

AN ONLINE CAMPAIGN IN COLLABORATION WITH ONTABLETOP



ASTEROID BLUES

CORVUS BELLI
INFINITY

OnTableTop 

ASTEROID BLUES

La conocida como Crisis de Kurage reveló que el conflicto alrededor del Portal de Salto de Wotan no fuera más que una cortina de humo por parte del Ejército Combinado con la que ocultar la infiltración de una Fuerza de Contacto Ónice en el planeta Amanecer. Sin tiempo apenas para recobrase y reaccionar a esta noticia, el incidente conocido como la Caída de Dédalo desveló una nueva capa de la insidia de los planes de la IE. La Tercera Ofensiva de Paradiso era mucho más que una nueva oleada de invasión, era también una maniobra que ocultaba nuevos planes de infiltración Shasvastii, en este caso en el territorio Tohaa. Neutralizado ese peligro tras el colapso del Portal de Dédalo, y con controles de acceso más estrictos hacia Amanecer y Svalarheima, la Esfera y sus aliados creían que ya podían respirar más tranquilos hasta que un accidente fortuito desveló una nueva trama de incursión, pero esta vez en Borde de la Humanidad.

Al parecer, los operativos bajo mando de Aida Swanson habían vulnerado esta vez las defensas del Portal de Salto Abismo. La colonia independiente de Novvy Bangkok se había convertido en una base de lanzamiento de unidades encubiertas hacia el interior de la Esfera Humana. Esta colonia era el lugar perfecto para este tipo de operaciones, un asteroide sin ley ni control por parte de las grandes potencias, perdido en un lugar remoto del sistema, pero con acceso a las rutas que conducen a los Portales de Salto que conectan con la Tierra y con Concilium. Ideal para unos expertos infiltradores como los Shasvastii. La conjunción de ambos factores es lo que en gestión de crisis se conoce como una tormenta perfecta.

Y eso fue lo que el Mando Coordinado de Paradiso desencadenó tan pronto como tuvo conocimiento de esta situación, una tormenta sobre Novvy Bangkok. Unidades de O-12, reforzadas por tropas de la SSS de ALEPH y del Cuerpo Expedicionario Ariadno se hicieron con el control de la colonia, declarando la ley marcial. Pero no acudieron solos, las demás potencias colaboraron en esta acción. La amenaza y el peligro eran demasiado grandes como para que no fuera necesaria una acción conjunta por parte de todos los grandes poderes de la humanidad, fue lo que se dijo en las salas de reuniones del Consejo de Seguridad de O-12 y del Mando Coordinado de Paradiso. Pero la realidad era que todas las potencias tenían intereses y secretos que mantener en aquella colonia, idónea por hallarse lejos de la vista de todos.

Así es como Novvy Bangkok quedó dividida en diferentes zonas, cada una de ellas controlada por una potencia, cuya tarea es eliminar todo rastro de presencia alienígena... y mantener sus intereses y secretos a salvo de sus adversarios en la Esfera Humana.

Un artículo de por Stéphanie Shuk, reportera independiente de BIBLIOTEK. Publicación retenida en virtud de la aplicación de la Ley de Secretos Oficiales de Concilium.

"En Novvy Bangkok está ocurriendo algo, pero si quiere meter a un equipo de reporteros allí, necesitaremos contratar más potencia de fuego."

Mr. Brock, jefe de seguridad de la agencia de noticias independiente BIBLIOTEK. Conversación en entorno virtual encriptado con los miembros del gabinete de Dirección Editorial de la agencia.

SETENTA POR CIENTO

Aunque los bordes de sus heridas habían sido cauterizados por el calor intenso de los proyectiles de plasma y no padecía ninguna hemorragia severa, el Fusilero Eddington estaba agonizando. El dolor de las quemaduras era tan potente que cuando el Anatemático se materializó sobre él y lo remató con un rápido latigazo de sus tentáculos, el soldado panoceánico sólo pudo sentir agradecimiento.

Sin hacer ningún ruido, el Anatemático recorrió aquel claro en medio de la jungla, comprobando que todos los miembros de la patrulla de Fusileros estaban muertos. Al concluir, envió una actualización de su Aspecto a la consciencia local de la IE en Paradiso, que se sumó al total como un recuerdo compartido más.

En el puente de mando de la nave furtiva de Mando y Control *Axiomática*, en órbita sobre Paradiso, el Pneumarca parpadeó suavemente con todos sus receptores visuales, saboreando la sensación de la sangre resbalando por los afilados tentáculos del Anatemático, que ahora recordaba como si hubieran sido suyos. Pero, antes de dejarse embargar por ese embriagador recuerdo, el Pneumarca se giró para recibir a la oficial Shasvastii que entraba en el puente en ese momento.

—Me temo que traigo malas noticias, señor —la oficial Teshanii logró decir estas palabras sin que le temblara la voz, lo cual decía mucho acerca de su templanza, o tal vez de su inconsciencia—. Nuestros agentes en Borde de la Humanidad nos informan de que el puesto avanzado clandestino en la colonia asteroidal de Novvy Bangkok ha sido descubierto.

—Un contratiempo, en verdad —afirmó el delegado diplomático de la IE—. ¿Cuál era el estado de las operaciones en el momento que fueron descubiertas?

—El setenta por ciento, señor —confirmó Teshanii tras consultar su comlog.

—Según nuestros cálculos, no estaba previsto que pudieran ser descubiertos antes de alcanzar el ochenta por ciento. ¿Qué es lo que ha ocurrido? —Preguntó el Pneumarca con tono severo.

—Un incidente fortuito en el que se vieron implicados un Fusilero panoceánico y un mercenario Yuan Yuan en una cantina que servía de tapadera de uno de nuestros almacenes de material en la zona portuaria del asteroide, señor. Algo totalmente inesperado —se excusó la oficial Shasvastii.

La mención de la palabra "Fusilero" le hizo recordar de nuevo al Pneumarca la agradable sensación de la sangre humana deslizándose por sus (¡los!) tentáculos, lo que suavizó la irritación que crecía en su interior.

—El setenta por ciento... —la poderosa mente del diplomático hizo unos cálculos a velocidad de la luz—. ¿Significa esto que los materiales principales han sido cargados y exfiltrados de la colonia hacia su destino?

—En efecto, señor. Se pudo cargar la última remesa en un carguero independiente llamado *Gastos Pagados*, vinculado a la Hermandad de Librecambistas —confirmó Teshanii—. Lamentablemente, los estabilizadores no llegaron a tiempo a la colonia y estaban pendientes de ser enviados en la siguiente remesa, que fue cancelada tras haber sido descubiertos. Podremos conseguir otros nuevos, tal vez incluso en destino, aunque será más complicado y demorará las operaciones.



—Nuestra experiencia en el sistema Paradiso nos ha demostrado que podemos operar incluso sin estabilizadores, aunque el coste sea sumamente elevado —concedió el diplomático—. Por el momento, ¿cuánto han descubierto los humanos?

—Poca cosa, señor. Simplemente creen que se trata de una plataforma de lanzamiento de operaciones en ese sistema, pero no han constatado qué Portal de Salto ha sido vulnerado —respondió la oficial con un leve encogimiento de hombros—. Ahora todo es cuestión de que nuestra célula allí presente logre destruir cualquier dato relevante que pueda darles pista alguna de las auténticas intenciones de aquella operación.

—Con lo que podemos concluir que incluso al setenta por ciento, la operación aún no se ha visto comprometida —concluyó con satisfacción el Pneumarca.

—Así es señor —afirmó la oficial Shasvastii—. Aida Swanson, nuestra principal agente en el sector, ha sabido cubrir sus huellas, y ha orquestado una red de rumores que desatará la paranoia entre las potencias presentes en Novvy Bangkok, que correrán a proteger sus intereses allí y tratar de obtener una ventaja sobre los demás revelando sus tejemanejes en el asteroide. Esto causará la confusión precisa para poder eliminar todo indicio del destino de los envíos y poder evacuar a la célula oculta allí. La otra alternativa es que la célula de Novvy Bangkok salga del asteroide simplemente abriéndose paso a tiro limpio. Algo que los oficiales Morat consideran totalmente factible.

—Conociéndolos, no sólo lo considerarán factible, sino también deseable. Pero el sigilo es el curso de acción necesario en este caso. Déjeselo bien claro a los mandos Morat.

—Así lo haré, señor —respondió Teshanii mientras sonreía por dentro al anticipar el deleite que supondría bajarles los humos a aquellos brutos.

"¡Venga ya, Hannibal! ¡No me apunté a un equipo de mercenarios de lujo para volver a un tugurio asqueroso como Novvy Bangkok! ¡Éste es no es el glamour que nos prometiste! ¡Tendréis que pagarme una prima para compensar los daños morales!"

Señor Massacre a bordo del FCS Modern Wife, célebre transporte armado de la Compañía Extranjera, en ruta hacia Novvy Bangkok.

PELEA DE BAR

No sé qué fue lo que Angus le dijo a aquel Yuan Yuan tan... corpulento, pero el caso es que éste no se lo tomó a bien, y se lanzó sobre el pobre Angus. Que un individuo tan gordo se lance contra uno ya es en sí mismo un asunto serio, pero aquel Yuan Yuan estaba más borracho que una cuba y no se le ocurrió mejor idea que activar su mochila de salto. Así que, con la fuerza del impulso de la mochila, Angus y él acabaron pasando sobre la barra y atravesando el mamparo de detrás de ella, para acabar despatarrados en medio de un grupo de Shasvastii, que seguro que no estaban menos sorprendidos que ellos. A los Shasvastii tampoco les pareció bien que los hubieran descubierto, así que de repente me vi intercambiando disparos con ellos mientras Angus salía a rastras de aquella trastienda y el Yuan Yuan se liaba a mamporros con cuanto Shasvastii pillaba a mano. Como nos superaban en número y armamento no pudimos quedarnos a ver qué había en aquella sala, es decir, que salimos por piernas. Un lío monumental, señor... como siempre ocurre con Angus.

