulsory to accomplish both missions to control this location at the end of the first stage.

⦿ LAFAYETTE REDOUBT

Misión: Aniquilación (Versión Reducto).

Regla Especial de Escenario: Entorno Traicionero [En las Zonas de Despliegue], Planicie Subártica.

⦿ LAFAYETTE B-HUTS

Misión: La Armería (Versión B-Huts).

Regla Especial de Escenario: Espacio Cerrado [En toda la mesa], Ventaja Ambiental.



JSA AREA. KURAGE STATION

The most vulnerable point of the Kurage Station is the harbor area with its underwater sensing facilities that penetrate the bay, visible thanks to the receiving towers that protrude from the water. Next to the harbor is placed the Technical Support Area, a group of buildings whose function is to support scientific and prospecting operations in Kurage territory. It is compulsory to accomplish both missions to control this location at the end of the first stage.

⦿ UNDERWATER SENSING FACILITIES.

Misión: Comms Center (Versión Kurage).

Regla Especial de Escenario: Amplificador, Zona de Muelles.

⦿ TECHNICAL SUPPORT AREA

Misión: Cerrojo (Versión libreto JSA Army Pack). Podrás encontrar este escenario en el libreto del JSA Army Pack.

Regla Especial de Escenario: Localización Exclusiva de la JSA. Para poder jugar este escenario es obligatorio que al menos uno de los dos bandos sea un Ejército Sectorial de la JSA.

THE KURAGE CRISIS

INTRODUCCION

THE KURAGE CRISIS

CUBIERTA DE INGENIERIA



CUBIERTA DE INGENIERÍA (VERSIÓN PANOC-23)

Configuración tipo: G.

Reglas Especiales: Espacio Interior, Espacio Cerrado, Apoyo Asegurado, Sala Objetivo (ZO), Asegurar ZO, Consolas, Tropas Especialistas, DataTracker.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- Tener Conectadas el mismo número de *Consolas* que el adversario al final de la partida (2 *Puntos de Objetivo*, sólo si el jugador *Controla* al menos 1 *Consola*).
- Tener Conectadas más *Consolas* que el adversario al final de la partida (5 *Puntos de Objetivo*).
- Haber *Asegurado* la *Sala Objetivo* al final de la partida (3 *Puntos de Objetivo*).
- Disponer del *DataTracker* propio dentro de la *Sala Objetivo Asegurada* al final de la partida (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 el interior ni en contacto peana con peana con la *Sala Objetivo* ni con las *Consolas*.

Espacio Interior. Este escenario transcurre en un interior, por tanto, no se permite el uso de los Niveles 3, 4 y 5 de la Habilidad Especial Despliegue Aerotransportado: Salto de Combate, pero sí los demás niveles de dicha Habilidad Especial. Las Balizas IA deberán situarse en el borde de la mesa,

fuera de las Zonas de Despliegue, sin necesidad de realizar tirada. Espacio Interior no afecta a las demás Habilidades Especiales de Despliegue.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

APOYO ASEGURADO

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

ESPACIO CERRADO

La zona de operaciones está plagada de áreas angostas. En este escenario, las Armas de Plantilla aplican un +1 al Daño contra cualquier objetivo situado en la *Sala Objetivo*.

SALA OBJETIVO (ZO)

En este escenario la *Sala Objetivo* se considera *Zona de Operaciones (ZO)*.

La *Sala Objetivo* se encuentra situada en el centro de la mesa, tiene unas dimensiones de 20x20 cm. Los jugadores pueden representarla mediante la *Objective Room* de *Micro Art Studio*, el *Command Bunker* de *Warsenal*, la *Operations Room* de *Plastcraft* o la *Panic Room* de *Customeeple*.

En términos de juego, se considerará que los muros de la *Sala Objetivo* tienen una altura infinita, bloqueando totalmente la *Línea de Tiro* a través de ellos.

El interior de la *Sala Objetivo* se considera ***Zona de Saturación***.

La *Sala Objetivo* dispone de 4 *Puertas*, situadas en la mitad de cada uno de sus muros (ver mapa). Las *Puertas* de la *Sala Objetivo* se encuentran abiertas. Las *Puertas* de la *Sala Objetivo* deben representarse con un *Marcador de Acceso Estrecho (NARROW GATE)*, o con un elemento de escenografía de dimensiones similares, y se considerará que sólo permite el acceso de tropas con un *Atributo* de 5 de 2 o inferior.

ASEGURAR ZONA DE OPERACIONES

Una *Zona de Operaciones (ZO)* se considera que ha sido Asegurada por un jugador si es el único que dispone de alguna tropa en su interior que no se encuentre en estado Nulo.

CONSOLAS

Hay 4 *Consolas*, en mitades distintas de la mesa, cada una a 20 cm de la línea central de la mesa y a 30 cm del borde de la mesa. Además, hay 1 *Consola* situada en el centro de la *Sala Objetiva*.

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).

CONECTAR CONSOLA (HABILIDAD CORTA)

ETIQUETAS

Ataque.

REQUISITOS

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

EFECTOS

- ⊙ Superando una Tirada Normal de **VOL** se considera que la *Consola* ha sido *Conectada* por la *Tropa Especialista*.
- ⊙ En caso de fallar la tirada, ésta se puede repetir las veces que sea necesario, con el correspondiente consumo de una *Habilidad Corta* por intento.
- ⊙ Un jugador puede *Conectar* una *Consola* que haya sido *Conectada* previamente por su adversario, empleando el mismo procedimiento. En ese caso, deja de contar como *Conectada* para el enemigo.
- ⊙ Los jugadores pueden emplear Marcadores de Jugador A (PLAYER A) o Jugador B (PLAYER B) para señalar las *Consolas* que han *Conectado*. 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* 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*.

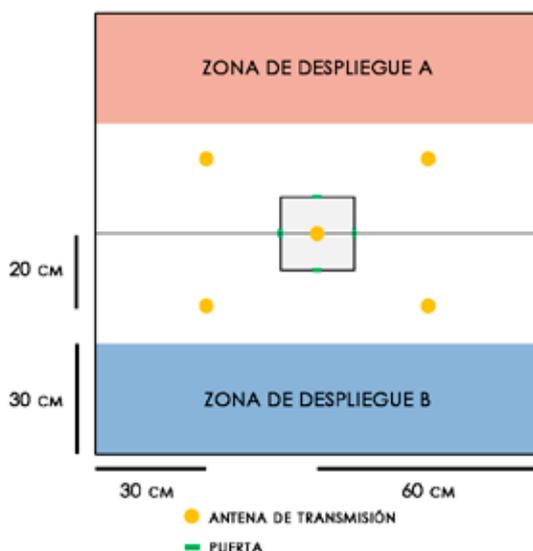
El *DataTracker* se identifica mediante un Marcador de Data Pack (DATA PACK).

