



DE HELL MEROVINGIAN MISSION SET



DE HELL MEROVINGIAN MISSION SET

CONTENIDO

DE HELL MEROVINGIAN MISSION SET	3
BÚSQUEDA Y RESCATE	6
PERÍMETRO DE SEGURIDAD	9
RESISTENCIA FINAL	12

ÉPICA MEROVINGIA

Durante una misión para controlar territorio en la isla de Novyy Cimmeria, un grupo de combate de la Force de Réponse Rapide Merovingienne ariadna descubrió una cabeza de playa del Ejército Combinado. Superados en número y armamento, los valientes merovingios dieron su vida para poder advertir al resto de la humanidad de la nueva amenaza que se ocultaba en su planeta. Este set de misiones permite recrear este episodio de la historia bélica de Ariadna.

“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 Novyy Cimmeria.

LA BATALLA DEL GRUPO DE HELL

El denominado Grupo De Hell era una escuadrilla 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 (FRRM) con la intención de ampliar el área de operaciones en Novyy 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 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 Novyy 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 la 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 Novyy 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.

DE HELL MEROVINGIAN MISSION SET

Tras los sucesos de Infinity Uprising, la historia del universo Infinity continúa avanzando mediante los eventos ITS y campañas asociadas. Dentro de este escenario post-Uprising, el territorio japonés de Kurage, en la isla de Novyy Cimmeria, se convierte en un nuevo foco de interés por la aparición de nuevas vetas de Teseum. Durante las operaciones en la zona los merovingios se sacrificaron para alertar de la presencia de una Fuerza de Contacto Ónice.

Este set de misiones ha sido concebido para conmemorar la hazaña merovingia y recrear algunas de las más intensas escenas de acción de esta cruenta batalla a través de los tres escenarios que lo forman.

- **Búsqueda y Rescate.** Representa las tareas de búsqueda y salvamento de los supervivientes de los tres ekranoplanos derribados.
- **Perímetro de Seguridad.** Recrea los esfuerzos de las tropas merovingias por establecer una zona de seguridad desde la cual repeler el ataque de la Fuerza de Contacto Ónice.
- **Resistencia Final.** El momento álgido del enfrentamiento entre los Ónice y las fuerzas merovingias, y el sacrificio de éstas para enviar un aviso al cuartel general.

Todos los escenarios incluyen un Modo Narrativo que permite alinear a estas dos fuerzas de una manera que refleje los acontecimientos de aquel aciago día, para facilitar el poder recrear las increíbles escenas de acción que se sucedieron durante la batalla.

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

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



MISIONES

BÚSQUEDA Y RESCATE

A pesar de la fuerte ventisca, los restos ardientes de los ekranoplanos se esparcían a lo largo de toda la estepa, convirtiéndola en un campo de llamas. La dotación del AEP *De Hell*, podía apreciar en la lejanía las bolas de llamas del AEP *De Lisle* y del AEP *Desarnod*, que habían sido devorados por una serie de explosiones nada más tocar tierra. Tal vez quedara algún superviviente, que hubiera saltado por las escotillas antes del impacto, una de las ventajas del vuelo rasante de los ekranoplanos. Por supuesto, la velocidad y el choque contra el suelo podían matar a cualquiera, pero las tropas merovingias no eran “cualquiera” precisamente. Y a los supervivientes del AEP *De Hell* le iban a hacer falta todos los efectivos posibles, porque, tan seguro como que iba a haber un mañana, que los que los habían derribado tratarían de rematarlos.

Configuración tipo: A.

Reglas Especiales: Alcance Restringido, Zona de Exclusión, Zonas Muertas, Civiles, Tropas Especialistas, DataTracker, Modo Narrativo.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

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

CLASIFICADO

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

DESPLIEGUE

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

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

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

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

ALCANCE RESTRINGIDO

Los restos de los tres ekranoplanos derribados limitan el alcance de las armas de fuego. En este escenario, cualquier *Ataque CD* cuyo objetivo se encuentre a una distancia superior a 80 cm se considera un fallo automático, sin que haya necesidad de efectuar Tirada.

ZONA DE EXCLUSIÓN

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

ZONAS MUERTAS

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

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

CIVILES

Hay un total de cuatro *Civiles*, situados en la línea central de la mesa. Dos de ellos estarán situados a 30 cm y 50 cm respectivamente de uno de los bordes de la de mesa, y los otros dos a 30 cm y 50 cm respectivamente del otro borde de la de mesa.

