ITS
ANNIVERSARY
XENOTECH
EVENTO NARRATIVO
CORVUS BELLI
INFINITY

EVENTO NARRATIVO: XENOTECH

"Xenotech" es un evento narrativo donde los jugadores de un torneo pueden sumergirse y formar parte del trasfondo de Infinity. En "Xenotech" los jugadores participarán en una carrera a contrarreloj para recuperar el fragmento de la reliquia teutona perdida en la jungla de Paradiso.

¿A qué esperas para recuperar la reliquia?¡Evita que caiga en las manos equivocadas!

El evento narrativo "Xenotech" se divide en 5 capítulos, correspondiéndose cada capítulo con una Ronda del Torneo.

"Xenotech" se divide en tres capítulos obligatorios (Cap. 1, 2 y 5) y dos opcionales (Cap. 3 y 4).

Los capítulos obligatorios deben jugarse siempre. Si que quiere organizar un Torneo de 4 Rondas, el Organizador del Torneo deberá incluir un Capítulo extra, sea el nº 3 o el nº 4, a escoger por el propio Organizador. En caso de que se trate de un Torneo de 5 Rondas, el Organizador deberá incluir ambos Capítulos. El número máximo de Rondas permitidas para este tipo de Torneo es cinco.

Cada Capítulo incluye una pequeña pieza de trasfondo narrativo, además de especificar la misión que se debe jugar y los extras aplicables para cada misión y Ronda de Torneo.

El evento narrativo "Xenotech" no es compatible con ningún extra de Torneo de los existentes en la Normativa ITS, salvo que se especifique lo contrario dentro de algún Capítulo. Igualmente, deben cumplirse todas las Normas Básicas y reglas de Torneo de la Normativa ITS, con la salvedad de que los Escenarios ya están prefijados.

Antes de empezar el torneo cada jugador deberá elegir una única Bonificación que utilizará durante todas las misiones.

BONIFICACIÓN

- **Adaptación Situacional:** Todas las tropas de la lista dispondrán de la Habilidad Especial Multiterreno sin coste alguno.

- Del mismo modo, se considerará que aquellas tropas que ya poseen la Habilidad Especial Multiterreno disponen entonces de un Lanzallamas Ligero.

- **Analistas Xenotech:** Esta Bonificación aporta un MOD de +3 a las Tiradas de VOL necesarias para cumplir cualquier tipo objetivo de misión. Este bono es acumulable con cualquier Bono de misión que reciban las Tropas Especialistas.

- **Senda Esmeralda:** La Zona de Despliegue propia se amplía en 10 cm en todas las misiones.

- Asimismo, las tropas cuyo Tipo de Tropa sea Infantería Media (IM) obtienen un Bono de **+5 cm** que sumarán al segundo valor de su Atributo de *MOV*.

PRÓLOGO

[Planeta Paradiso. Teatro de Operaciones]

La reliquia teutona, un artefacto alienígena que ayudó a localizar el Compilador en una ocasión, ha quedado comprometida tras la infiltración Shasvatii en el monasterio-fortaleza de Santa María de Strelsau.

Este artefacto se ha dividido en dos partes. La primera, el sensor, permanece bajo la custodia de la Orden Teutónica. Pero la unidad de almacenamiento se ha perdido en la jungla de Paradiso.

Sin quererlo ni buscarlo se ha iniciado una carrera a contrarreloj en la peligrosa espesura del Frente Norte de Norstralia. La máxima prioridad de la humanidad es recuperar el fragmento antes de que el Ejército Combinado se haga con él. Cabe la posibilidad de que sólo con la unidad de almacenamiento puedan obtener alguna pista del paradero del Compilador, que está oculto en unas instalaciones secretas en el interior de la Esfera Humana. Un riesgo que debemos evitar a toda costa.

Y por si esta tarea pudiese llegar a ser rutinaria, los Shasvastii que robaron la reliquia huyeron en un Tubarão-XI, que, a causa de su tecnología furtiva, hace que encontrar la nave derribada sea como buscar una aguja en un pajar.