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

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**.



THE KURAGE CRISIS

CUBIERTA DE INGENIERIA

THE KURAGE CRISIS

DECAPITACION



DECAPITACIÓN (VERSIÓN HAS AREA)

Configuración tipo: A.

Reglas Especiales: Planicie Subártica, Ventaja Ambiental, 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 30 cm de profundidad.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

PLANICIE SUBÁRTICA

La zona de operaciones se halla prácticamente libre de obstáculos, proporcionando una amplia visibilidad. En este escenario, el **MOD -6 por Distancia** de cualquier arma CD, Habilidad Especial o pieza de Equipo se convierte automáticamente en un **MOD -3**.

VENTAJA AMBIENTAL

La zona de operaciones presenta unas ventanas de inserción que podrían suponer una ventaja táctica. Las tropas que posean la Habilidad Especial *Terreno: Montaña* pueden desplegar como si dispusieran de la Habilidad Especial *DA: Infiltración Aérea*.

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 *Muerta*, o se encuentra en estado *Nulo* al final de la batalla.

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

SIN CUARTEL

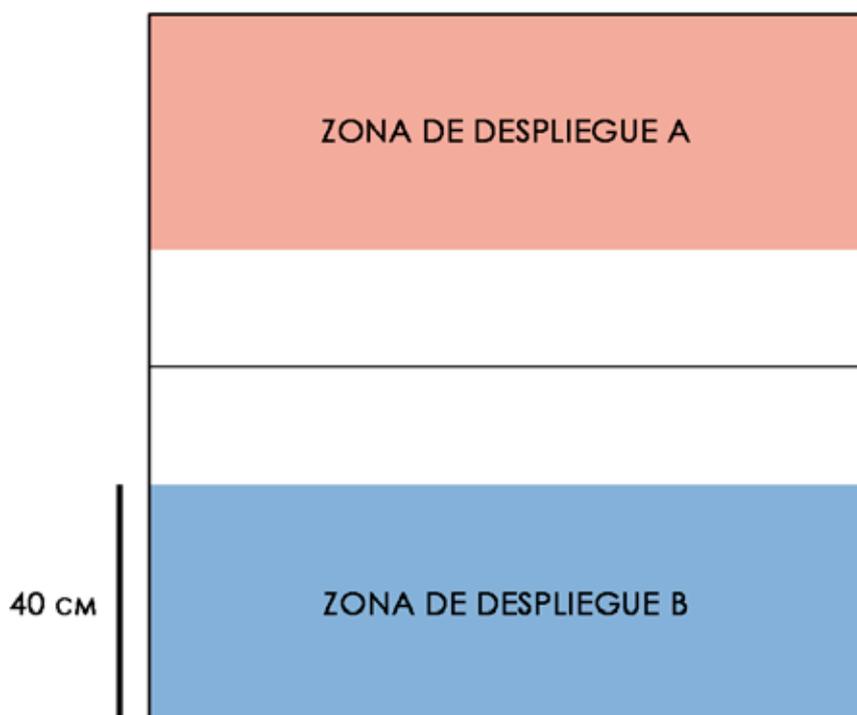
En esta misión **no** se aplica la regla de *¡¡¡Retirada!!!*

SIN MAZO CLASIFICADO

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

FIN DE MISIÓN

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



THE KURAGE CRISIS

DECAPITACION

THE KURAGE CRISIS

SUPREMACY



SUPREMACÍA (VERSIÓN FIREBASE)

Configuración tipo: I

Reglas Especiales: Entorno Traicionero, Sierra Alta, Cuadrantes (ZO), Dominar ZO, Consolas, Hackear Consolas, Tropas Especialistas, Bono de Hacker, Carta INTELCOM (Interferencia).

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- ☉ *Dominar la misma cantidad de Cuadrantes que el adversario 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 adversario al final de cada Ronda de Juego (2 Puntos de Objetivo).*
- ☉ *Hackear una Consola (1 Punto de Objetivo por cada Consola Hackeada).*

CLASIFICADO

Cada jugador tiene **1 Objetivo Clasificado** (1 Punto de Objetivo, sólo si el jugador dispone de un total de Puntos de Objetivo inferior a 10).

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

ENTORNO TRAICIONERO

El planeta Amanecer puede ser tan peligroso como temible. Las Zonas de Despliegue se considera un área determinada como *Ambiente Hostil Nivel Peligroso* (Tirada de *BLI* si se obtiene un 18 o más y *Daño 13*). Sin embargo, aquellas tropas que posean las Habilidad Especial *Multiterreno* o *Terreno: Montaña* no se ven afectadas por el *Ambiente Hostil*.

SIERRA ALTA

La zona de operaciones se encuentra en plena cordillera, por lo que se considera Zona de *Terreno Sierra Alta*. En esta área **no se aplican restricciones al Movimiento**, sin embargo, aquellas tropas que posean la Habilidad Especial *Multiterreno*, *Terreno: Montaña* o *Tregar Plus* obtienen un Bono de **+2,5 cm** que sumarán al primer valor de su Atributo de *MOV*.

Este Bono se aplicará únicamente a la Habilidad *Mover*.

CUADRANTES (ZO)

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

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

DOMINAR ZONA DE OPERACIONES

Una *Zona de Operaciones (ZO)* se considera Dominada por un jugador si éste tiene **más Puntos de Ejército** que el enemigo **dentro** de su área. Sólo se contabilizarán tropas, incluyendo *Balizas IA*, *Proxies* y *Remotos Servidor*, ya sea en forma de **miniatura** o de **Marcador** (*Camuflaje*, *HuevaEmbrión*, *Semilla-Embrión*, etc.). Aquellas tropas que se encuentren en estado *Nulo* no serán contabilizadas. No se tendrán en cuenta los *Marcadores* que representen armas o piezas de equipo (como *Minas* o *Repetidores de Posición*), *Holoecos* falsos y demás tipos de *Marcadores* que no representen una tropa.