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

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

Para representar a los *Civiles* se puede emplear cualquier miniatura de la gama de *Infinity* o de *Infinity Bootleg*, preferiblemente aquellas designadas como *HVT* o como *Civil*. Algunos ejemplos de figuras especialmente adecuadas para ello son: el Alto Comisario de O-12, Go-Go Marlene, la Diplomática Tohaa, el Fusilero Angus, la Oficial de Ingeniería Naval... Los jugadores también podrán emplear los **Marcadores de Jugador** (PLAYER A y PLAYER B) para representar a sus respectivos *Civiles*.

TROPAS ESPECIALISTAS

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

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

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

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



DE HELL MEROVINGIAN MISSION SET

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).

MODO NARRATIVO

Este escenario está descrito de manera genérica, pero se puede jugar un Modo Narrativo que refleja los eventos acontecidos en la Batalla del Grupo De Hell. Para ello, cada jugador recibirá un extra a su Lista de Ejército.

Es obligatorio que, antes de la Fase de Despliegue, los jugadores decidan quién es el Jugador A y quién es el Jugador B para determinar el extra que podrán aplicar a su Lista de Ejército.

JUGADOR A: En el Modo Narrativo, el Jugador A será siempre el Ejército Sectorial de la **Force de Réponse Rapide Merovingienne** Ariadna.

Las tropas Merovingias del Jugador A superarán de forma automática la Tirada de **VOL** necesaria para *Sincronizar Civil*.

JUGADOR B: En el Modo Narrativo, el Jugador B será siempre el Ejército Sectorial de la **Fuerza de Contacto Ônice** del Ejército Combinado.

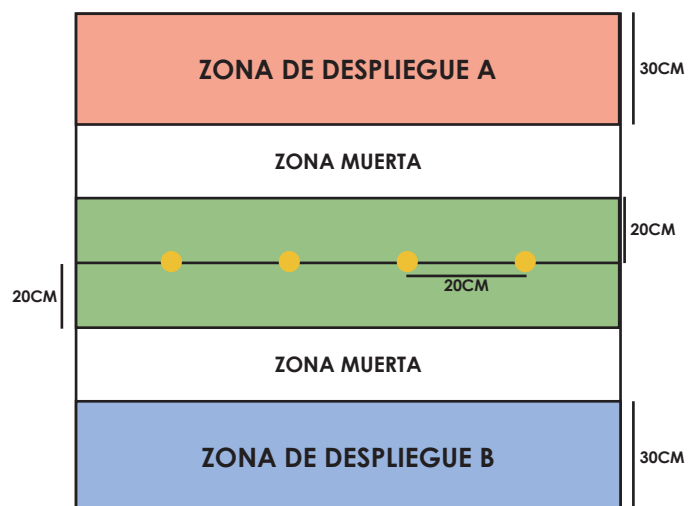
En este escenario, los civiles se considerarán **Hostiles** para la Fuerza de Contacto Ônice.

El Jugador B obtiene un bono de 25 puntos de ejército extra para las Listas de Ejército para esta misión.

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.



PERÍMETRO DE SEGURIDAD

Tras haber rescatado a un puñado de supervivientes de los ekranoplanos AEP *De Lisle* y AEP *Desarnod*, la capitana Grandjean conminó a sus tropas a establecer un perímetro defensivo. A pesar de la fuerte ventisca, sus observadores avanzados habían constatado la aparición de unidades de exploración Ónice convergiendo hacia ellos. Era indudable que los merovingios se iban a encontrar en inferioridad tanto numérica como de potencia de fuego, pero tenían la ventaja de que eran ellos los que se encontraban sobre el terreno, y podían controlarlo antes de que llegara el enemigo. Con ayuda de algunos Moblots, los Dozers habían movido unos cuantos restos empapados en fuel de aviación formando un anillo de fuego en dos de sus flancos, lo que coartaría cualquier ataque por aquella zona. Lamentablemente también impediría cualquier repliegue posible, claro que ¿hacia dónde se iban a replegar? Para los merovingios no habría más posición que aquella, siempre y cuando logran consolidarla.

Configuración tipo: A.

Reglas Especiales: Ventisca, Sectores (ZO), Dominar ZO, Establecer Perímetro de Seguridad, DataTracker, Carta INTELCOM (Apoyo y Control), Sin Cuartel, Modo Narrativo.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- Dominar el Sector **más cercano** a la Zona de Despliegue propia (1 Punto de Objetivo).
- Dominar el Sector **central** (3 Puntos de Objetivo).
- Dominar el Sector central teniendo al DataTracker propio dentro de dicho Sector (1 Punto de Objetivo adicional al Objetivo anterior).
- Establecer un Perímetro de Seguridad en el Sector **central** (3 Puntos de Objetivo).