Pero eso no nos detendrá. Disponemos del equipo más avanzado, de los mejores especialistas Xenotech y ¡somos Invencibles! Salgamos a recuperar ese dichoso aparato.

Capitana Gēnzōng Qì durante el Briefing de situación a la Fuerza Operativa de XenoBúsqueda (FOX-B) del Ejército Invencible.

CAPÍTULO I: ATRAVESANDO LA ESPESURA

[Planeta Paradiso. Zona de nadie de Syldavia]

—El rastro del Tubarão-XI se pierde en este sector. Es el momento de sacar a los perros a rastrear —espetó el Mówang mientras que con un gesto pedía a los especialistas Xenotech que tomasen la vanguardia.

—No sin antes asegurar el terreno. Vosotros dos, sed mis ojos —señaló la capitana Gēnzōng Qì a dos Zhēnchá—. No somos los únicos que buscamos el fragmento.

Los Zhēnchá se adentraron en la jungla hasta desaparecer en medio de la espesura.

El pelotón continuaba avanzando inexorablemente por el sendero que iba abriendo el imponente Gūijiǎ con su Dao[1].

Por el momento, las señales de los Multiscanners de los especialistas Xenotech no mostraban ningún tipo de lectura... Ni un solo rastro del fragmento de la reliquia teutona... ni de los exploradores...

De repente, un sonido sordo puso al pelotón en alerta. La Capitana Gēnzōng Qì trató de establecer contacto con la avanzadilla, pero las comunicaciones estaban muertas. Levantó el brazo en señal de alerta y el pelotón se detuvo al instante.

Algo no iba bien...

Uno de los Zhēnchá salió de la espesura de la jungla mientras gritaba: "¡Shasvastii!". Instantes después, caía abatido por un disparo proveniente de la profundidad de la jungla.

—¡Tomad posiciones! ¡No estamos solos! —Gritó la Capitana Gēnzōng Qì.

[1]Yu Tou Dao (Sable cabeza de pez): n m Espada china con una curvatura cóncava gradual a lo largo de su hoja.

Diccionario Universal Conciliar. Universidad de Manaheim, Concilium Prima.

Misión: Línea de Frente

Extras

Jungla Densa: Todas aquellas tropas que posean la Habilidad Especial **Multiterreno** obtienen un Bono de +2,5 cm que sumarán al primer valor de su Atributo de MOV.

Este Bono se aplicará únicamente al declarar la Habilidad Común Mover.

LÍNEA DE FRENTE

Configuración tipo: A.

Reglas Especiales: Sectores (ZO), Dominar ZO, Xenotech, Situar Multiscanner, Carta INTELCOM (Apoyo y Control).

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- Dominar el *Sector* **más cercano** a la *Zona de Despliegue* propia (1 *Punto de Objetivo*).
- Dominar el *Sector* **central** (2 *Puntos de Objetivo*).
- Dominar el *Sector* **central** teniendo al *Xenotech* propio dentro de dicho *Sector* (1 *Punto de Objetivo* adicional al Objetivo anterior).
- Dominar el *Sector* **más alejado** de la *Zona de Despliegue* propia (4 *Puntos de Objetivo*).
- *Situar el Multiscanner* (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.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

SECTORES (ZO)

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

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

DOMINAR ZONA DE OPERACIONES

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

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

SHASVASTII

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

BAGAJE

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

XENOTECH

Los xenotecnólogos (xenotechs o xenotecs, para abreviar) son los encargados de rastrear y localizar la reliquia teutona perdida en los bosques de la zona norte de Norstralia.

Todos los jugadores deberán alinear un Xenotech, sin Coste alguno.

Para representar al *Xenotech* 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: la HAZMAT A-1, la Comm-Tech, el Alto Comisario de O-12, el Fusilero Angus, la Oficial de Ingeniería Naval, el Analista de Sol de Medianoche...