Para considerar que una tropa se encuentra dentro del área de la *ZO*, es obligatorio que **más de la mitad** de la peana se encuentre en el interior de dicha área.

SHASVASTII

Las tropas con la *Habilidad Especial Shasvastii* situadas en una *Zona de Operaciones* siempre contabilizarán sus puntos mientras se encuentren en estado *Normal* o *HuevaEmbrión*.

BAGAJE

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

CONSOLAS

Hay un total de 4 *Consolas*, situadas en el centro de cada *Cuadrante*, cada una de ellas situada a 30 cm del borde correspondiente de la mesa. Cada *Consola* deberá representarse con un *Marcador de Consola A (CONSOLE A)* o con un elemento de escenografía de diámetro similar (como las *Human Consoles* de *Micro Art Studio*, las *Tech Consoles* de *Warsenal* o las *Comlink Consoles* de *Customeeple*).

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

HACKEAR CONSOLAS (HABILIDAD CORTA)

ETIQUETAS

Ataque.

REQUISITOS

⊙ Sólo *Tropas Especialistas* pueden declarar esta *Habilidad*.

⊙ La *Tropa Especialista* debe encontrarse en contacto peana con peana con una *Consola*.

EFFECTOS

⊙ Superando una *Tirada de Normal VOL* se considera que la *Consola* ha sido *Hackeada* por el jugador.

⊙ En caso de fallar la tirada, ésta se puede repetir las veces que sea necesario, con el correspondiente consumo de 1 *Habilidad Corta* por intento.

⊙ Un jugador puede *Hackear* una *Consola* que haya sido *Hackeada* previamente por su adversario, empleando el mismo procedimiento.

⊙ Se pueden emplear *Marcadores de Jugador A (PLAYER A)* y *Jugador B (PLAYER B)* para señalar la *Consola* *hackeada*. Es recomendable que cada jugador emplee un tipo de *Marcador* distinto.

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

THE KURAGE CRISIS

SUPREMACY

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.

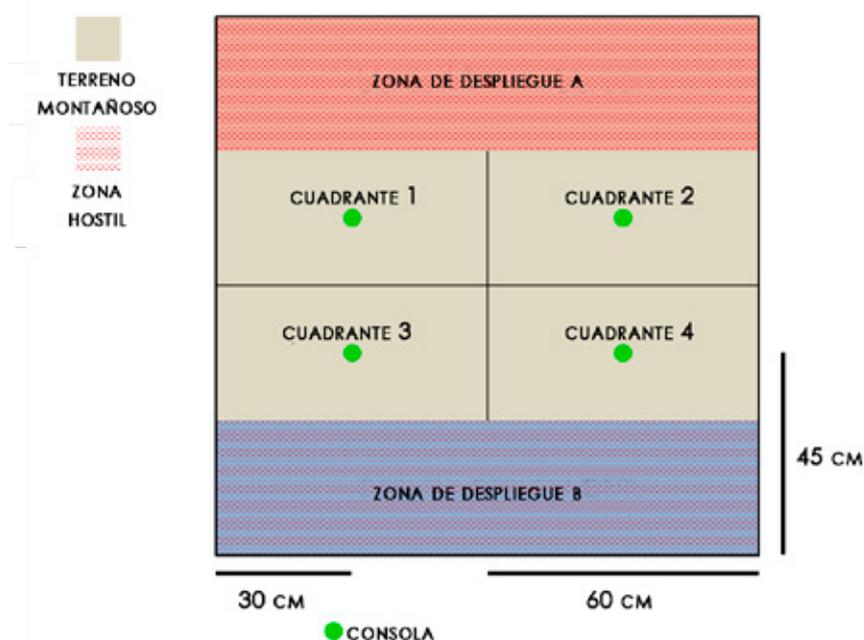
FIN DE MISIÓN

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*.

THE KURAGE CRISIS SAFE AREA

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





THE KURAGE CRISIS

SUPREMACY

TERRENO SEGURO (VERSIÓN KASERNE)

Configuración tipo: I.

Reglas Especiales: Acceso Seguro, Ventisca, 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 (ACCESO SEGURO)

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

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

VENTISCA

Una tormenta de nieve dificulta la adquisición de objetivos en la zona de operaciones. En este escenario, aquellas tropas que dispongan de alguna de las Habilidades Especiales **Camuflaje y Ocultación, Multiterreno, Terreno: Montaña**, o la pieza de Equipo **DDO**, dispondrán de un **MOD +3** a sus Tiradas cuando declaren **Esquivar**, o una Habilidad definida como equivalente (*Encarar* o *Trabar*, por ejemplo), pero no cuando declaren la Propiedad *Esquiva Especial* de algunas Municiones Especiales (como Humo o Eclipse, por ejemplo).

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*.