Fusilero Índigo Bipandra. Reporte sobre el incidente en la Bubba's Khntiā de Novvy Bangkok transmitido por el Hexaedro al Mando Coordinado de Paradiso y a la Unidad Psi del Bureau Aegis.

"En los corredores del Complejo Gubernamental de Sálvora se rumorea que los Shasvastii han establecido una red de infiltración en Novvy Bangkok. Y ya que la IE está buscando lo mismo que nosotros —la ubicación de la Sala de Juegos en la Esfera Humana— es de vital importancia descubrir qué es lo que puede haber averiguado, para llegar a esas instalaciones antes que nuestra más odiada enemiga."

Luubna Kaaram, propietaria de Spiral Corps, durante un briefing en la sede de esta compañía mercenaria en Kumeroa. Akuna Bay, Varuna.

NOVY BANGKOK

Si hay un sistema lejano respecto a la cuna de la humanidad es Borde de la Humanidad no recibió su nombre por casualidad. Este sistema es el más lejano respecto a la Tierra de todos los colonizados por los humanos. Y en ese sistema no hay localización más lejana que el cinturón Homérico, el más externo de todos los grupos asteroidales, el filo de Borde de la Humanidad, la frontera más exterior. O, tal y como fue definido literalmente por los astrofísicos de O-12: "el quinto pino en medio de ninguna parte".

El cinturón Homérico tiene una gran concentración de plutoides, o planetas enanos, aunque, por supuesto, dada su lejanía respecto a Astrea, la estrella de este sistema, ninguno de ellos apto para la vida. El mayor tamaño de estos objetos espaciales propicia el establecimiento de instalaciones de prospección y asentamientos de investigación científica. No obstante, las frecuentes lluvias de micrometeoritos, y la lejanía respecto al centro del sistema, hace que el margen de beneficio de una base permanente en cualquiera de ellos resulte muy estrecho.

El caso de Novvy Bangkok es el más paradigmático de todos. En origen una base minera instalada por el Conglomerado Blinov-Ngamsan como una iniciativa conjunta de riesgo compartido. Cuando, tras una intensa actividad prospectora, se constató que ninguno de los filones de ese mega-asteroide poseía la pureza suficiente como para que resultara rentable seguir explotándolos, el consorcio se declaró en quiebra, clausurando las instalaciones.

No obstante, el cierre fue meramente burocrático, pues el personal de la estación fue abandonado a su suerte por el conglomerado. Olvidados por las entidades corporativas y por sus naciones, los trabajadores de Novvy Bangkok se reorganizaron, creando su propio gobierno y reestructuraron su economía para adaptarla a las necesidades locales del cinturón Homérico. El vacío de poder fue aprovechado por la Chao Pho, grupos criminales de origen tailandés asociados a Submondo, para extender su influencia en el asentamiento.

A causa de la lejanía y de las enormes deudas contraídas por el Conglomerado Blinov-Ngamsan, actualmente Novvy Bangkok es un problema al que ninguna corporación quiere acercarse. Tampoco hay nación que quiera hacerse responsable de este asentamiento, y mucho menos Yu Jing, cuyo Servicio Imperial ha calificado la antigua estación minera como "un auténtico foco criminal, aunque sin llegar a suponer una amenaza de desestabilización para la zona".

Lo cierto es que Novvy Bangkok es lugar infecto, una jungla humana, hirviente y peligrosa, donde la vida tiene un precio barato. Definido como uno de los sitios más peligrosos de la Esfera Humana, las únicas reglas que se aplican de verdad son las de la mafia. Las fuerzas de seguridad, tan corruptas como desbordadas, poco pueden y quieren hacer por mantener una seguridad por la que siempre es mejor pagar a la Chao Pho.

Hogar de pistoleros legendarios, las reglas de duelo de Novvy Bangkok, que muchos dicen que inventó el mismísimo Lucien Sforza, son un estándar en todo el submundo de la Esfera. Incluso se rumorea que Wild Bill, el legendario campeón de Aristeia! comenzó a forjarse aquí su reputación de tirador tan veloz como certero.

La maraña de túneles y galerías abandonadas que taladran el interior de ese planetaide sirve de refugio y almacén para traficantes, contrabandistas y fugitivos. Muchos de estos túneles sirven de tumbas anónimas para aquellos cadáveres que no se quiere que puedan ser encontrados. Numerosos aventureros se han perdido en este laberinto subterráneo, tratando de localizar estos alijos secretos, que pueden tener de todo, desde drogas exóticas a armas y tecnología ilegal. Se habla también de "cosas" que merodean por estos túneles en busca de víctimas, algunos dicen que estas criaturas son Púpniks salvajes, otros hablan de bioexperimentos fallidos o de unidades robot psicóticas... Pero ¿quién sabe en realidad qué se pudo haber dejado abandonado allí, en aquella oscuridad perpetua?

Sí que es cierto que en aquellos túneles se escondieron los infames contrabandistas C3rvant3s y Magno, huyendo de la venganza de Svengali tras las Guerras Callejeras Fulcrum en Bakunin. También que durante mucho tiempo fueron la base de operaciones de Mr. Daixo, quien habría establecido allí un *black site* de Yǎnjīng. Posteriormente, este agente emplearía estos túneles para acumular todo el material que el coronel Ikari fue robando al Ejército Estadolmperial para formar la Compañía Ikari.

Precisamente, Novvy Bangkok sería el primer centro operativo de esta compañía mercenaria, que forjaría estrechos lazos con la mafia Chao Pho y su gobierno títere, hasta el punto de convertirse en la fuerza militar no oficial de este planetaide independiente.

Poco tiempo después de que el Conglomerado Blinov-Ngamsan abandonara Novvy Bangkok, el grupo Breitschwert lanzaría un ataque sobre el planetaide, para tratar de hacerse con su control. Debilitada por la huida de todos los activos de la corporación, la Chao Pho local era en un blanco legítimo para los demás miembros de Submondo, según la normativa de Vulnerabilidad Aparente de esta organización criminal internacional.

El coronel Ikari vio en este ataque una oportunidad de establecer una posición fuerte en la región. Podría haber llegado a un acuerdo con el grupo Breitschwert, manteniéndose al margen de la disputa, pero era preferible que quien controlara el planetaide no sólo dependiera de sus mercenarios, sino que, además, sintiera que tenía una deuda pendiente con ellos. De tal manera, los Ikari se alinearon junto a la Chao Pho, y barrieron a los desprevenidos hombres del grupo Breitschwert, que no esperaban una resistencia digna de mención.

A partir de ese momento, la Compañía Ikari se convirtió en una fuerza a tener en cuenta en el cinturón Homérico, y la independencia y autonomía de Novvy Bangkok quedó asegurada.

Aunque, en la actualidad, esta compañía mercenaria ha trasladado el grueso de sus operaciones al interior del sistema, aún mantiene un pequeño retén en Novvy Bangkok, que sirve tanto como plataforma operativa como para reforzar la seguridad del planetaide. Algunos informes señalan que Mr. Daixo podría haber adaptado las instalaciones del *black site* de Yǎnjīng a las necesidades de Ikari, y que estos mercenarios aún dispondrían de una red de almacenes secretos, que servirían como refugio alternativo en caso de que la compañía se viera en dificultades. De lo que no cabe duda es que, para firmar un contrato con la Compañía Ikari, Novvy Bangkok sigue siendo uno de los mejores lugares donde localizar al siniestro Mr. Daixo, si te atreves a hacerlo en persona, claro.

"Viviendo en el Borde", una serie de reportajes sobre el sistema más lejano de la Esfera Humana. ¡Encuétralo en Xciting!

"Hemos sabido que Yu Jing va a participar en una acción policial conjunta en Novvy Bangkok. En ese asteroide hay una comunidad de ciudadanos nipones que, aunque pequeña, resulta significativa, y todos sabemos cómo se comporta el Servicio Imperial durante las denominadas "acciones policiales". Es nuestro deber el evitar que los súbditos del Emperador queden desprotegidos y a merced de los sicarios del Estadolmperio. Y, desde luego, no podemos esperar que esos granujas sin honor de la Compañía Ikari vayan a preocuparse por defenderlos, por lo que propongo que se destaque un contingente militar armado que garantice la seguridad de todos los ciudadanos del Gran Japón Independiente que residan en Novvy Bangkok."

Izumi Inaoka, directora de los servicios de inteligencia, durante una reunión de emergencia del Gabinete de gobierno del Gran Japón Independiente ante el Emperador. Kōkyo, Palacio Imperial de Tokyo.





EL OJO CERTERO

—Bueno, amigos, ya sabéis que Aristeia! no es sólo acción y espectáculo tal y como nos lo cuenta Final Boss, o los cotilleos y rumores que nos revela Rhod. También es un negocio, y de sus secretos nos va a hablar hoy nuestra experta Lydia Vásquez. ¿Qué nos traes hoy, Lydia?

—¡Hola, Vince! Todos conocemos a Wild Bill y su certera puntería, pero el buen ojo del pistolero más famoso de Aristeia! no se limita al HexaDome, pues esta estrella es también un águila en los negocios. Al contrario que otros muchos aristos, Wild Bill es su propio gestor y manager, una tarea en la que es tan diestro y preciso como en combate, habiendo sabido manejar su IP de un modo magistral. Y precisamente de lo que vamos a hablar hoy es de su última aventura empresarial. Según parece, se encuentra en tratos con Slipstream, una empresa de sensaproductos con sede en Bakunin, para desarrollar una serie de sensajuegos donde podrás meterte bajo la piel de Wild Bill en una serie de duelos, pero no en el HexaDome, sino en aquellos lugares donde este pistolero forjó su leyenda mucho antes de Aristeia!