CLASIFICADO

- Cada jugador tiene 1 Objetivo Clasificado (2 Puntos de Objetivo).

DESPLIEGUE

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

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

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 *Esquiva Especial* (como *Humo*, por ejemplo).

SECTORES (ZO)

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

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

DOMINAR ZONA DE OPERACIONES

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

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



ESTABLECER PERÍMETRO DE SEGURIDAD

Se considera que se ha Establecido un **Perímetro de Seguridad** en una *Zona de Operaciones (ZO)* por un jugador si éste es el único que posee tropas **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)*.

DE HELL MEROVINGIAN MISSION SET

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

CARTA INTELCOM (APOYO Y CONTROL)

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

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

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

SIN CUARTEL

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

MODO NARRATIVO

Este escenario está descrito de manera genérica, pero se puede jugar un Modo Narrativo que refleja los eventos acontecidos en la Batalla del Grupo De Hell. Para ello, cada jugador recibirá un extra a su Lista de Ejército.

Es obligatorio que, antes de la Fase de Despliegue, los jugadores decidan quién es el Jugador A y quién es el Jugador B para determinar el extra que podrán aplicar a su Lista de Ejército.

JUGADOR A. En el Modo Narrativo, el Jugador A será siempre el Ejército Sectorial de la **Force de Réponse Rapide Merovingienne Ariadna**.

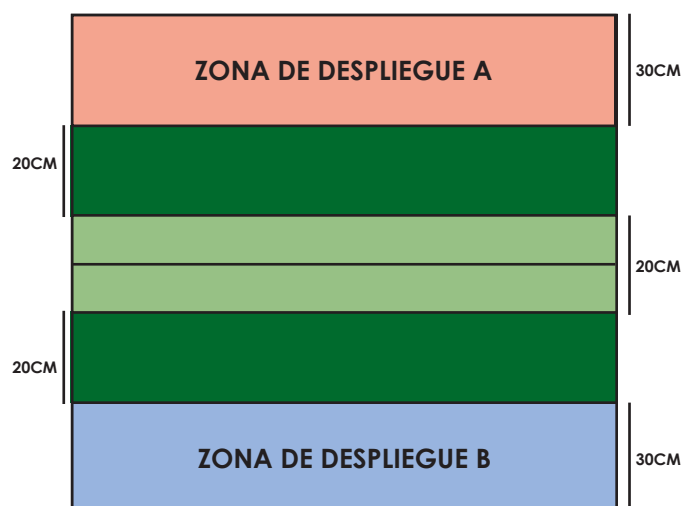
En este escenario, las tropas merovingias del Jugador A pueden desplegar como si dispusieran de la Habilidad Especial Despliegue Avanzado Nivel 1, sin Coste adicional alguno.

JUGADOR B. En el Modo Narrativo, el Jugador B será siempre el Ejército Sectorial de la **Fuerza de Contacto Ónice**.

El Jugador B obtiene un bono de 1,5 extra al CAP disponible para las Listas de Ejército de esta misión.

FIN DE MISIÓN

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



RESISTENCIA FINAL

Las valientes tropas de la capitana Grandjean habían resistido aguerridamente todo lo que los Ónice les habían lanzado encima, pero la sangría de bajas era constante, y sólo era cuestión de tiempo que acabaran sucumbiendo ante la imparable fuerza de los aliens. Era indudable que el enemigo tenía intención de acabar la faena, y que no iba a permitir que salieran vivos de allí. Pero la prioridad de la capitana no era salir con vida de aquella estepa, sino ganar tiempo para que sus técnicos terminaran de montar un radiotransmisor con el que poder alertar a la *Stavka* de la presencia alienígena en Amanecer. A pesar del humo de las llamas, la capitana inspiró profundamente, y sonrió, aquel iba a ser otro día para el lucimiento de Rosalie, la larga bayoneta merovingia.

Configuración tipo: A1.