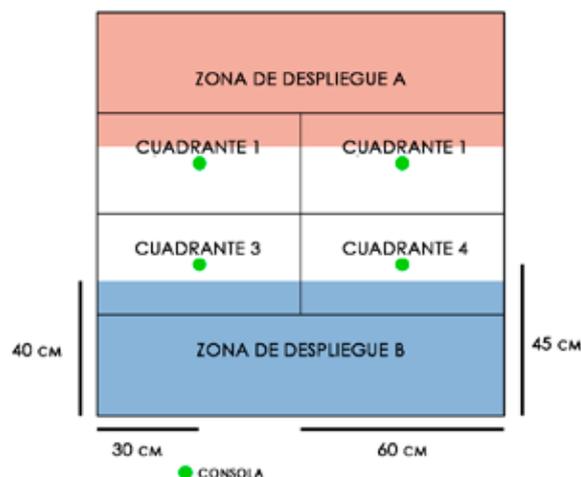
● MODO INTERFERENCIA

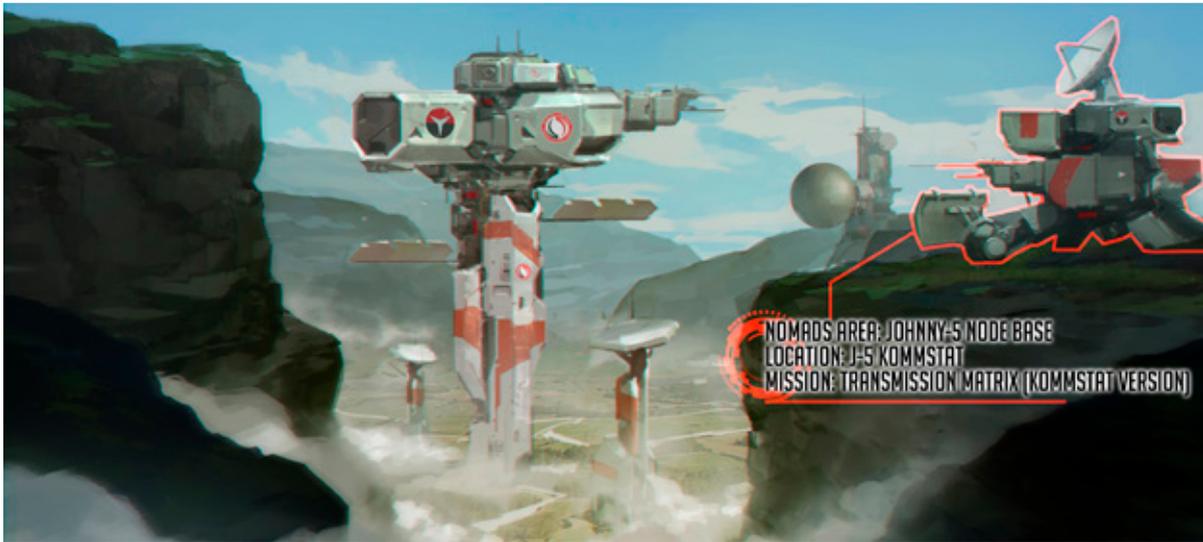
El jugador puede emplear el *Modo Interferencia* para anular la *Regla Especial Tropa Especialista* o la *Habilidad Especial Operativo Especialista* de una tropa enemiga a su elección.

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*.





THE KURAGE CRISIS

TRANSMISSION MATRIX

MATRIZ DE TRANSMISIÓN (VERSIÓN KOMMSTAT)

Configuración tipo: J.

Reglas Especiales: Alcance Restringido, Amplificador, 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

ALCANCE RESTRINGIDO

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

AMPLIFICADOR

Las instalaciones potencian e intensifican las señales cuantrónicas. En este escenario, cualquier *Ataque de Hacking* o *Ataque de Comunicaciones* declarado aplicará un **MOD** de +3 a su Atributo.

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.

THE KURAGE CRISIS

TRANSMISSION MATRIX

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

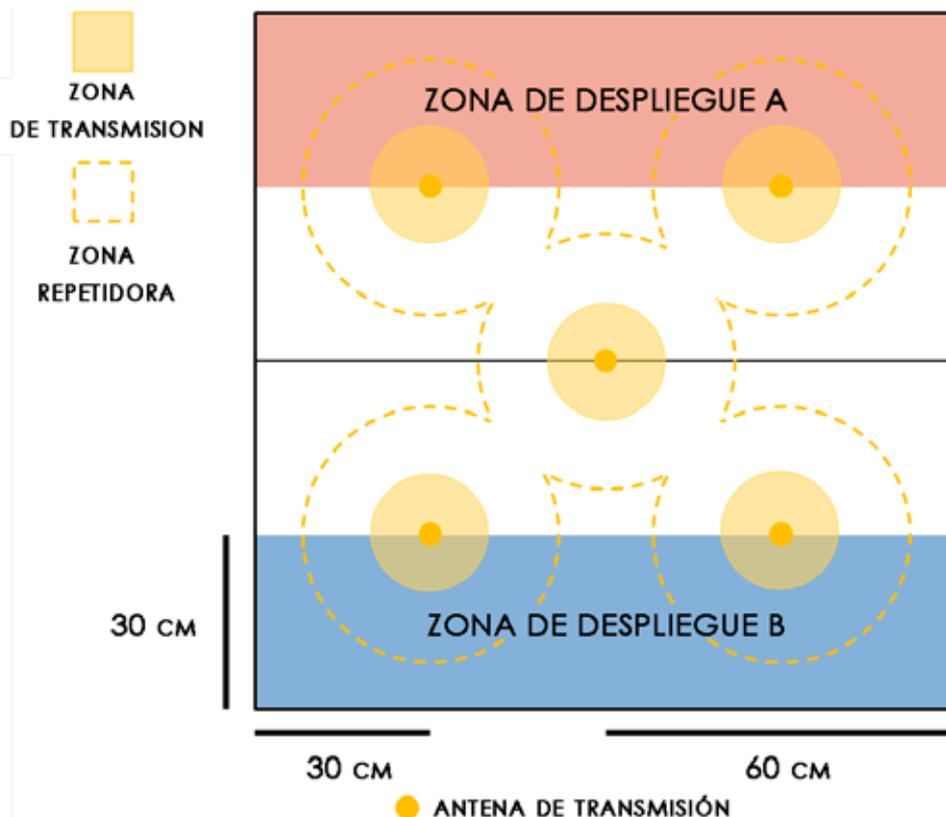
En este escenario, la figura *HVT* del enemigo deja de ser clasificada como un *Civil Neutral*, considerándose una tropa enemiga susceptible de recibir *Ataques*. Del mismo modo, *Eliminar* al *HVT* enemigo no provoca la pérdida de la partida ni de Puntos de Objetivo, ni tampoco otorga Puntos de Objetivo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

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





THE KURAGE CRISIS

FROSTBYTE

CONGELACIÓN

Configuración tipo: --.

Reglas Especiales: Zona de Exclusión, Inserción Limitada, Frío Asesino, Zona Muerta, Asegurar Zona de Exclusión, Unidades Calefactoras, Consolas, Conectar Consola, Eliminación, Tropas Especialistas, DataTracker, Orden Especial del DataTracker.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- ⊙ Eliminar **más** Puntos de Ejército que el adversario (3 Puntos de Objetivo).
- ⊙ Eliminar al DataTracker enemigo (2 Puntos de Objetivo).
- ⊙ Haber **Asegurado** la Zona de Exclusión al final de la partida (3 Puntos de Objetivo).
- ⊙ Disponer de, al menos, una Unidad Calefactora Activa al final de la partida (1 Punto de Objetivo).