—Caramba, Lydia, ¿esto es muy interesante! Seguro que todos nuestros espectadores habrán querido ser Wild Bill alguna vez.

—Pues parece que ahora podrán serlo, Vince. Sin embargo, esto no acaba aquí. Además de las grabaciones de estos duelos para el sensajuego, Slipstream quiere ofrecer un circuito real a través de lugares emblemáticos del pasado de Wild Bill, donde los participantes podrán enfrentarse a él, o más bien a unos shadowshooters programados con su estilo de combate. Para aquellos que no los conozcan, los shadowshooters son unos remotos humanoides de entrenamiento empleados tanto por aristos como por fuerzas del orden en sus campos de instrucción. Esta iniciativa se entiende como un módulo temático que incluye un shadowshooter versión Wild Bill y un kit de realidad aumentada que se ofrecerán como franquicia para multicentros de ocio. Y para presentarlo en el mercado han querido hacer una demostración en vivo en alguno de esos lugares emblemáticos de la historia pasada de Wild Bill. Sin embargo, las autoridades ariadnas no han permitido que este evento se celebrase en la ciudad de Deadwood debido a las restricciones tecnológicas imperantes en territorio ariadno, y a cierta reticencia entre los habitantes de este planeta hacia los “animatrónicos vestidos de vaqueros” heredada de la subcultura audiovisual de hace un par de siglos.

—Vaya, pues eso parece un revés para nuestro pistolero favorito, Lydia.

—No te creas, Vince. Los productores de Slipstream ya han sabido encontrar otro lugar emblemático del pasado de Wild Bill: el Main Strip de Novyy Bangkok, famoso por sus implacables reglas de duelo...

No dejes de seguir Cerca de las Estrellas, el programa que te lo cuenta todo sobre Aristeia! ¡Sólo en VissioRama!

“Novyy Bangkok es uno de esos lugares donde no es recomendable echarse un farol si desenfundas un arma de fuego. Un segundo hogar para mí.”

Wild Bill, pistolero legendario y campeón de Aristeia! durante una entrevista con Go-Go Marlene.

SHADOWSHOOTER

Me temo que nos hemos encontrado con un contratiempo respecto a mantener esta operación con un perfil mediático bajo. Según parece, tenemos a toda una estrella de Aristeia! alojada en el Main Strip, ya saben, de esas que siempre tienen a un par de reporteros o paparazzi tras ellos. Y si sólo se tratara de uno de esos luchadores de cartón piedra que se encierran en su habitación del pánico cada vez que alguien estornuda con fuerza, aún podríamos ofrecerle una evacuación rápida y tenerlo controlado. Pero, por desgracia, se trata de Wild Bill, y ya conocen su característica predisposición a involucrarse en cualquier embrollo que le permita lucirse. Así que será difícil lograr que se mantenga al margen, sobre todo si se encuentra con las tropas US Ariadnas del Grupo de Desembarco Daylight de la Fuerza Expedicionaria Ariadna, entre los que es toda una celebridad.

Otro problema con el que nos hemos topado, y también relacionado con este pistolero, es el extravío de varios shadowshooters configurados según el estilo de combate de Wild Bill. Aunque los shadowshooters tienen una IA terriblemente básica, sólo ligeramente superior a la de un Remoto Servidor, uno solo de ellos armado y bien situado puede resultar un auténtico dolor de cabeza. Y nuestro problema es que tenemos no menos de cinco de estos completamente armados y sueltos por Novyy Bangkok adelante, de modo que cualquiera que cuente con un hacker medianamente competente en su equipo podría reprogramarlo para que luchara por él. Pero tampoco podemos emitir una orden de “disparar a matar” pues podría tratarse del verdadero Wild Bill.

Reporte de situación realizado por el suboficial especialista Oliver Burke, Unidad Alfa, para el Mando Operativo de SWORDFOR.

—C3rvant3s, mis contactos en SWORDFOR me dicen que se ha puesto en marcha una operación conjunta SSS/Bureau Aegis en el Laberinto de Túneles de Novyy Bangkok. Puede que nuestro depósito franco se vea comprometido.

—Magno, mi buen amigo, lo único que se va a ver comprometido es la salud de aquellos pobres diablos que tengan la mala suerte de toparse con nuestro escondrijo y, por ende, con esos dispositivos de seguridad tan letales que instalaste.

Conversación entre los forajidos Magno y C3rvantes oída en la Cantina Gannbate. Orbital Avro-Kaizuka. Borde de la Humanidad.



ISC: Wild Bill, Legendary Gunslinger



1

HAQQISLAM

PAKNGEIN NBIS,
THE NB INTERNATIONAL SPACEPORT

2

ARIADNA / 0-12

XARAKS BATTERY

3

YU JING

JIYUAN OPEN-PIT SITE

4

PANOCEANIA

LIBERTY CARGO LOGISTICS CENTER

5

NOMADS

THE GORGE

6

NA2

MAIN STRIP

7

ALEPH / 0-12

THE GALLERY MAZE

8

NOVYY BANGKOK DOWNTOWN

9

COLONIAL HOUSING AREA

10

INDUSTRIAL HUB

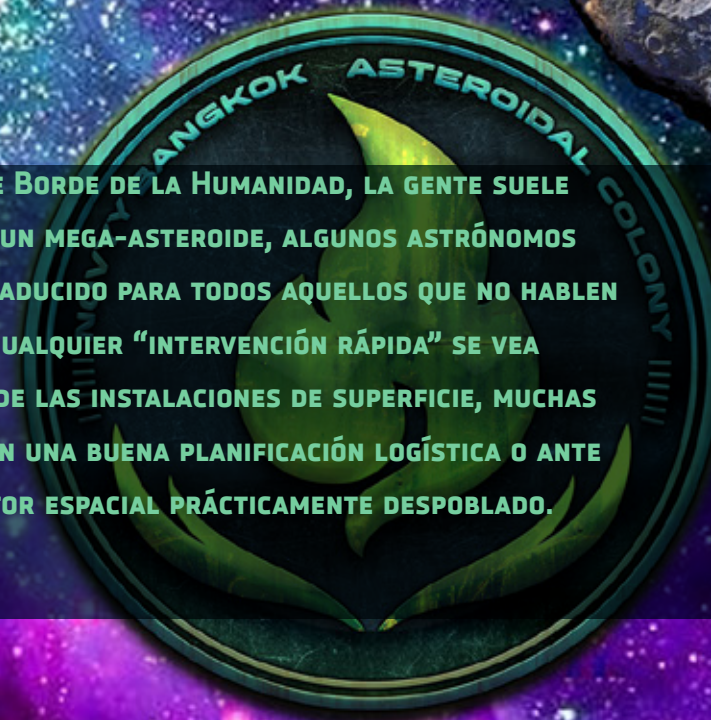
ASTEROID BLUES.

LOCALIZACIONES ESTRATÉGICAS



CUANDO SE DICE QUE NOVYY BANGKOK ES UNA COLONIA PEQUEÑA UBICADA EN LA ZONA MÁS REMOTA DE BORDE DE LA HUMANIDAD, LA GENTE SUELE OLVIDAR LOS DATOS REALES. Y LA REALIDAD ES QUE, AUNQUE EL BUREAU TIANDI LO HA DEFINIDO COMO UN MEGA-ASTEROIDE, ALGUNOS ASTRÓNOMOS DEFIENDEN QUE, TANTO POR TAMAÑO COMO POR DIMENSIONES, SE TRATA DE UN PLANETOIDE. LO QUE, TRADUCIDO PARA TODOS AQUELLOS QUE NO HABLEN “ASTRONOMÍA”, SIGNIFICA QUE ES GRANDE DE NARICES. LO SUFICIENTEMENTE GRANDE COMO PARA QUE CUALQUIER “INTERVENCIÓN RÁPIDA” SE VEA ATASCADA EN EL ENTRAMADO DE TÚNELES, GALERÍAS Y ÁREAS DE HABITACIÓN SUBTERRÁNEAS, ADEMÁS DE LAS INSTALACIONES DE SUPERFICIE, MUCHAS DE ELLAS ABANDONADAS. CUALQUIER OPERACIÓN QUE SE QUIERA DESARROLLAR ALLÍ DEBERÁ CONTAR CON UNA BUENA PLANIFICACIÓN LOGÍSTICA O ANTE UN ESCENARIO DE ESTANCAMIENTO CABE EL PELIGRO DE QUEDARSE CORTOS DE SUMINISTROS EN UN SECTOR ESPACIAL PRÁCTICAMENTE DESPOBLADO.

Emily Handelman, oficial de inteligencia, sesión de evaluación de operaciones en la sede de StarCo en Lazareto. Corregidor.





4. CENTRO LOGÍSTICO DE LIBERTY CARGO

Se dice que Liberty Cargo es una de las fuentes de financiación no oficial del Hexaedro, una empresa tapadera creada para ejecutar operaciones clandestinas, por lo general de carácter delictivo, con las que sufragar misiones no registradas.

Como empresa tapadera del servicio de inteligencia panoceánico, Liberty Cargo funcionaría como un medio de financiación extraoficial así como plataforma de ejecución de operaciones encubiertas en territorio extranjero. Esta compañía de transporte es sospechosa de haber establecido una red de suministro de drogas derivadas de la Seda en Amanecer durante los Conflictos Comerciales de Ariadna, así como de haber proporcionado suministros a los piratas Yuan Yuan que operaban en territorio Yu Jing.