EFECTOS

- El Xenotech se considera un ***Civil Neutral*** para ambos jugadores y no genera ORA.
- Durante la *Fase de Despliegue*, el Xenotech se desplegará en estado *CivEvac, Sincronizado* con la tropa que decida el jugador.
- Durante la partida, el Xenotech puede *Sincronizarse* con cualquier otra tropa de su jugador, aplicando las reglas de *CivEvac*.
- El objetivo del Xenotech es situar un Marcador de Multiscanner. En caso de no cumplirse este objetivo se **restará 1 Punto de Victoria (hasta un mínimo de 0).**

SITUAR MULTISCANNER

(HABILIDAD CORTA)

No Saqueable.

REQUISITOS

» Sólo los *Xenotechs* pueden declarar esta Habilidad.
» El *Xenotech* debe encontrarse a un mínimo de 10 cm de su *Zona de Despliegue*.

EFECTOS

» Al declarar esta Habilidad Especial se considerará que el Controlador del *Xenotech* en estado *CivEvac* ha declarado una *Inacción.*
» Tras la declaración de esta Habilidad el jugador efectuará una medición. Si el *Xenotech* no se encuentra a un mínimo de 10 cm de su *Zona de Despliegue*, se considerará que ambas tropas han declarado una *Inacción.*
» Superando una Tirada de ***VOL*** se considera que el *Multiscanner* ha sido *Situado* 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.

CARTA INTELCOM (APOYO Y CONTROL)

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

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

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

FIN DE MISIÓN

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

ISC: Xenotech

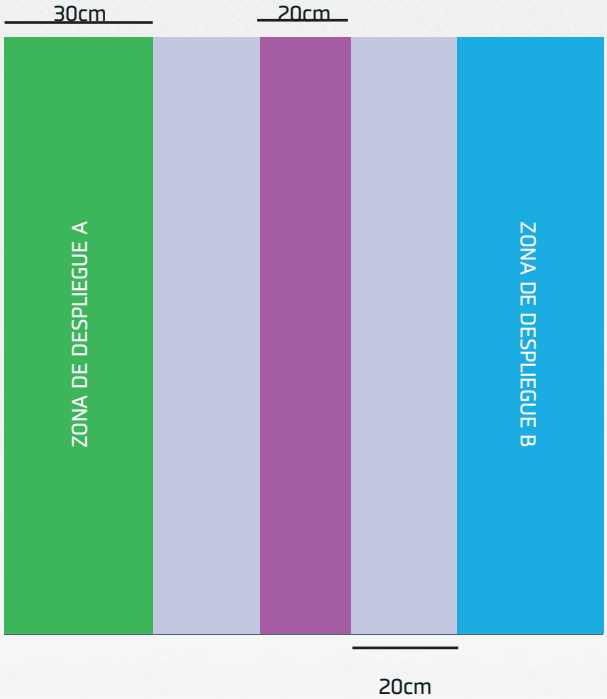
civil

IL

XENOTECH

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp
10-10	8	10	10	13	0	0	1	2	1

Nombre	Armas CC	Armas CD	CAP	C
XENOTECH (CIVIL)			--	--



CAPÍTULO II: UN RAYO DE LUZ

[INSERTO-1]

TRIANGULANDO LAS SEÑALES DE NUESTROS MULTISCANNERS JUNTO CON LOS DATOS HACKEADOS DE LOS XENOTECH HUMANOS, PODEMOS OBSERVAR UN RASTRO EXTRAÑO Y MUY INTERESANTE EN EL SECTOR 9 DE SYLDAVIA. PODRÍA SER EL FRAGMENTO PERDIDO. CREO QUE ES PRIORITARIO COMPROBAR ESTA SEÑAL. DE SER LA UNIDAD DE ALMACENAMIENTO, PODRÍA INTENTAR OBTENER INFORMACIÓN DE LA LOCALIZACIÓN DE LA SALA DE JUEGOS.

ME DESPLAZARÉ A LA ZONA CON UN OPERATIVO PARA INVESTIGAR LA FUENTE Y COMPROBAR SI SE TRATA DE NUESTRO PEQUEÑO AMIGO...

EXTRACTO INTERCEPTADO DE UN MENSAJE DE VICTOR MESSER AL ALTO MANDO SHASVASTII.