CLASIFICADO

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

DESPLIEGUE

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

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 una Unidad Calefactora.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

INSERCIÓN LIMITADA

- ⊙ En este escenario no está permitido el uso de Listas de Ejército que dispongan de más de un **Grupo de Combate**.
- ⊙ En este escenario no se permite aplicar el *Uso Estratégico del Token de Mando*, que anula dos Órdenes de la Reserva de Órdenes del adversario.

FRÍO ASESINO

Las temperaturas son tan extremas que sólo aquellos con equipos radiadores personales pueden soportarlas.

En términos de juego, todas aquellas tropas que al final de la tercera Ronda de Juego se encuentren en la Zona de Exclusión, o en una Zona de Despliegue/ Zona Muerta que carezca de una Unidad Calefactora Activa, deberán ser consideradas como Eliminadas por el enemigo.

Esta regla no se aplica en tropas cuyo Tipo de Tropa sea Infantería Pesada (IP) o TAG. Tampoco se aplica en la tropa que el jugador haya designado como DataTracker.

ZONAS MUERTAS

Hay dos Zonas Muertas, una en cada mitad de la mesa. La Zona Muerta es la parte de la mesa comprendida entre la Zona de Despliegue y la Zona de Exclusión.

ASEGURAR ZONA DE EXCLUSIÓN

La Zona de Exclusión se considera que ha sido Asegurada por un jugador si es el único que dispone del DataTracker en su interior en un estado no sea considerado Nulo.

UNIDADES CALEFACTORAS

Hay un total de **cuatro** *Unidades Calefactoras*, dos de ellas en cada mitad de la mesa. La *Unidad Calefactora* situada a 25cm del centro de la mesa y 60 cm de los bordes será la correspondiente con la **Zona Muerta**. La *Unidad Calefactora* ubicada a 50 cm del centro de la mesa y 60 cm de los bordes será la correspondiente con la **Zona de Despliegue**.

Cada *Unidad Calefactora* 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).

Los jugadores pueden emplear Marcadores de Jugador A (PLAYER A) o Jugador B (PLAYER B) para señalar las *Unidades Calefactoras* que han **Activado**. Es recomendable que cada jugador emplee un tipo de Marcador distinto.

En este escenario, las *Unidades Calefactoras* disponen de perfil de *Elemento de Escenografía*, por lo que pueden ser tomadas como objetivo de **Ataques CC** con armas CC que dispongan de la Propiedad **Antimaterial**, aplicando una variante de las reglas de *Estructuras de Escenografía*.

Una *Unidad Calefactora* que se encuentre en estado *Dañado* o *Destruído* no se considerará *Activa*.

CONSOLAS

Hay tres *Consolas* 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 *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).

CONECTAR CONSOLA (HABILIDAD CORTA)

ETIQUETAS

Ataque.

REQUISITOS

- ☉ Sólo *Tropas Especialistas* o el *DataTracker* pueden declarar esta Habilidad.
- ☉ La *Tropa Especialista/ DataTracker* debe encontrarse en

contacto peana con peana con una *Consola*.

EFECTOS

- ☉ Superando una Tirada Normal de **VOL** se considera que la *Consola* ha sido *Conectada* por la *Tropa Especialista/ DataTracker*.
- ☉ En caso de fallar la tirada, ésta se puede repetir las veces que sea necesario, con el correspondiente consumo de una *Habilidad Corta* por intento.
- ☉ Al *Conectar* una *Consola*, el jugador declara cuál es la *Unidad Calefactora* que ha *Activado*.
- ☉ No se puede *Activar* más de una *Unidad Calefactora* por cada *Consola*.
- ☉ Un jugador puede *Conectar* una *Consola* que haya sido *Conectada* previamente por su adversario, empleando el mismo procedimiento.

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

DATATRACKER

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

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

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

ORDEN ESPECIAL DEL DATATRACKER

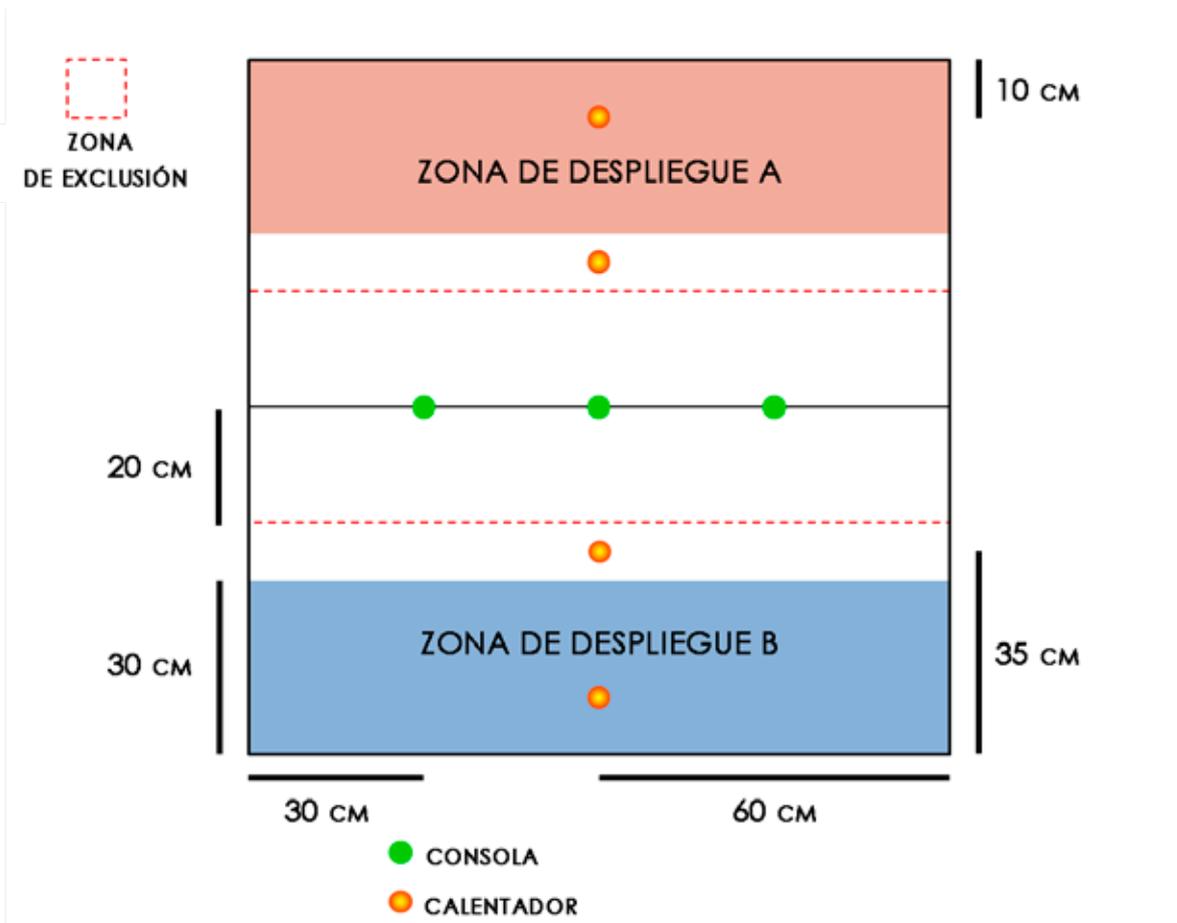
El DataTracker posee una Orden Irregular extra, que sólo puede consumir en sí mismo, y que no se puede convertir en una Orden Regular. Esta Orden no forma parte de la *Reserva de Órdenes*, es una Orden Irregular adicional de uso exclusivo para el DataTracker.