La actividad de Liberty Cargo en Borde de la Humanidad es intensa, al menos la oficial. Como empresa supuestamente independiente y desvinculada de los grandes colosos del transporte como Compass Transportation o Interspace Trust Corporation, Liberty Cargo es más flexible y comprensiva con las necesidades de sus clientes. Esta compañía alardea de una burocracia adaptada a un entorno de frontera como es Borde de la Humanidad. Ésta es una forma de decir que mientras todo el proceso de permisos y certificaciones está automatizado respecto a las autoridades de Novvy Bangkok, las cuales reciben un plus por facilitar los procesos, Liberty Cargo no hace preguntas sobre la carga que debe transportar.

No obstante, la discreción no es la única ventaja competitiva de Liberty Cargo, puesto que sus supuestos lazos con el Hexaedro, y una dotación de personal con pasado militar, suponen una garantía de seguridad que hace que cualquier organización criminal se lo piense dos veces antes de asaltar un vehículo de esta compañía.

No es posible detallar las actividades de Liberty Cargo para el Hexaedro, ya que, de haberlas, sería información clasificada. Sin embargo, hay informes no confirmados de naves de Liberty Cargo transportando suministros y armamento a los emplazamientos nipones de Borde de la Humanidad que participaron durante el Alzamiento japonés.

Las instalaciones de Liberty Cargo en Novvy Bangkok se encuentran en la superficie de este asteroide, donde dispone de un pequeño astropuerto dotado de un sistema de defensa punta con autorización gubernamental, dada la peligrosidad de la región. El astropuerto dispone de anclajes de superficie, así como de hangares semisubterráneos conectados con el segundo nivel de las instalaciones: el área de *cross-docking* y los almacenes principales. Sobresaliendo del regolito de la superficie se encuentra también el domo de control de tráfico. Esta estructura, igualmente semisubterránea, incluye las oficinas administrativas y el servidor cuantrónico, una zona sensible que, de ser ciertos los rumores, podría albergar secretos del Hexaedro capaces de comprometer a la Hiperpotencia.

Un Maya-reportaje de Raima Srivastava, ofrecido por EchoLink ¡Te ponemos en contacto con lo que te interesa!

"Si permitimos que los agentes del Bureau Aegis husmeen en las instalaciones de Liberty Cargo en Novvy Bangkok, todas nuestras operaciones en aquel sector se verán comprometidas. Podríamos contener el daño si alguna pieza de información sensible cayera en manos de Aegis, realmente eso no sería un problema. Pero si el Imperio de Jade se hiciera con esos datos, y sabemos que los agentes Yu Jing son bien capaces de ello, entonces tanto nuestras operaciones encubiertas como activos sobre el terreno correrían un peligro tan real como definitivo."

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





6. MAIN STRIP, EL FOCO DEL VICIO

Es increíble que, en el imaginario colectivo de la Esfera, un lugar tan infame como Main Strip haya podido alcanzar categoría legendaria. Pero ¿cómo, que no ha oído hablar de este sitio? Pues lo crea o no, eso dice mucho de usted, y todo bueno, porque los que saben qué es Main Strip suelen vivir en las zonas grises de la moralidad y la legalidad.

El Main Strip es la principal área dedicada al juego y al vicio en Novvy Bangkok [Si tampoco sabe lo que es Novvy Bangkok, siga este [enlace](#), que ya empieza a parecer usted un poco despistado de más]. Una zona decadente y marginal, pero también vibrante, gracias a que es un verdadero foco de atracción para algunos de los personajes más extraordinarios de la frontera de Borde de la Humanidad.

Main Strip es también conocido como “el lugar donde nunca se hace de día”, una particularidad debida a un fallo en el sistema de iluminación de esta área subterránea donde siempre está encendido el modo nocturno, más tenue que el diurno. Sea por un fallo de mantenimiento nunca solventado, o por una solapada cuestión de ahorro, el caso es que la iluminación del lugar se debe más a las luces y carteles de los casinos y prostíbulos, así como por el gran neón central que indica ThaeB Hlak (แท็บหลัก), la traducción (que nadie usa, por cierto) de Main Strip al dialecto tailandés que se habla en Novvy Bangkok.

Una de las peculiaridades de esta sección urbanizada del interior del asteroide es que se articula en torno a un largo y ancho eje central, el susodicho *strip*. Horadado por una subcontrata del Conglomerado Blinov-Ngamsan con intención de convertirlo en la zona de recreo y esparcimiento de esta colonia asteroidal, el colapso de la economía de Novvy Bangkok lo convertiría en un barrio prostibulario, tétrico y gris que se ganó a pulso el ser considerado uno de los lugares más peligrosos del sistema. Junto a los burdeles que jalonan los laterales de este gran corredor subterráneo florecieron también las casas de juego, lo que no mejoró la reputación del lugar, pero sí que incrementó el interés de sus asiduos.

Con un gobierno fallido controlado por la mafia Chao Pho, y una policía escasa y corrupta, la seguridad y el orden en Main Strip recaía sobre los hombros de los cazarrecompensas, poco mejores que los mafiosos tailandeses. Sin embargo, esta sección del asteroide era su lugar de trabajo habitual, pues aquí solían acabar muchos individuos a cuya cabeza se le había puesto precio. Así fue como se impusieron las célebres Reglas de Duelo de Novvy Bangkok, una manera de evitar los tiroteos indiscriminados en Main Strip. El objetivo de los duelos no era tanto proteger a los inocentes (especie inexistente en este lugar) como evitar que una bala perdida matara a algún importante miembro de la Chao Pho, con el subsiguiente perjuicio físico para los perpetradores de la balasera.

Se dice que estas reglas las impuso el Padre Lucien Sforza un día que sacó a rastras a una presa de uno de los casinos hasta el centro del *strip*, en lo que parecía una escena del Salvaje Oeste. Desde entonces, los duelos se convirtieron en algo habitual y pocos de los que a hierro viven que hayan pasado por este lugar no han participado en alguno. Es habitual encontrarse a lugareños asegurando haber visto a Wild Bill, antes de hacerse globalmente famoso, participar en duelos a muerte aquí, leyendas urbanas que la estrella de Aristeia! ni confirma ni desmiente, limitándose a lucir una sonrisa pícaro cuando se le pregunta.

Sin embargo, el Main Strip no sólo se compone de tiroteos, casinos y prostíbulos, aquí se encuentra el Harry's Bar, oficina no oficial de Mr. Daixo, el arreglador de la infame Compañía Ikari, y lugar de encuentro de personas con reputación en toda la Esfera Humana. Se dice que una de sus salas privadas tuvo que ser reformada por completo tras una orgía de Bola-8 con un grupo de no menos de cuatro quimeras.

En las calles laterales de Main Strip se pueden encontrar los cuarteles locales de compañías y pequeños grupos de mercenarios, de los cuales los de la Ikari son los más importantes. También se encuentra aquí una gran concentración de población japonesa en la zona de estribor del fondo del *strip*, en incómoda pero necesaria convivencia con los mercenarios nipones.

No obstante, por esas calles laterales, muchas de ellas mal iluminadas, no se meten los visitantes. No hay nada reluciente en ellas que les atraiga y tienen un halo mitológico de peligro que no es del todo infundado, especialmente para alguien como usted que nunca había oído hablar de este sitio. Ahora que ya lo conoce, mejor que no lo visite.

“Viviendo en el Borde”, una serie de reportajes sobre el sistema más lejano de la Esfera Humana. ¡Encuétralo en Xciting!

“No se confunda, amigo. En Novvy Bangkok, la Compañía Ikari es la ley. Y cualquier cosa que haya que solventar en el Main Strip será asunto nuestro, gracias. Así que puede coger sus papeles y volver por donde ha venido. Y no se preocupe si no conoce el camino, mis hombres le escoltarán hasta la salida.”

Mr. Daixo, arreglador de la Compañía Ikari, despidiendo a un funcionario del Bureau Aegis. Reservados del Harry's Bar. Main Strip de Novvy Bangkok.





3. JĪYUÁN OPEN-PIT SITE

La minería asteroidal es un negocio arriesgado, con un elevado grado de incertidumbre, que se realiza en zonas remotas del entorno más hostil, posible para el ser humano y un margen de beneficios que, en numerosas ocasiones, resulta demasiado escaso para las grandes corporaciones. Por tal motivo, este negocio está plagado de pequeñas empresas, fundadas por aventureros y emprendedores, que suelen malvivir siempre al borde de la bancarrota, esperando por ese filón soñado que los retire definitivamente.

Por supuesto, dicho filón suele ser esquivo y, en la mayoría de los casos, inexistente. No obstante, hay ocasiones en las que aparece un gran filón y las corporaciones mineras se lanzan a por él. En ese momento, según como sepa jugar sus cartas, y dependiendo de quienes sean los otros jugadores, el prospector que haya el hecho el descubrimiento puede desde ganar mucho dinero a incluso perder la vida. Sin embargo, la mayor parte de dichos filones no suelen ser rentables para los números que barajan las grandes corporaciones, y ahí es donde las empresas locales pueden prosperar, a la sombra de los gigantes.

Esto fue lo que ocurrió con las explotaciones mineras de Novyy Bangkok, ninguno de sus filones poseía la pureza suficiente como para que a una corporación como el Conglomerado Blinov-Ngamsan, con sede en la Tierra le resultara rentable seguir explotándolos. No obstante, en el propio cinturón Homérico, la frontera más exterior de Borde de la Humanidad, sí que hay una oportunidad de negocio para emprendedores locales. Dentro del circuito regional, el material extraído de este asteroide puede nutrir a la industria local, equipada con maquinaria de refinamiento que permite obtener un producto final adecuado, con un margen más reducido, pero que para empresas de pequeño-mediano tamaño aún supone un buen negocio.