[INSERTO-2]

—CAPITANA, PUEDE QUE TENGAMOS ALGO EN EL SECTOR 9 DE SYLDAVIA. LOS MULTISCANNERS DETECTAN UNA SEÑAL PECULIAR —INFORMÓ LA XENOTECH LÁN YǍNJĪNG.

-INTERESANTE...MUY INTERESANTE. NUESTRO EQUIPO DE INTELIGENCIA HA INTERCEPTADO UN MENSAJE SHASVATII QUE TAMBIÉN SEÑALA AL SECTOR 9 — PENSABA EN ALTO LA CAPITANA GĒNZŌNG QÌ. QUIZÁS PODAMOS MATAR DOS PÁJAROS DE UN TIRO. COMPROBAR LA SEÑAL Y DAR CAZA A ESAS MOLESTAS LAGARTIJAS...

CENTRO DE MANDO MÓVIL DE LA FUERZA OPERATIVA DE XENOBÚSQUEDA (FOX-B) DEL EJÉRCITO INVENCIBLE. POSICIÓN SIN IDENTIFICAR EN EL FRENTE NORTE DE NORSTRALIA. PARADISO.

Misión: Adquisición

Extras

Tormenta Violenta: Cualquier tropa que utilice una Habilidad Especial para desplegar fuera de su Zona de Despliegue deberá realizar una Tirada de FIS-3 para ello. En caso de fallar la Tirada, la tropa se desplegará en cualquier punto de su propia Zona de Despliegue. Habilidades Especiales, Equipo o reglas que apliquen cualquier Tirada de FIS o VOL para el Despliegue deberán sustituirlo por esta tirada. Cualquier MOD que una Habilidad Especial, Equipo o regla aplique al Despliegue se sumará a esta tirada.

ADQUISICIÓN

Configuración tipo: B.

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

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

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

CLASIFICADO

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

DESPLIEGUE

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

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

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

ANTENAS DE COMUNICACIÓN

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

ACTIVAR ANTENA DE COMUNICACIÓN
(HABILIDAD CORTA)

Ataque.

REQUISITOS

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

EFECTOS

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

CONTROLAR ANTENA DE COMUNICACIÓN

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

TECH-COFFIN

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

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

CONTROLAR TECH-COFFIN

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

TROPAS ESPECIALISTAS

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

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

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

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

BONO DE INGENIERO Y HACKER

Aquellas tropas que posean la Habilidad Especial *Ingeniero o Hacker* dispondrán de un ***MOD* de +3** a las Tiradas de *VOL* necesarias para *Activar* una *Antena de Comunicación.*

Además, la presencia de al menos un *Hacker* o de un *Ingeniero* aliado en la mesa de juego que no se encuentre en estado considerado no *Nulo* concede un Bono de, como máximo, +3 a la Tirada de *VOL* para *Situar Multiscanner*.

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).

XENOTECH

Los xenotecnólogos (xenotechs o xenotecs, para abreviar) son los encargados de rastrear y localizar la reliquia teutona perdida en los bosques de la zona norte de Norstralia.

Todos los jugadores deberán alinear un Xenotech, sin Coste alguno.

Para representar al *Xenotech* 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: la HAZMAT A-1, la Comm-Tech, el Alto Comisario de O-12, el Fusilero Angus, la Oficial de Ingeniería Naval, el Analista de Sol de Medianoche...

EFECTOS

- El Xenotech se considera un ***Civil Neutral*** para ambos jugadores y no genera ORA.

• Durante la *Fase de Despliegue*, el Xenotech se desplegará con la opción (Civil), Sincronizado como si fuera un *Civil*, aplicando las reglas de *CivEvac*.

• Durante la partida, el Xenotech opción (Civil) puede Sincronizarse con cualquier otra tropa de su jugador, aplicando las reglas de *CivEvac*.

• El objetivo del Xenotech es situar un Marcador de Multiscanner. Este objetivo no concede Puntos de Victoria, pero en caso de no cumplirse, **resta 1 Punto de Victoria (hasta un mínimo de 0).**

• Al final de la Orden en la que el Xenotech ha situado con éxito el Marcador de Multiscanner de manera automática éste sustituye su opción (Civil) por la opción (Operativo Especialista). Igualmente, se cancela automáticamente el estado *Sincronizado*.