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	UNIDAD CALEFACTORA	2	0	3	--	--



THE
KURAGE
CRISIS

FROSTBYTE

THE KURAGE CRISIS

ANNHILATION



ANIQUILACIÓN (VERSIÓN REDUCTO)

Configuración tipo: A.

Reglas Especiales: Entorno Traicionero, Planicie Subártica, Eliminación, Sin Cuartel, DataTracker, Sin HVT ni Mazo Clasificado.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

LOW TIER	MID TIER	TOP TIER
Eliminar entre 50 y 100 Puntos de Ejército del enemigo.	<i>Eliminar entre 75 y 150 Puntos de Ejército del enemigo.</i>	Eliminar entre 100 y 200 Puntos de Ejército del enemigo.
<i>1 Punto de Objetivo</i>		
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.
<i>3 Puntos de Objetivo</i>		
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.
<i>4 Puntos de Objetivo</i>		
<i>Si han sobrevivido entre 50 y 100 Puntos de Ejército propios.</i>	<i>Si han sobrevivido entre 75 y 150 Puntos de Ejército propios.</i>	<i>Si han sobrevivido entre 100 y 200 Puntos de Ejército propios.</i>
<i>1 Punto de Objetivo</i>		
<i>Si han sobrevivido entre 101 y 150 Puntos de Ejército propios.</i>	<i>Si han sobrevivido entre 151 y 250 Puntos de Ejército propios.</i>	<i>Si han sobrevivido entre 201 y 300 Puntos de Ejército propios.</i>
<i>3 Puntos de Objetivo</i>		
<i>Si han sobrevivido más de 150 Puntos de Ejército propios.</i>	<i>Si han sobrevivido más de 250 Puntos de Ejército propios.</i>	<i>Si han sobrevivido más de 300 Puntos de Ejército propios.</i>
<i>(4 Puntos de Objetivo)</i>		

⦿ Eliminar al DataTracker enemigo (2 Puntos de Objetivo).

CLASIFICADO

Sin Objetivos Clasificados.

DESPLIEGUE

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

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

ENTORNO TRAICIONERO

El planeta Amanecer puede ser tan peligroso como temible. La *Zona de Despliegue* se considera un área determinada como *Ambiente Hostil Nivel Peligroso* (Tirada de *BLI* si se obtiene un 18 o más y *Daño* 13). Sin embargo, aquellas tropas que posean las Habilidad Especial **Multiterreno** o **Terreno: Montaña** no se ven afectadas por el *Ambiente Hostil*.

PLANICIE SUBÁRTICA

La zona de operaciones se halla prácticamente libre de obstáculos, proporcionando una amplia visibilidad. En este escenario, el **MOD -6 por Distancia** de cualquier arma CD, Habilidad Especial o pieza de Equipo se convierte automáticamente en un **MOD -3**.

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**.



ZONA
HOSTIL

30cm



THE
KURAGE
CRISIS

ANNIHILATION

THE KURAGE CRISIS

THE ARMORY



LA ARMERÍA (VERSIÓN B-HUTS)

Configuración tipo: F.

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

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

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

CLASIFICADO

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

DESPLIEGUE

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

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

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

ESPACIO CERRADO

La zona de operaciones está plagada de áreas angostas. En este escenario, las Armas de Plantilla aplican un +1 al Daño contra cualquier objetivo situado en la totalidad de la mesa de juego.

VENTAJA AMBIENTAL

La zona de operaciones presenta unas ventanas de inserción que podrían suponer una ventaja táctica. Las tropas que posean la Habilidad Especial Terreno: Montaña pueden desplegar como si dispusieran de la Habilidad Especial DA: Infiltración Aérea.

LA ARMERÍA (ZO)

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

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

En términos de juego, se considerará que los muros de la Armería tienen una altura infinita, bloqueando totalmente la Línea de Tiro a través de ellos. La Armería dispone de 4 Puertas de Seguridad, situadas en la mitad de cada uno de sus muros (ver mapa). Las Puertas de la Armería se encuentran cerradas. Las Puertas de la Armería deben representarse con un Marcador de Acceso Estrecho (NARROW GATE), o con un elemento de escenografía de dimensiones similares, y se considerará que sólo permite el acceso de tropas con un Atributo de 5 de 2 o inferior.

En este escenario está permitido el uso de las reglas

de *Estructuras de Escenografía*.

ABRIR PUERTAS ARMERÍA (HABILIDAD CORTA)

ETIQUETAS

Ataque.

REQUISITOS

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

EFECTOS

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

DOMINAR ZONA DE OPERACIONES

Una *Zona de Operaciones (ZO)* se considera Dominada por un jugador si éste tiene **más Puntos de Ejército** que el enemigo **dentro** de su área. Sólo se contabilizarán tropas, incluyendo *Balizas IA*, *Proxies* y *Tropas Servidor*, ya sea en forma de **miniatura** o de **Marcador** (*Camuflaje*, *HuevaEmbrión*, *Semilla-Embrión*, etc.). Aquellas tropas que se encuentren en estado *Nulo* no serán contabilizadas. No se tendrán en cuenta los *Marcadores* que representen armas o piezas de equipo (como *Minas* o *Repetidores de Posición*), *Holoecos* falsos y demás tipos de *Marcadores* que no representen una tropa.