Esta circunstancia de Novyy Bangkok no es en ningún caso excepcional, sino una situación bastante común en el mundo de la prospección en asteroides. Y toda situación común es una oportunidad de negocio, eso es algo en lo que cree firmemente Mei Kumae, la mujer cuyo nombre infunde el miedo en los fondos de inversión de Yu Jing. Implacable. Astuta. Millonaria. Empresaria. Todo escrito con mayúsculas, porque no se merece menos. Una de las grandes figuras del mundo de los negocios en Yutang, con contactos en las grandes esferas del Partido y conocida como “La Reina de las Migajas” por haber hecho fortuna con todos aquellos negocios que las grandes corporaciones han despreciado. Su empresa, Jiyuán Unlimited (机缘无限), se dedica a ofrecer servicios de gran corporación a pequeñas empresas a cambio de un pedacito de sus beneficios. Sus clientes se convierten, básicamente, en franquiciados de Jiyuán Unlimited, la cual ofrece cobertura legal, asesoría, apoyo logístico y protección de nivel corporativo a empresas que carecerían de los recursos necesarios para disponer de ellos.

En muchos casos, el factor protección es el argumento más convincente para sus clientes, pues como otras muchas corporaciones de Yu Jing, Jiyuán Unlimited es una empresa de capital semiprivado. Esto quiere decir que el EstadoImperio es uno de sus accionistas principales, con lo que cualquier franquiciado con el logo de Jiyuán Unlimited se considera en parte propiedad gubernamental, y a Yu Jing no le gusta que nadie amenace sus propiedades, lo que significa que el despliegue militar es una de las posibilidades de servicio que esta corporación ofrece a su clientela. Un servicio por otra parte controvertido desde el punto de vista de la legalidad internacional, y por el cual se ha acusado a Yu Jing de ejercer un imperialismo encubierto, empleando a Jiyuán Unlimited como excusa para realizar intervenciones militares en territorio extranjero.

De hecho, en el caso concreto de Novyy Bangkok, la explotación de pozo abierto de Jiyuán cuenta con unas infraestructuras cedidas por esta corporación que se consideran superiores a lo que sería habitual en un complejo minero de esta región remota y marginal. Las imágenes nos muestran la inmensa cantera de sección circular que se hunde desde la superficie del asteroide, rodeada por módulos de servicio y maquinaria pesada; y recorrida constantemente por vehículos de carga cuyo destino final es la zona de clasificación y almacenamiento de materiales, junto a la cual se encuentra el edificio principal del centro de supervisión de operaciones, fácilmente reconocible por su corona de antenas de comunicaciones. Un despliegue de infraestructuras, tal vez no muy modernas, pero ciertamente impresionante para cualquier prospector de esta zona fronteriza.

Algunos analistas atribuyen la generosidad de Jiyuán Unlimited hacia los franquiciados de este mega-asteroide a intereses ocultos por parte del EstadoImperio. Se ha acusado a los gerentes de la explotación de albergar en sus instalaciones un puesto de escucha de Yǎnjīng, el servicio de inteligencia de Yu Jing, así como una plataforma de lanzamiento de operaciones del Servicio Imperial. No obstante, nada de esto ha sido probado, ni las autoridades de Novyy Bangkok —cuya actitud hacia este emplazamiento es sumamente favorable gracias a la generosidad de las aportaciones de sus dueños al erario público, y según algunas fuentes, también a las cuentas privadas de los gobernantes— tienen el menor interés de aclarar esta cuestión. Lo único seguro es que, si la explotación de pozo abierto de Jiyuán es atacada, sea por un rival corporativo, por piratas de los asteroides o por una potencia extranjera, es más que probable que el EstadoImperio despliegue todas las fuerzas que sean necesarias para proteger cualesquiera que sean los secretos que alberga este emplazamiento minero.

Informe elaborado por la teniente Shila Aziz, analista de la Unidad Psi, Inteligencia Militar de O-12, a petición de la dirección de la Sección Statera del Bureau Aegis.

“Cualquier intervención en nuestra cantera supondrá un retraso inevitable en la producción. Debo recordarles que el retraso es el enemigo del progreso y de la primacía en cualquier campo. ¿No querrán que los intereses del EstadoImperio se vean dañados a causa de una injerencia externa? ¿Qué imagen daría de nuestra gran nación? Yo se lo diré: debilidad. ¿De verdad creen que es ésa la manera de alcanzar la primacía en la Esfera o que ése es el camino para alcanzar nuestro gran destino?”

Mei Kumae, presidenta de Jiyuán Unlimited, durante una reunión con varios delegados del Partido. Sala privada del Gran Hotel Zhuànglǐ. Tian Dì Jing. Yutang.





2. XĀRAKS' BATTERY

Cuando el Conglomerado Blinov-Ngamsan estableció su colonia minera en Novyy Bangkok se preocupó de dotarla de un sistema de defensa perimetral, necesario dado la ubicación remota de dicho mega-asteroide. Situado en una de las áreas menos pobladas y más alejadas del sistema, Novyy Bangkok se encontraba a una distancia que hacía que los extremadamente largos tiempos de respuesta de cualquier fuerza del orden en caso de ataque dejaran prácticamente indefensa a la colonia. Con tal motivo, este consorcio corporativo estableció un sistema de defensa punta consistente en tres baterías artilleras que servirían como elemento disuasorio frente a elementos hostiles.

La dotación armamentística de las baterías era discreta, y pensada fundamentalmente para prevenir el ataque de fuerzas de carácter ligero, siendo la principal amenaza para la colonia naves piratas o corsarios. El Conglomerado Blinov-Ngamsan adquirió tres baterías mixtas MACDS Māmā-xióng (妈妈熊, Madre Oso) que consistían en un sistema múltiple de cañones automáticos de fuego rápido guiados por láser y lanzadores de misiles inteligentes. El Māmā-xióng era una plataforma armamentística de factura Yu Jing venerable y de larga carrera que ya había sido reemplazada en la Armada Estadoimperial por sistemas más modernos y avanzados. No obstante, aún se encontraba en uso en la flota de numerosas potencias menores y, dado su precio reducido y el nivel de hostilidad que la colonia esperaba sufrir, resultaba una opción adecuada.

No obstante, el paulatino deterioro de la colonia minera por falta de resultados, y la posterior retirada del Conglomerado Blinov-Ngamsan de la gestión del asteroide, junto con el caos resultante y la falta de financiación, hicieron que las baterías dejaran de recibir mantenimiento y quedaran abandonadas. Para cuando se produjo el ataque por parte del grupo Breitschwert, una ya se encontraba inutilizada a causa de un malfuncionamiento de su sistema de guiado y otra fue destruida por una de las naves de este grupo criminal. De tal modo que, en la actualidad, Novyy Bangkok dispone de una única batería defensiva, ubicada en las proximidades del astropuerto, el principal punto de acceso a la colonia desde el exterior del asteroide.

Sin embargo, a pesar de que la Compañía Ikari, responsable de facto de la seguridad de la colonia, ha canibalizado piezas de la batería inutilizada y dejado a punto los cañones automáticos, las dificultades económicas de la colonia no han permitido invertir en actualizar sus defensas. Debido a la ausencia de una financiación adecuada, nunca se han llegado a reponer los misiles inteligentes consumidos durante la batalla contra el grupo Breitschwert, reemplazándolos por misiles convencionales de guía láser, mucho menos efectivos, pero considerablemente más baratos.

Resulta obvio que las autoridades de la colonia se han resignado a disponer de un sistema de defensa punta cercana que funcione como elemento disuasorio frente a piratas o naves corsarias solitarias, lo cual no deja de ser la principal amenaza de ese sector espacial. No obstante, a pesar de que no suponga rival para los sistemas armamentísticos cualquier nave militar de tipo medio, esta batería de defensa punta cercana constituye un objetivo de alto valor, al controlar los accesos del espaciopuerto. Dado el carácter policial de la acción que se llevó a cabo en Novyy Bangkok se desaconsejó tanto su destrucción como el bombardeo previo a su toma, para minimizar no sólo bajas sino también daños colaterales que deban ser reparados a posteriori.

De tal manera, se asignó la toma de dicha batería defensiva, conocida como CIPDB-2 o Batería Xāraks" (จากรักษา, "Guardia"), al Grupo de Desembarco Daylight. Éste era un grupo mixto compuesto por unidades de la Fuerza Expedicionaria Ariadna adscritas a la flota del Bureau Aegis como dotación de refuerzo para el transporte rápido armado O-12S *Steropes*, destinado al sector exterior de Borde de la Humanidad.

Tras un rápido desembarco, las unidades ariadnas no encontraron apenas resistencia, pues la dotación adscrita a la Batería Xāraks", un contingente de la Compañía Ikari, no quiso enfrentarse a fuerzas autorizadas por el Bureau Aegis sin recibir un plus económico que las autoridades de la colonia no podían afrontar. En cambio, sí que se produjeron enfrentamientos con células Shasvastii que se habían infiltrado en el perímetro de la batería, con la intención de hacerse con su control, o sabotearla si la primera opción no resultara factible.

De tal modo, las fuerzas ariadnas controlan el Módulo de Control de Fuego, una cúpula separada del cuerpo principal de la zona de torretas armamentísticas, cuyo núcleo es el Centro de Información y Control de Combate, desde donde se controla la batería. Esta cúpula fue ampliada para servir como acuartelamiento para un retén de la Compañía Ikari, dentro de los acuerdos de protección firmados por este grupo mercenario con las autoridades de la colonia. Adyacente a la zona de las torretas de armamento se encuentra el módulo de suministro de munición para las piezas de artillería principales. Este módulo funciona como almacén y santabárbara de la batería, además de disponer de la principal conexión de la batería con la colonia a través de un amplio túnel que permite la circulación de vehículos de transporte pesado, necesarios para transportar la munición desde el espaciopuerto, o desde la central de Liberty Cargo. El contingente ariadno permanecerá desplegado en estas posiciones hasta el fin de la operación para garantizar la seguridad del tráfico de entrada y salida del espaciopuerto, así como de las naves que patrullan las inmediaciones como parte del bloqueo establecido sobre esta colonia asteroidal.