SITUAR MULTISCANNER

(HABILIDAD CORTA)

No Saqueable.

REQUISITOS

» Sólo los *Xenotechs* pueden declarar esta Habilidad.

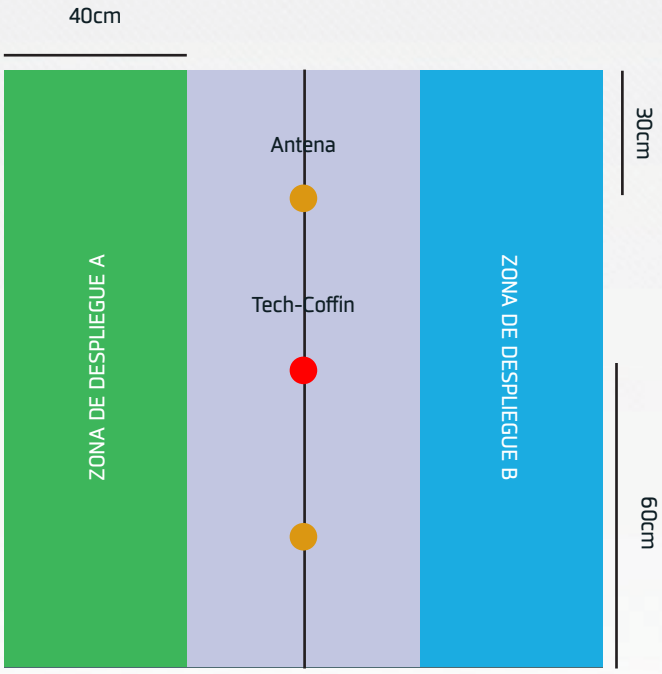
EFECTOS

» Al declarar esta Habilidad Especial se considerará que el Controlador del *Xenotech* en estado *CivEvac* ha declarado una *Inacción*.
» Tras la declaración de esta Habilidad el jugador efectuará una medición. Si el *Xenotech* no se encuentra a un mínimo de 10 cm de su *Zona de Despliegue*, se considerará que ambas tropas han declarado una *Inacción*.
» Superando una Tirada de ***VOL*** se considera que el *Multiscanner* ha sido *Situado* 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.

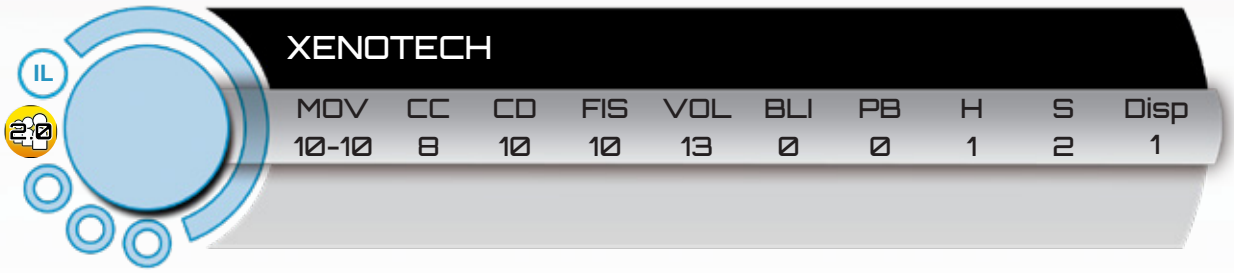
FIN DE MISIÓN

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*.



ISC: Xenotech — civil



XENOTECH

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp
10-10	8	10	10	13	0	0	1	2	1

Nombre	Armas CC	Armas CD	CAP	C
XENOTECH (CIVIL)			--	--

CAPÍTULO III: LA CAZA DEL ZORRO (OPCIONAL)

Victor Messer sabía lo que era ser una presa, la operación ALIVE le había convertido en el individuo más buscado de toda la Esfera Humana. Ahora volvía a tener esa misma sensación, la Fuerza Operativa de XenoBúsqueda (FOX-B) del Ejército Invencible había detectado el objetivo casi al mismo tiempo que sus Xenotechs y se aproximaban a toda velocidad a su posición. No había tiempo para escapar con el objetivo antes de que llegaran... Pero sí que había tiempo para montar una pequeña emboscada. Aún podía convertir ese contratiempo en una victoria. Lo que menos esperarían esos ingenuos humanos es que su presa se convertiría en su depredador. Sonriendo, Messer anunció a las tropas bajo su mando que se abría la temporada de caza, y todos se apresuraron a tomar posiciones.