Para considerar que una tropa se encuentra dentro del área de la ZO, es obligatorio que **más de la mitad** de la peana se encuentre en el interior de dicha área.

SHASVASTII

Las tropas con la Habilidad Especial *Shasvastii* situadas en una *Zona de Operaciones* siempre contabilizarán sus puntos mientras se encuentren en estado Normal o *HuevaEmbrión*.

BAGAJE

Las tropas con la Pieza de Equipo *Bagaje* que se encuentren en una *Zona de Operaciones* también

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

PANOPLIAS

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

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

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

USAR PANOPLIA (HABILIDAD CORTA)

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 Normal de VOL podrá efectuar una Tirada en cualquiera de las *Tablas de Botín*, para obtener un arma o pieza de Equipo. Una vez obtenido un éxito, no podrá volver a hacer uso de esta Propiedad.
 - ⦿ Aquellas tropas que posean la Habilidad Especial *Botín*, *Saqueador* o cualquier otra Habilidad que así lo indique en su descripción, no precisan realizar la Tirada de VOL.
 - ⦿ Además, una tropa que, en contacto peana con peana con esta pieza de escenografía, consuma una Habilidad Corta de la Orden cancela el estado *Descargado*.
- ⦿ Superando una Tirada Normal de VOL las *Tropas Especialistas* pueden realizar dos tiradas en la *Tabla de Botín*, pero sólo podrán conservar una de las armas obtenidas.

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

THE KURAGE CRISIS

THE ARMORY

Tropas Especialistas en esta misión.

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

CARTA INTELCOM (APOYO Y CONTROL)

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

misión o su valor numérico, se considera *Información Privada*, independientemente del uso que el jugador le dé a dicha carta.

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

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

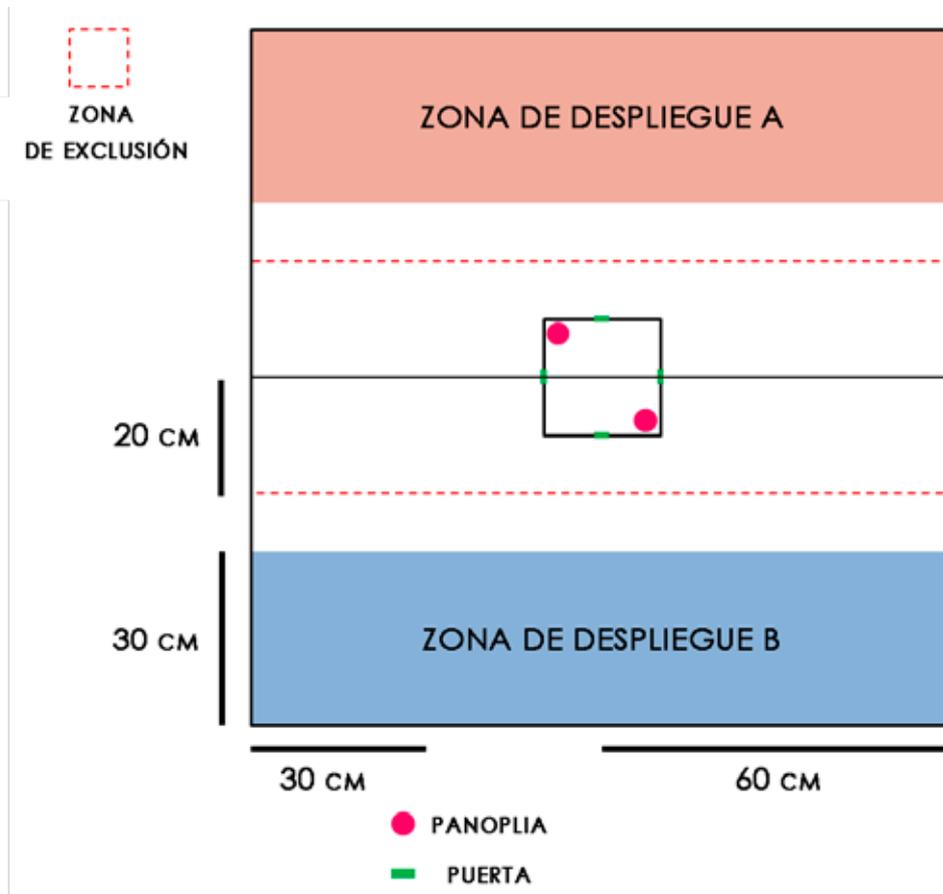
FIN DE MISIÓN

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

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

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

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





THE KURAGE CRISIS COMMS CENTER

COMMS CENTER (VERSIÓN KURAGE)

Configuración tipo: N.

Reglas Especiales: Zona de Exclusión, Zona de Muelles, Amplificador, 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

MUELLES

La zona de operaciones es un área portuaria, con muelles y canales, considerándose *Zona de Terreno Acuático*. En esta área **no se aplican restricciones al Movimiento**, sin embargo, aquellas tropas que posean la *Habilidad Especial Multiterreno* o *Terreno: Acuático* obtienen un Bono de +2,5 cm que sumarán al primer valor de su Atributo de *MOV*.

Este Bono se aplicará únicamente a la *Habilidad Mover* que se declare, ejecute o trace en cualquier parte de la mesa.

AMPLIFICADOR

Las instalaciones potencian e intensifican las señales cuantrónicas. En este escenario, cualquier *Ataque de Hackeo* o *Ataque de Comunicaciones* declarado aplicará un *MOD* de +3 a su Atributo.