Informe elaborado por la teniente Shila Aziz, analista de la Unidad Psi, Inteligencia Militar de O-12, a petición de la dirección de la Sección Statera del Bureau Aegis.

"A mí tampoco me gusta tener que estar aquí. En una roca sin oxígeno y lejos de casa. Pero somos soldados y cumplimos órdenes. Y nuestras órdenes son reforzar al Bureau Aegis en esta operación, y de paso demostrarle una vez más al resto de la Esfera cómo nos las gastamos las ariadnas, para que se piensen das veces cualquier acción que pretendan llevar a cabo en nuestro. Y si eso significa que tendremos que romper un par de cabezas, no sólo no nos va a quitar el sueño, sino que además lo disfrutaremos."

*Teniente Vassily Plushenko, Regimiento de TankHunters, oficial del Grupo de Desembarco Daylight, adscrito al transporte rápido armado O-12S *Steropes*, en órbita alrededor de Novyy Bangkok.*



1. PĀKNGEIN NBIS. AEROPUERTO INTERNACIONAL DE NOVYY BANGKOK

“Se dice que el nombre del espaciopuerto de Novyy Bangkok, Pākngēin (پاکنگین, Boca Plateada), se debe a la consideración de que es una fuente de riqueza para esta colonia. No obstante, en realidad, el nombre proviene del anillo metálico exterior del recubrimiento anti-impactos del borde de la rampa de lanzamiento principal.”

Extracto de “Viviendo en el Borde”, una serie de reportajes sobre el sistema más lejano de la Esfera Humana. ¡Encuéntralo en Xciting!

No cabe duda de que uno de los principales lugares de interés en Novyy Bangkok para esta operación es la zona del espaciopuerto y sus instalaciones. Es aquí donde se ha concentrado la mayor parte de la actividad Shasvastii en esta colonia asteroidal. Sabemos que desde este espaciopuerto se han lanzado naves hacia el interior de la Esfera Humana, naves que sólo podemos suponer llenas de activos del Ejército Combinado como punto de partida de una infiltración masiva. La cuestión es averiguar qué tipo de activos, cuántos se han lanzado y cuál era su destino final. Para ello necesitamos no sólo poder acceder a las bases de datos de los registros de ataque, flete y destino de todas las naves que hayan pasado por estas instalaciones en los últimos seis meses. Sin embargo, los datos no son suficientes, pues cualquier registro podría haber sido manipulado. Es preciso poder realizar entrevistas con todo el personal del espaciopuerto para corroborar dichos registros y contrastar versiones. También revisar la memoria interna de cada dispositivo, sea autónomo o semi-autónomo, y compararla con los registros oficiales. No les mentiré, se trata de desenredar una madeja extremadamente enmarañada, pues si hay algo en lo que los Shasvastii son realmente hábiles es en ocultar su rastro y plantar pistas falsas. Por ello resulta de vital importancia hacerse con el control de la totalidad de las instalaciones espacioportuarias para poder acceder a cualquier persona, lugar o base de datos sin tener que pedir permiso y evitar así alertar al enemigo de cuáles son los pasos que vamos a dar.

El principal inconveniente es que el espaciopuerto no se halla bajo el control total de las autoridades de Novyy Bangkok, como ocurriría en cualquier lugar civilizado. Las redes de corrupción de la mafia Chao Pho llegan hasta aquí, controlando el sindicato de estibadores y manteniendo una tensa tregua con el verdadero dueño del espaciopuerto: el Consorcio de la Seda.

Las infraestructuras astroportuarias no son baratas de mantener, y cuando el Conglomerado Blinov-Ngamsan abandonó la colonia, la falta de mantenimiento y el deterioro progresivo de las instalaciones puso en peligro no ya la viabilidad comercial del espaciopuerto, sino su propia supervivencia, lo cual era lo mismo que poner en peligro la propia supervivencia de toda la colonia. La salvación llegó de la mano del Consorcio de la Seda, que necesitaba de un puesto de reaprovisionamiento para sus naves en la región, y que veía que, con la potencial caída de este espaciopuerto, peligra también la viabilidad de sus operaciones en dicho sector. Sin embargo, para invertir allí, el Consorcio necesitaba garantías de estabilidad, con lo que firmó un contrato de gestión conjunta con las autoridades de Novyy Bangkok que le concedían el control casi absoluto del espaciopuerto, con poco margen de actuación para la administración local.

No obstante, a pesar de la escasa capacidad de intervención de las autoridades de la colonia, ésta era suficiente como para que la mafia Chao Pho se hiciera un hueco, causando una breve pero sangrienta lucha por el control con los agentes del Consorcio de la Seda. La intervención de la Compañía Ikari como fuerza de intermediación frenaría el enfrentamiento, tras el cual, el Consorcio de la Seda retendría el control de facto del espaciopuerto.

No debe desdeñarse la capacidad de presión de este grupo tan influyente en la Qapu Khalqi. Las fuerzas de la Espada de Alá solicitaron que se le asignara esa localización como zona de operaciones para proteger los intereses del Consorcio y, tal vez, encubrir algunas prácticas irregulares que podrían ponerles en un brete ante un tribunal internacional. A causa de ello, nuestros agentes han tenido dificultades para acceder al material de interés, tanto en la zona de hangares, territorio de la Chao Pho, como en las Oficinas de Control de Tráfico, dominio del Consorcio de la Seda. En cualquier caso, el peligro de infiltración Shasvastii es más que real en este punto de la colonia y ahí nuestros agentes actúan siempre con suma cautela, como si se encontraran en territorio hostil.

Reporte de situación realizado por el suboficial especialista Oliver Burke, Unidad Alfa, para el Mando Operativo de SWORDFOR.

Entonces, ¿qué hace usted aquí? ¿No había dicho que no le gustaba Novyy Bangkok?

—No, lo que dije es que tenía muchos enemigos aquí, aunque, ¿a quién le puede gustar este lugar inmundado?

—No ha respondido a mi pregunta...

—Digamos que el Consorcio de la Seda tiene algunos asuntos inconclusos aquí que deben quedar finiquitados definitivamente... y con la mayor de las discreciones.

Conversación entre el Husam D. Schukin y Souhayr Halimi, delegada del Divān de Comercio en Novyy Bangkok, recogida por un dispositivo espía Shasvastii en la Bubba's Khntiā. Pākngēin NBIS, espaciopuerto de Novyy Bangkok.



5. THE GORGE, EL DISTRITO NÓMADA

En el siglo XX las naciones pequeñas que carecían de recursos, industria o una posición geográfica privilegiada descubrieron que la mejor manera de atraer capital extranjero y prosperar era convertirse en un paraíso fiscal. Dos siglos más tarde, la aparición de ALEPH añadiría una alternativa incluso más lucrativa, la de convertirse en un paraíso de datos. Y la pionera, aquella que fue la primera en percatarse de esta nueva oportunidad de negocio, fue Tunguska. Claro que, detrás de ella otras colonias independientes, ubicadas en lugares remotos, hicieron lo mismo. Por supuesto, ninguna podía ofrecer la calidad de servicio de Tunguska, pero podían ofrecer precios más baratos y hacerse con el negocio a nivel local. Algo que a Tunguska no le hacía ninguna gracia, de manera que esta nodriza Nómada se dedicó a cazar a toda competencia que pareciera estar teniendo demasiado éxito y robándole parte de su pastel. Y uno de sus objetivos principales fue Novyy Bangkok.

Esta colonia asteroidal, desesperada tras la marcha del Conglomerado Blinov-Ngamsan, vio una oportunidad de negocio en el establecimiento de un centro financiero sin carga fiscal, y un refugio de datos libre de la injerencia de ALEPH. Los promotores de esta iniciativa, que contaba con el beneplácito de las autoridades de Novyy Bangkok, fue el grupo Proshchaniye (Прощание, La Despedida), una pequeña organización mafiosa dirigida por la familia Boldyrev, que competía con la Chao Pho por hacerse con el control del entorno criminal del asteroide. Sin embargo, las operaciones del grupo Proshchaniye no pasaron desapercibidas para Tunguska, y menos para las familias de la Entente, siempre vigilantes de los movimientos de cualquier rival en Submondo.

No obstante, la Entente quería algo más que simplemente deshacerse de la competencia, su principal interés era nada menos que quedarse con su negocio. Esta organización criminal tunguskana veía una interesante oportunidad empresarial en Novyy Bangkok, pero no tanto por el volumen de operaciones ni por la cantidad de datos ni de capital que se pudiera mover desde aquella colonia. Lo que movía a la Entente, aconsejada por los asesores de La Banca de Tunguska, era la capacidad potencial de Novyy Bangkok de convertirse en

un refugio ubicado en un marco legislativo distinto del de Tunguska, lo que les proporcionaría un blindaje adicional en caso de que se produjera una intervención internacional.

De tal manera, la Entente entró en contacto con los adversarios del grupo Proshchaniye, la mafia Chao Pho, ofreciéndole la posibilidad de una alianza contra un adversario común. Aunque los términos del acuerdo ofrecido por la organización tunguskana no concedían mucha libertad de decisión a la Chao Pho: si no se aliaban con la Entente, ésta los consideraría o un estorbo para sus planes o, en el peor de los casos, un oponente más en Novyy Bangkok. Cualquiera de las dos posibilidades suponía una reducción considerable de la esperanza de vida del grupo mafioso de origen tailandés.