Ubicación desconocida en las junglas del Sector-9 de Syldavia. Paradiso.

Misión: XenoSeñal

Extras

Ninguno

XENOSEÑAL

Configuración tipo: I-1

Reglas Especiales: XenoAntenas, Hackear XenoAntena, XenoBaliza, Controlar XenoBaliza, Área de Búsqueda, Dominar ZO, Shasvastii, Bagaje, Tropas Especialistas, Eliminación, Sin Cuartel.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- Tener **más** *XenoAntenas Hackeadas* que el adversario al final de la partida (4 Puntos de Objetivo)
- *Controlar* la *XenoBaliza* al final de la partida (2 Puntos de Objetivo).
- *Dominar* el Área de Búsqueda al final de la partida (2 *Puntos de Objetivo*).
- *Eliminar* **más** *Puntos de Ejército* que el enemigo (2 *Puntos de Objetivo*).

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 20 cm de profundidad.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

XENOANTENAS

Hay un total de 4 *XenoAntenas,* cada una de ellas situada a 30 cm y a 45 cm de los bordes correspondientes de la mesa *(Ver mapa)*.

Cada *XenoAntena* 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).

HACKEAR XENOANTENA

(HABILIDAD CORTA)

Ataque.

REQUISITOS

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

EFECTOS

- Superando una Tirada de Normal ***VOL*** se considera que la *XenoAntena* 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 *XenoAntena* que haya sido *Hackeada* previamente por su adversario, empleando el mismo procedimiento. En ese caso, deja de contar como *Hackeada* para el enemigo.
- Se pueden emplear Marcadores de Jugador A (PLAYER A) y Jugador B (PLAYER B) para señalar la *XenoAntena* Hackeada. Es recomendable que cada jugador emplee un tipo de Marcador distinto.

XENOBALIZA

Hay 1 *XenoBaliza* situada en el centro de la mesa.

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

CONTROLAR XENOBALIZA

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

ÁREA DE BÚSQUEDA (ZO)

En este escenario el Área de Búsqueda se considera *Zona de Operaciones (ZO).*

El Área de Búsqueda tiene una dimensión de 20 cm de radio desde el centro de la *XenoBaliza.*

DOMINAR ZONA DE OPERACIONES

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

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

SHASVASTII

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

BAGAJE

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

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.

ELIMINACIÓN

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

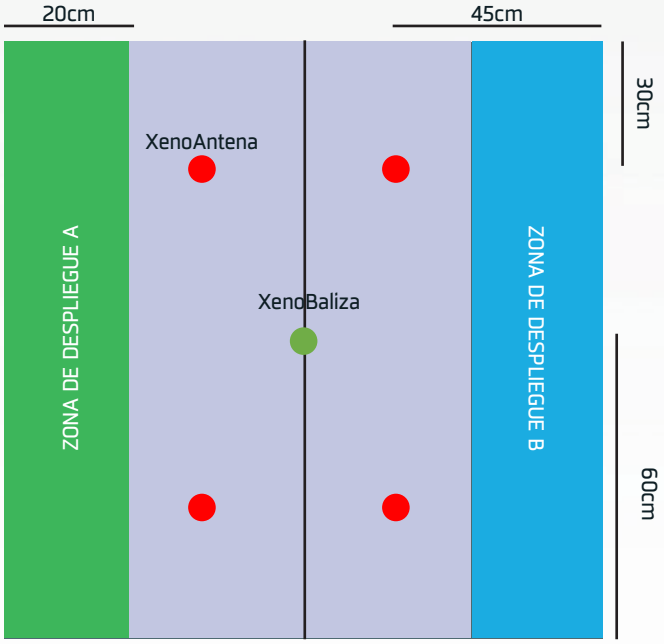
Todas aquellas tropas que al final de la partida **no se hayan desplegado** en la mesa de juego como figura o Marcador deberán ser consideradas como *Eliminadas* por el enemigo.