Reglas Especiales: Área Subártica, Radiotransmisor de Emergencia, Controlar Radiotransmisor de Emergencia, Tropas, Especiales, Oficial de Comunicaciones, Orden Especial del Oficial de Comunicaciones, Eliminación, Sin Cuartel, Sin HVT ni Mazo Clasificado, Modo Narrativo.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- Eliminar **más** Puntos de Ejército enemigos que el adversario (4 Puntos de Objetivo).
- Eliminar al Oficial de Comunicaciones enemigo (2 Puntos de Objetivo).
- Controlar el Radiotransmisor de Emergencia al final de la partida (2 Puntos de Objetivo).
- Controlar el Radiotransmisor de Emergencia con el Oficial de Comunicaciones propio al final de la partida (1 Punto de Objetivo Extra).
- Tener Sincronizado el Radiotransmisor de Emergencia al final de la partida (1 Punto de Objetivo)

CLASIFICADO

- Sin Objetivos Clasificados.

DESPLIEGUE

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

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

ÁREA SUBÁRTICA

La totalidad de la mesa de juego se considera Zona de Terreno **Área Subártica**. En esta área **no se aplican restricciones al Movimiento**, sin embargo, aquellas tropas que posean la Habilidad Especial **Multiterreno** o **Terreno: Montaña** obtienen un Bono de **+2,5 cm** que sumarán al primer valor de su Atributo de MOV.

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

RADIOTRANSMISOR DE EMERGENCIA

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

CONTROLAR RADIOTRANSMISOR DE EMERGENCIA

Un *Radiotransmisor de Emergencia* se considera Controlado por un jugador cuando éste es el único que dispone de una figura, pero no un Marcador, en contacto peana con peana con dicho *Radiotransmisor de Emergencia*. Por tanto, no puede haber figuras enemigas en contacto con el *Radiotransmisor de Emergencia*. Las miniaturas en estado Nulo no se tendrán en cuenta.

Tal y como se indica en Objetivos Principales, si la tropa que *Controla el Radiotransmisor de Emergencia* es el **Oficial de Comunicaciones**, el jugador contabilizará 1 Punto de Objetivo extra.

SINCRONIZAR RADIOTRANSMISOR DE EMERGENCIA (HABILIDAD CORTA)

ETIQUETAS

Ataque.

REQUISITOS

- Sólo *Tropas Especialistas* o el *Oficial de Comunicaciones* pueden declarar esta Habilidad.
- La *Tropa Especialista* o el *Oficial de Comunicaciones* debe encontrarse en contacto peana con peana con el *Radiotransmisor de Emergencia*.

EFFECTOS

- Superando una Tirada de **VOL** se considera que el *Radiotransmisor de Emergencia* ha sido *Sincronizado* 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.
- Si es el *Oficial de Comunicaciones* quien declara esta Habilidad, este superará de forma automáticamente la Tirada de VOL Sincronizar el *Radiotransmisor de Emergencia*.
- Un jugador puede *Sincronizar* el *Radiotransmisor de Emergencia* que haya sido *Sincronizado* previamente por su adversario, empleando el mismo procedimiento. En ese caso, deja de contar como *Sincronizado* para el enemigo.

- Se pueden emplear Marcadores de Jugador A (PLAYER A) y Jugador B (PLAYER B) para señalar el *Radiotransmisor de Emergencia* sincronizado. 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.

SIN CUARTEL

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



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.

OFICIAL DE COMUNICACIONES

Al final de la Fase de Despliegue, el jugador debe declarar qué tropa de su Lista de Ejército será el *Oficial de Comunicaciones*. 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 Oficiales de Comunicación.

El *Oficial de Comunicaciones* se identifica mediante un Marcador de Comms Officer (C. Officer).

ORDEN ESPECIAL DEL OFICIAL DE COMUNICACIONES

El *Oficial de Comunicaciones* 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 *Oficial de Comunicaciones*.

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.

MODO NARRATIVO

Este escenario está descrito de manera genérica, pero se puede jugar un Modo Narrativo que refleja los eventos acontecidos en la Batalla del Grupo De Hell. Para ello, cada jugador recibirá un extra a su Lista de Ejército.

Es obligatorio que, antes de la Fase de Despliegue, los jugadores decidan quién es el Jugador A y quién es el Jugador B para determinar el extra que podrán aplicar a su Lista de Ejército.

JUGADOR A. En el Modo Narrativo, el Jugador A será siempre el Ejército Sectorial de la **Force de Réponse Rapide Merovingienne** Ariadna.