Lo que vino a continuación fue una guerra de bandas que las autoridades locales, totalmente corrompidas y compradas por ambos bandos, se vieron incapaces de contener. No obstante, el apoyo de la Entente permitió a la Chao Pho deshacerse por completo de sus adversarios, hacerse con el control absoluto del inframundo criminal de Novyy Bangkok y abrirle la puerta a la Banca de Tunguska, que se instaló en la colonia, absorbiendo y ampliando las operaciones del grupo Proshchaniye.

Sin embargo, una sucursal de la Banca de Tunguska no puede ubicarse en cualquier lugar, hay toda una serie de medidas de seguridad y protocolos que cumplir para garantizar la calidad de servicio, y la impenetrabilidad de su cripta de datos. Los Nómadas necesitaban una ubicación especial, que permitiera la defensa, evacuación o destrucción segura del núcleo de la sucursal y los túneles ya excavados y urbanizados de Novyy Bangkok no servían para ese propósito. No obstante, durante las labores de prospección, los mineros de esta colonia habían localizado una enorme caverna natural, de gran profundidad, que había sido descartada por carecer de vetas de mineral y por la dificultad que supondría edificar en las paredes en vertical de la cueva, que semejaba un cañón subterráneo. Pero la minería y la construcción en territorio de espacio profundo es una de las grandes especialidades Nómadas. Y de tal modo, los técnicos de Cósmica Ltda, ese gigante de la

construcción con sede en Corregidor, rápidamente cubrieron las paredes del cañón subterráneo con edificios conectados por puentes, pasarelas y teleféricos, creando así el distrito Nómada de Novyy Bangkok, más conocido como La Garganta.

Al contrario que el resto de la colonia, esta zona de Novyy Bangkok se configura como un barrio totalmente vertical, edificado en niveles y cerrado por la bóveda natural de la caverna. Dicha verticalidad determina también sus conexiones con las demás áreas de la colonia. El distrito Nómada cuenta con dos accesos principales, uno de ellos situado en la parte superior de ese cañón subterráneo, y el otro en la inferior.

Todos aquellos que accedan a la Garganta desde la zona superior lo primero que se encontrarán es con la sede local de Cósmica, que dirige desde esta colonia todas las actividades de la compañía en ese sector del sistema. Bajando por una serie de pasarelas, o tomando uno de los muchos teleféricos que atraviesan a toda velocidad tanto la distancia que separa ambas paredes como la altura de los distintos niveles, se puede llegar al nodo regional de Arachne, ubicado a media altura de la garganta. Dada la inestabilidad de la colonia, este nodo dispone de una pequeña dotación de seguridad, aunque a las autoridades les interesa que se mantenga en funcionamiento, pues es una de las ventajas competitivas que Novyy Bangkok puede ofrecer frente a otras colonias de la región. Pero para dotación de seguridad la de la sucursal de la Banca de Tunguska.

Ubicada en la zona más profunda de la garganta, la fachada de la Banca de Tunguska da la bienvenida al distrito Nómada a todos aquellos que llegan a través de los accesos inferiores. Aunque hay que admitir que se trata de una recepción un tanto gélida a causa de los Remotos artillados que custodian dicha sucursal. La ubicación de esta sede bancaria no es arbitraria. Al situarse en la base de la garganta, se garantiza que la detonación del sistema de autodestrucción de la cripta de datos y de la cámara acorazada principal provocará el desplome completo de la totalidad del cañón sobre la sucursal. De este modo, se asegura una destrucción completa de las instalaciones y datos, así como la aniquilación de cualquier fuerza de asalto que

estuviera tratando de hacerse con el banco. Pero esto es sólo la solución más extrema. Se dice que Cósmica instaló un sistema de evacuación de la cripta de datos de dos etapas. La primera incluye un dispositivo de impulsión para la cripta, que podría desgajarse del edificio y desplazarse de manera autónoma. La segunda consiste en una tuneladora que excavaría una ruta de salida por el que se desplazaría la cripta, túnel que se iría colapsando a su paso, de modo que no pudiera seguirse su rastro, hasta un punto de extracción desconocido ubicado en la superficie del asteroide. A pesar de lo fantástico que el plan pueda semejar, hay datos suficientes obtenidos de las partidas presupuestarias manejadas por Cósmica que hacen sospechar que pueda ser real. Y es que ningún paraíso fiscal o de datos puede serlo realmente si no puede garantizar la inviolabilidad de sus cámaras acorazadas. Y la Banca de Tunguska siempre lo garantiza, sea con la tecnología más avanzada, con la fuerza de las armas o con la más absoluta implacabilidad.

Capítulo del ensayo "La problemática de los nuevos refugios fiscales y de datos" por la Dra. Zhou Lin. Una publicación web de la Universidad Estatal de Chéng Pài. Yutang.

"Lo que va a ocurrir es que se presentarán los detectives del Bureau Aegis con órdenes de registro e intención de revisar todas las instalaciones, bases de datos y, posiblemente, también la Cripta local de la sede del Banco de Tunguska en Novyy Bangkok. Eso si tenemos suerte, y con ellos no van unidades de refuerzo panoceánicas, Yu Jing, o incluso de la SSS, que no se cortarán en echar un vistazo por encima del hombro de los agentes de Aegis. Y eso es malo tanto para las operaciones del Banco de Tunguska como para nuestra reputación de santuario inviolable a salvo de la injerencia de los demás poderes de la Esfera. De modo que debemos evitarlo cueste lo que cueste. Oh, también está la cuestión de la sede local de Cósmica, y del nodo de Arachne... pero todos sabemos qué es lo realmente importante aquí."

Nikolai Steranko, director de Dragnet y alto mando de Mano Negra. Reunión informativa sobre la situación en Novyy Bangkok ante el Consejo de Administración de Tunguska.



7. EL LABERINTO DE TÚNELES

La Esfera Humana está repleta de lugares peligrosos, de lugares que es mejor no visitar si que quiere disfrutar de una vida larga y plena. La lista es larga y variada: la amenaza Antípoda en la Zona de Exclusión Ariadna, el peligro alienígena en Paradiso, las terribles tormentas Fimbul en Svalarheima, el bajo coste de la vida en Borde de la Humanidad... hay sitios y sitios, y luego está el Laberinto de Novyy Bangkok...

El entramado de túneles que perfora el subsuelo de esta mega-asteroide es caótico y estructuralmente frágil, resultado de la codicia y del afán por la riqueza rápida. Durante el período de colonización, los técnicos de Consorcio Blinov-Ngamsan lanzaron decenas de equipos autónomos de perforación rápida (FDAT). Cada uno de estos equipos estaba formado únicamente por un remoto tunelador y un remoto consolidador. El remoto tunelador iba abriendo camino, buscando vetas explotables, mientras era seguido por el remoto consolidador que empleaba un aglutinante químico para endurecer las superficies del túnel y evitar que éste colapsara. Los remotos estaban programados para no detenerse hasta haber localizado una veta de cierta calidad. El problema es que los parámetros de este planetoide no encajaban con las expectativas del consorcio, y los FDAT excavaron sin control trazando una maraña de galerías subterráneas que abarcaría el cuarenta por ciento del interior de Novyy Bangkok antes de ser desconectados. Si alguna vez llegó a haber un mapa del trazado de estos túneles, obtenido de la telemetría de los remotos, éste se perdió durante la caótica retirada de Blinov-Ngamsan.

Pronto, todo tipo de personajes del submundo criminal de la colonia encontrarían una utilidad a este laberinto de túneles. Guardias, almacenes y laboratorios de drogas se establecerían en estos túneles, aprovechando galerías sin salida, y lugares recónditos de difícil localización. Muchos de ellos han quedado abandonados tras desaparecer aquellos que los montaron en alguna de las muchas guerras de bandas o ajustes de cuentas que han asolado este asteroide. Tesoros, o la promesa de riquezas y recursos, que han incitado a numerosos aventureros a adentrarse en la oscuridad de estos túneles para no volver a salir jamás de ellos. Porque las sombras de

estas galerías ocultan peligros desconocidos: sistemas de seguridad homicidas, criaturas bestiales fugadas de laboratorios desmantelados, psicópatas cazadores de cabezas, escapes de contenedores de materiales tóxicos olvidados en las profundidades, o simplemente la propia debilidad estructural de túneles que nunca han sido apuntalados ni asegurados. Todo en este complejo de túneles parece haber sido creado para matar a cualquier incauto que se adentre en ellos.

Sin embargo, la codicia, el afán de aventuras o la simple inconsciencia no dejan de impulsar a hombres y mujeres a explorar estos túneles, e incluso a explotarlos con fines comerciales. De tal modo, la zona conocida como Thang Phan, o "Las Pasarelas" es escenario habitual de combates de Aristeia! Underground. Una red de túneles que desembocan en varios niveles de un amplio pozo cruzado por una serie de pasarelas y plataformas donde los luchadores de la versión ilegal y más sangrienta de este deporte de contacto arriesgan sus vidas luchando entre ellos, contra la gravedad y contra las diversas amenazas que acechan en la oscuridad. Aquí fue donde se dice que Señor Massacre lo pasó tan mal que incluso llegó a estar callado durante casi cinco minutos, y donde "Pincho" Ramírez revalidó su título en un baño de sangre contra tres sicarios al servicio de la Yakuza.