SIN CUARTEL

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

FIN DE MISIÓN

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



CAPÍTULO IV: EXTERMINIO DE PLAGAS (OPCIONAL)

[Paradiso. En alguna parte del Sector 9 de Syldavia]

Un penetrante zumbido taladraba sus oídos. La desorientación y el mareo reducía la efectividad de las tropas Invencibles.

Les resultó extraño ver sólo a un reducido grupo de Nox controlando la XenoBaliza. "Presa fácil" pensaron. Se confiaron... ese fue su error. Habían caído en la trampa.

El operativo FOX-B se encontraba ahora de lleno en la zona de acción de los Dazer Shasvastii y bajo fuego enemigo.

Y eso no era lo peor...

—¡Capitana! Mis sensores detectan un nivel de toxicidad letal. Las protecciones de nuestras armaduras no están adaptadas para resistir estas condiciones —alertó entre tosidos el suboficial.

La zona se cubrió en un instante con un denso gas. Los Shasvastii habían liberado una toxina para eliminar a su competidor de forma inmediata.

—Debemos salir de esta zona lo antes posible... —el suboficial se desplomó al acabar la frase.

Las tropas Invencibles se replegaron mientras la capitana Gēnzōng Qì se perdía en la niebla.

Misión: Biotécvoro

Extras

Jungla Densa: Todas aquellas tropas que posean la Habilidad Especial **Multiterreno** obtienen un Bono de +2,5 cm que sumarán al primer valor de su Atributo de MOV.

Este Bono se aplicará únicamente al declarar la Habilidad Común Mover.

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

BIOTÉCVORO

Configuración tipo: A.

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

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

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

CLASIFICADO

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

DESPLIEGUE

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

Despliegue Confuso. Cualquier tropa que utilice una Habilidad Especial para desplegar fuera de su *Zona de Despliegue* deberá

realizar una Tirada de *FIS*-3 para ello. En caso de fallar la Tirada, la tropa se desplegará en cualquier punto de su propia *Zona de Despliegue*. Habilidades Especiales, Equipo o reglas que apliquen cualquier Tirada de *FIS* o *VOL* para el Despliegue deberán sustituirlo por esta tirada. Cualquier *MOD* que una Habilidad Especial, Equipo o regla aplique al Despliegue se sumará a esta tirada.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

ZONA BIOTÉCVORA

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

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

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

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

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

CARTA INTELCOM (CONTRAESPIONAJE)

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

ELIMINACIÓN

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

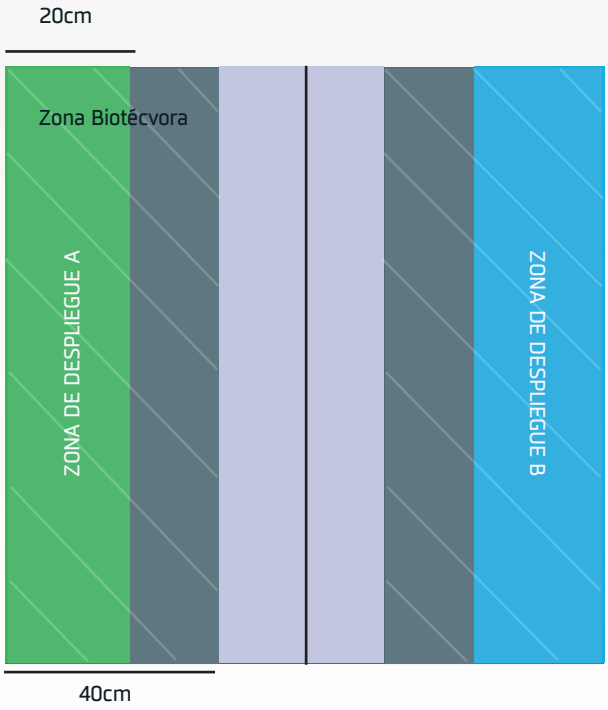
Todas aquellas tropas que al final de la partida **no se hayan desplegado** en la mesa de juego como figura o Marcador deberán ser consideradas como *Eliminadas* por el enemigo.