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

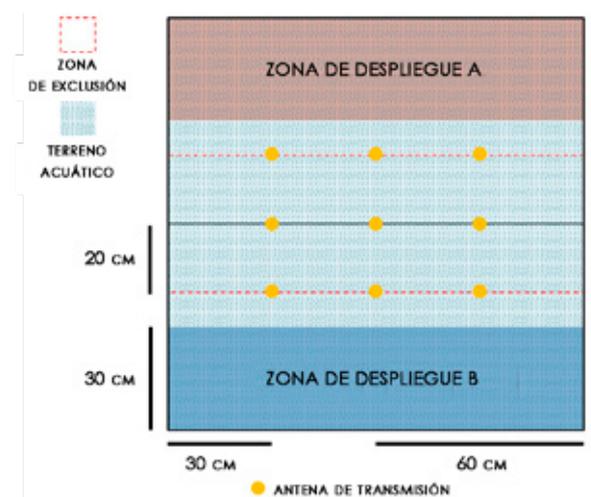
En este escenario, la figura *HVT* del enemigo deja de ser clasificada como un *Civil Neutral*, considerándose una tropa enemiga susceptible de recibir *Ataques*. Del mismo modo, *Eliminar* al *HVT* enemigo no provoca la pérdida de la partida ni de Puntos de Objetivo, ni tampoco otorga Puntos de Objetivo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

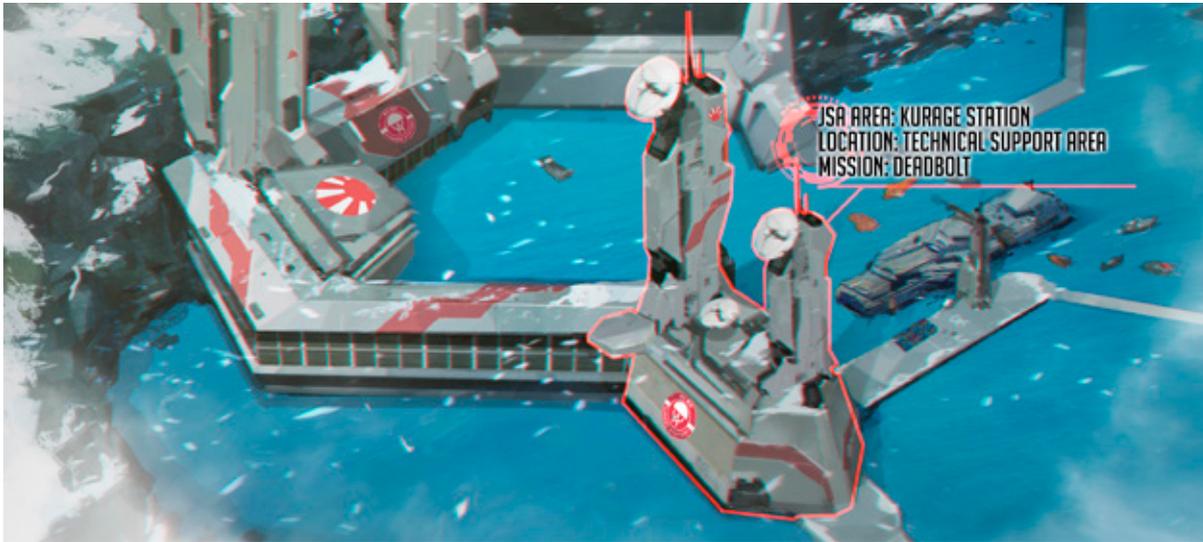
Los *HVT* serán reactivos y hostiles, reaccionando ante cualquier declaración de Orden que realice una tropa activa enemiga en *LDT* o *ZC*.

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*.





THE KURAGE CRISIS DEADBOLT

CERROJO

Reglas Especiales: Módulos de la Estación Kurage, Reconfigurar los Accesos, Tropas Especialistas, Controlar el Delegado Kuge.

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*.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

Tener *Reconfigurado* un *Acceso* de uno de los distintos *Módulos de la Estación Kurage* al final de la partida (1 Punto de Objetivo por cada *Acceso Reconfigurado*).

Controlar el *Delegado Kuge* al final de la partida (1 Punto de Objetivo).

CLASIFICADO

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

FUERZAS

BANDO A: 300 puntos.

BANDO B: 300 puntos.

DESPLIEGUE

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

ZONA DE EXCLUSIÓN.

La *Zona de Exclusión* es el área comprendida entre los 30 cm a cada lado de la línea central de la mesa.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

TAMAÑO DE LA MESA DE JUEGO

1,20 m x 1,20 m

LOCALIZACIÓN EXCLUSIVA DE LA JSA

Localización Exclusiva de la JSA. Para poder jugar este escenario es obligatorio que al menos uno de los dos bandos sea un Ejército Sectorial de la JSA.

MÓDULOS DE LA ESTACIÓN KURAGE

Tal y como se ve en el mapa, se deben situar los dos edificios identificados como *Teseum QC Lab 101* centrados en la línea central de la mesa de juego, con su centro a 30 cm del borde de la mesa de juego.

También siguiendo el mapa, el centro de cada uno de los dos edificios identificados como *Módulo 451* debe encontrarse a 15 cm del centro de la mesa de juego, y a 60 cm del borde de la mesa de juego.

RECONFIGURAR LOS ACCESOS

Cada *Módulo de la Estación Kurage* dispone de dos *Accesos* situados en caras opuestas. Cada *Acceso* será considerado como un *Acceso Estrecho (NARROW GATE)*. Estos *Accesos* no se pueden abrir.

Para *Reconfigurar* un *Acceso*, una *Tropa Especialista* debe situarse en contacto peana con peana con dicho *Acceso*, consumir 1 *Habilidad Corta* y superar una *Tirada 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* por intento.

En caso de tener éxito, el jugador situará un *Marcador de Jugador (PLAYER A/PLAYER B)* en contacto peana

con peana con el *Acceso Reconfigurado* para identificarlo.

Un jugador puede Reconfigurar un *Acceso* que haya *Reconfigurado* previamente su adversario, empleando el mismo método y sustituyendo el Marcador del contrincante por el propio en caso de tener éxito. Un *Acceso Reconfigurado* de nuevo deja de ser contabilizado por el jugador que lo *Reconfiguró* previamente.

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 *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.

CONTROLAR EL DELEGADO KUGE

La figura del *Delegado Kuge* se situará en el centro de la mesa. El *Delegado Kuge* no puede situarse ni en el interior ni sobre elemento de escenografía alguno, y debe encontrarse en un punto accesible de la mesa. La situación de la escenografía en la mesa debe facilitar esto.

El *Delegado Kuge* aplica un perfil de juego de *Civil Neutral* para ambos jugadores.

El *Delegado Kuge* se considera *Controlado* por un jugador cuando éste es el único que posee una tropa (como figura, pero no como Marcador) en contacto peana con peana con él. Por tanto, no puede haber tropas enemigas en contacto con dicha figura. Aquellas tropas que se encuentren en estado *Nulo* no se tendrán en cuenta.

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**.