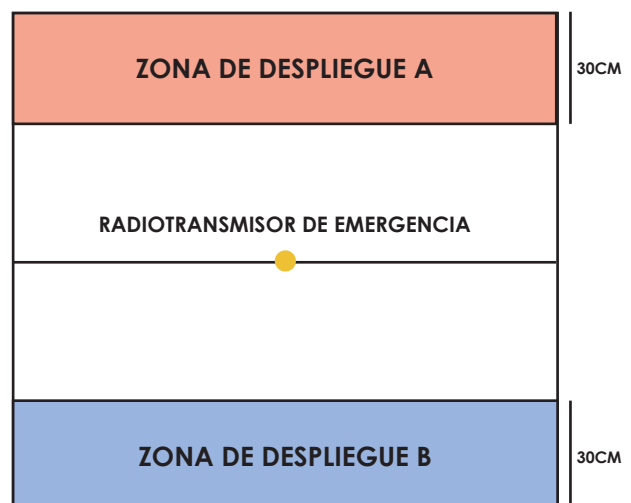
En este escenario, todas aquellas tropas del Jugador A que posean la Característica de Tropa *Tropa Veterana* disponen de un **Panzerfaust**, sin Coste adicional alguno.

JUGADOR B. En el Modo Narrativo, el Jugador B será siempre el Ejército Sectorial de la **Fuerza de Contacto Ónice**.

El Jugador B puede añadir a la Lista de Ejército 1 modelo de TAG, cualquiera de la lista del Sectorial de la Fuerza de Contacto Ónice sin Coste en puntos ni CAP.

FIN DE MISIÓN

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



DE HELL MEROVINGIAN MISSION SET

ARIADNA: EJÉRCITOS SECTORIALES

FUERZA DE REACCIÓN RÁPIDA MEROVINGIA

TROPAS	DISP	FIRETEAM
 TROUPES METROPOLITAINES	Total	Core, Especial
 1er Régiment de PARA-COMMANDOS	6	
 LOUP-GAROU, Groupe Mobile d'Action Spéciale	5	Core, Haris
 ZUAVOS, Régiment Spécial d'Intervention	5	
 BRISCARDS, 8ème Régiment d'Infanterie de Montagne	5	Core, Haris
 13ème MOBLOTS	5	Core, Especial
 4ème de CHASSEURS	4	
 TRAKTOR MUL, Regimiento de Artillería y Apoyo	2	
 112, Servicio de Emergencias	3	
 DOZERS, Ingenieros de Campaña	2	
 Mercenario Nómada: ALGUACIL HACKER	1	Especial
 WARDRIVERS, Hackers Mercenarios	1	
 ANACONDA, Escuadrón TAG Mercenario	1	
 Brigadier JACQUES BRUANT, Sous-officer de Métros	1	Especial
 EQUIPE MIRAGE-5	1	
 WARCORS, War Correspondents	1	

NOTAS

TROUPES METROPOLITAINES

Fireteam: Core Especial. Hasta 3 Moblots y hasta 2 Métros.

NOTA: Tropas con Infiltración Inferior no pueden formar Fireteams en este Sectorial.

13ème MOBLOTS

Fireteam: Core Especial. Hasta 3 Moblots y hasta 2 Métros.

NOTA: Tropas con Infiltración no pueden formar Fireteams en este Sectorial.

Mercenario Nómada: ALGUACIL HACKER

Fireteam Especial. El Alguacil Hacker cuenta como un Méto para la composición de Fireteam.

Brigadier JACQUES BRUANT, Sous-officer de Métros

Fireteam Especial. Bruant cuenta como un Méto para la composición de Fireteam.

NOTA: Tropas con Infiltración Inferior no pueden formar Fireteams en este Sectorial.

DE HELL MEROVINGIAN MISSION SET

ISC: LOUP-GAROU

T. ENT. ESPECIAL



LOUP-GAROU, Groupe Mobile d'Action Spéciale

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp
10-10	14	12	11	13	2	0	1	2	5

Equipo: Visor X
Habilidades Especiales: V: Coraje; Fireteam: Core

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
LOUP-GAROU, Groupe Mobile d'Action Spéciale (Fireteam: Haris)	Fusil Viral, Granadas Aturdidoras.	Pistola, Cuchillo	0,5	22

ISC: Briscards, 8ème Régiment d'Infanterie de Montagne

T. Veterana



BRISCARDS, 8ème Régiment d'Infanterie de Montagne

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp
10-10	14	12	11	13	2	0	1	2	5

Equipo: Visor Multiespectral N1
Habilidades Especiales: Terreno de Montaña; V: Coraje; Fireteam: Core

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
BRISCARD (Fireteam: Haris)	Fusil de Precisión	Pistola de Asalto, Cuchillo	0,5	25