SIN CUARTEL

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

FIN DE MISIÓN

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



CAPÍTULO VI: VENGANZA

Se podría decir que siento admiración por la capitana Gēnzōng Qì. En nuestro último encuentro demostró su valía. Una adversaria formidable.

Se abrió paso entre la niebla tóxica hasta llegar a los Nox que custodiaban la XenoBaliza. Los eliminó uno a uno, recuperó la información que habían recopilado y destruyó el dispositivo con una Carga-D. Todo esto mientras coordinaba a ciegas el repliegue de su fuerza operativa, salvando así a la mayoría de sus tropas y haciéndose con las lecturas de la XenoBaliza.

Ahora, gracias a su heroísmo, la FOX-B se prepara y reabastece para seguir el rastro del fragmento perdido de la reliquia teutona.

Es una verdadera pena que la capitana Gēnzōng Qì no pueda recibir en vida la medalla al valor, porque hoy morirá.

Victor Messer, momentos antes del asalto a la fuerza operativa FOX-B.

Misión: Suministros

Extras

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.

SUMINISTROS

Configuración tipo: B.

Reglas Especiales: Tech-Coffins, Cajas de Suministros, Tropas Especialistas, Bono de Médico y Sanitario, Carta INTELCOM (Contraespionaje).

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

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

CLASIFICADO

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

DESPLIEGUE

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

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

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

TECH-COFFINS

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

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

CAJAS DE SUMINISTROS

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

EXTRAER CAJAS DE SUMINISTROS

(HABILIDAD CORTA)

Ataque.

REQUISITOS

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

EFECTOS

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

RECOGER CAJA DE SUMINISTROS

(HABILIDAD CORTA)

Ataque.

REQUISITOS

La tropa debe encontrarse en alguna de las situaciones siguientes:

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

EFECTOS

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

REGLAS COMUNES DE CAJAS DE SUMINISTROS

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

CONTROLAR LAS CAJAS DE SUMINISTROS

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

TROPAS ESPECIALISTAS

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

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

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

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

BONO DE MÉDICO Y SANITARIO

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

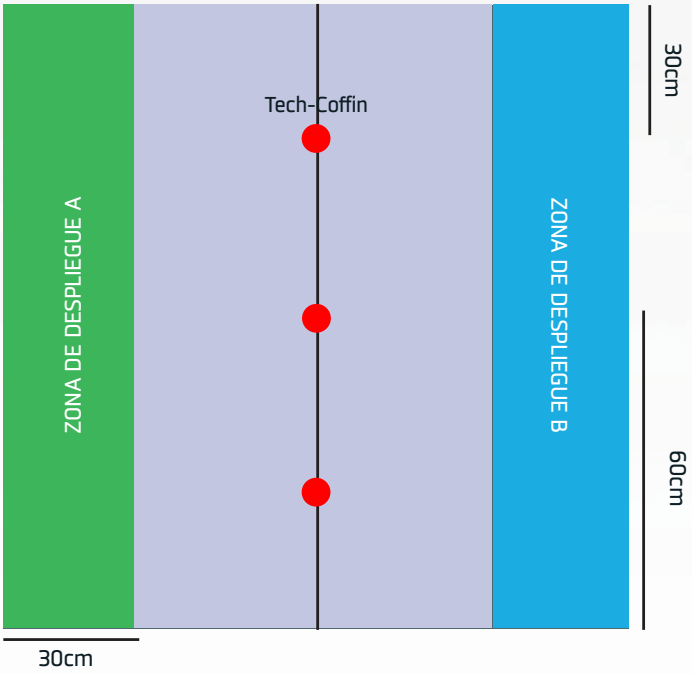
CARTA INTELCOM (CONTRAESPIONAJE)

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

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.*



XENOTECH

ITS