La fosa de Thang Phan es célebre por el enorme Buda esculpido en una de sus caras por un grupo de monjes que creyeron que podrían convertirla en un lugar de paz y meditación, alejada del bullicio del resto de la colonia. Desafortunadamente, o según muchos, como era de esperar, los monjes desaparecerían en la oscuridad, víctimas de alguno de sus moradores, y su asentamiento sería desvalijado por saqueadores y destruido en un enfrentamiento especialmente virulento de Aristeia! Underground. Hoy en día, sólo queda este Buda como telón de fondo y testigo de excepción de los combates que se celebran en esta fosa.

No obstante, la zona más célebre de este laberinto de galerías es la conocida como "Las Chimeneas" un entramado de angostas galerías que se caracteriza por la presencia de este tipo de túneles que ascienden en vertical. Los bruscos giros ascendentes en ángulo de noventa grados de estas chimeneas son el mayor aliciente de esta zona que se ha convertido en uno de los trazados más célebres y complicados de todos los circuitos de la Copa Global de Carreras de Remotos. Aquí fue donde la Hacker-Piloto Nómada Olga Stolyarova casi perdió el campeonato frente a Noor Zoubi, la gran promesa de la escudería Basha'ir Velocity. Fanáticos de la velocidad y la adrenalina acuden a esta zona a participar en pruebas ilegales, organizadas por la Chao Pho en carreras sin los menores mecanismos de seguridad, y donde la brutal retroalimentación es casi lo que menos deben temer aquellos Hackers-Pilotos que se adentran en la oscuridad con sus Remotos de competición.

Así es como esta maraña de túneles se ha ganado el merecido título de ser uno de los lugares más peligrosos de la Esfera Humana. Un lugar en el que mejor no adentrarse, no vaya a encontrarse con el refugio de los contrabandistas C3rvant3s y Magno, o con un *black site* de Yǎnjīng, o con un depósito de la Compañía Ikari, encuentros mucho más peligrosos que cualquiera de las amenazas que acechan en las sombras de estas galerías abandonadas. Así es el Laberinto de Túneles de Novyy Bangkok, un lugar para ver desde la seguridad de la pantalla de su comlog.

Pasaje tomado de "Rincones oscuros de la Esfera Humana" por Marisa van der Linden. Encuéntralo en Fractyle. Los mejores libros de referencia desde Maya directamente a tu comlog.

"Dicen que este entramado de túneles y galerías en donde se oculta nuestro enemigo está plagado de todo tipo de leyendas urbanas. Pues mala suerte para ellas, porque nosotros somos leyendas de verdad."

Extracto de la arenga de Héctor, campeón Homérica, a las tropas de la Falange de Acero bajo su mando antes de comenzar el barrido del denominado Laberinto de Túneles. Novyy Bangkok.

"Lo que he aprendido a lo largo de mi vida es que no hay ley al este de Deadwood, no hay justicia al este de Novyy Bangkok, no hay Dios al este de Runenberg."

Wild Bill, pistolero legendario, durante una conversación en el Congo Club. Vaudeville, Bakunin.

—Capitana, parece ser que ha habido una serie de avistamientos del operativo USAriadna nombre en código Ranger Desconocido durante las operaciones en Novyy Bangkok...

—¿Y por qué considera que debo ser informada de tales avistamientos, teniente?

—Porque en el listado de integrantes del Grupo de Desembarco Daylight ariadna que esta nave ha trasladado hasta aquí no consta ningún Ranger Desconocido. Y, de hecho, informes recientes aseguran que dicho operativo falleció en el frente de Paradiso. Aunque es cierto que nunca se llegó a recuperar el cadáver...

—Entonces, ¿qué es lo que insinúa, teniente? ¿Qué hemos llevado un polizón o un fantasma?

Teniente Will Roarke, Unidad Psi, reportando ante la capitana Priya Kaushal. Puente de mando del transporte rápido armado O-125 Steropes, en órbita alrededor de Novyy Bangkok.



LA CAMPAÑA ASTEROID BLUES

ESTA CAMPAÑA CONSISTE EN UN CONJUNTO DE VARIOS ESCENARIOS JUGADOS SOBRE UN MAPA, CON EL PROPÓSITO DE ESTABLECER EL CONTROL SOBRE LA TOTALIDAD DE LAS INSTALACIONES UBICADAS EN EL MEGA-ASTEROIDE NOVY BANGKOK, EN LA ZONA MÁS REMOTA DE BORDE DE LA HUMANIDAD.

LOS ESCENARIOS SE PUEDEN JUGAR EN CUALQUIER ORDEN YA QUE ESTA CAMPAÑA CARECE DE UNA SECUENCIA CRONOLÓGICA Estricta. EL OBJETIVO FINAL DE ESTA CAMPAÑA ES TOMAR EL CONTROL DE LAS DIVERSAS ÁREAS E INSTALACIONES DE ESTE ASTEROIDE Y HACERSE CON LOS SECRETOS QUE ALBERGAN.

CADA TERRITORIO MARCADO SE CORRESPONDE CON UNO O VARIOS ESCENARIOS, LA CONSECUCCIÓN DE ESTOS ESCENARIOS SUPONE LA OBTENCIÓN DE UN OBJETIVO ESTRATÉGICO QUE PERMITE CONTROLAR DICHO TERRITORIO. LOS ESCENARIOS SON LOS HABITUALES DEL ITS, APLICANDO LAS REGLAS DE CAMPAÑA DE INFINITY, AUNQUE TODOS INCLUYEN REGLAS ESPECIALES PARA ESTA CAMPAÑA EN CONCRETO.

ASTEROID BLUES. PRIMERA FASE

El descubrimiento de una célula de infiltración del Ejército Combinado en la colonia asteroidal de Novvy Bangkok ha hecho saltar todas las alarmas en la sede del Bureau Aegis. Nadie sospechaba que las tropas alienígenas hubieran podido establecer una red logística en ese sistema y resulta prioritario determinar cuáles son sus verdaderas intenciones y objetivos. Novvy Bangkok es una colonia independiente, sin que ninguna potencia disponga de auténtica autoridad allí, aunque todas tienen intereses en este asentamiento. Esta colonia es uno de los hábitats naturales de la Compañía Ikari, que dispone de una sede ofensiva en la zona de entretenimiento conocida como el Main Strip. En el mundo de los servicios de inteligencia, es un secreto a voces que Centro Logístico de Liberty Cargo, ubicado en la superficie del asteroide, es, en realidad, una base de actividades encubiertas del Hexaedro panoceánico. Por su parte, el Distrito Nómada, situado en una garganta subterránea, alberga tanto la sede de la corporación Cósmica Lmta. como un nodo de Arachne. El gigante asiático, Yu Jing, posee intereses mineros en ese asteroide, con una cantera que pertenece a la corporación Jiyuán, situada en la superficie del asteroide. El Consorcio de la Seda es uno de los poderes en la sombra que controlan el espaciopuerto de esta colonia. Ariadna y ALEPH han acudido como refuerzo para las fuerzas del Bureau Aegis de O-12 y cada uno de ellos debe hacerse con el control de zonas estratégicas, como la Batería Xāraks*, principal bastión defensivo de la colonia, y el Laberinto de Túneles, la zona subterránea que probablemente oculte la base operativa del Ejército Combinado.

ÁREA PANOCEÁNICA. LIBERTY

CARGO LOGISTICS CENTER

FASE 1

Para controlar las instalaciones de este centro logístico es preciso asegurar el espaciopuerto de carga, pero también la zona de cross-docking y almacenamiento. Es indispensable cumplir las dos misiones para tener el control de esta localización al final de la primera fase.

CARGO SPACEPORT

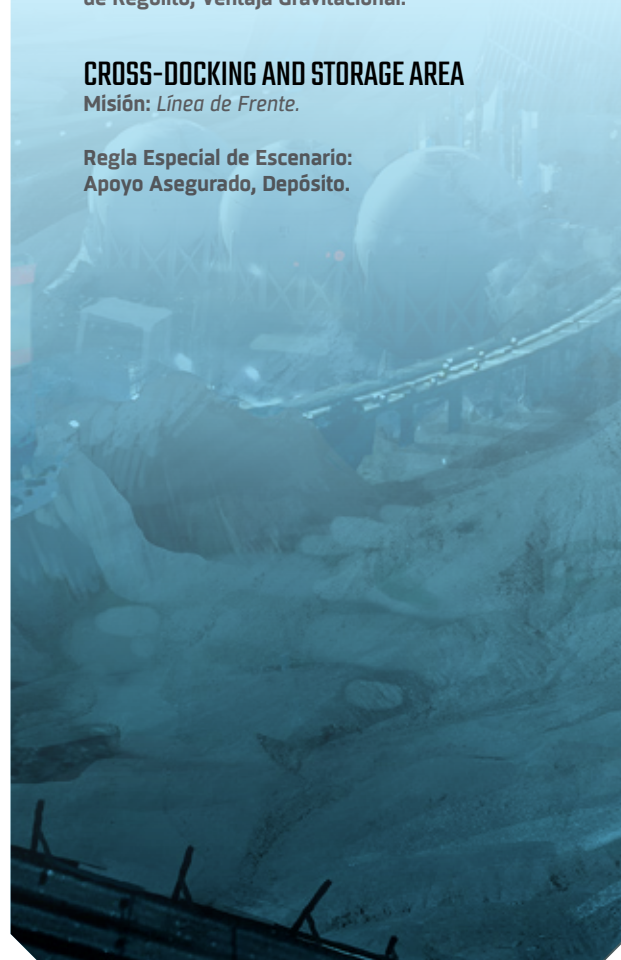
Misión: Aniquilación.

Regla Especial de Escenario: Planicie de Regolito, Ventaja Gravitacional.

CROSS-DOCKING AND STORAGE AREA

Misión: Línea de Frente.

Regla Especial de Escenario: Apoyo Asegurado, Depósito.



ÁREA YU JING. JĪYUÁN

OPEN-PIT SITE

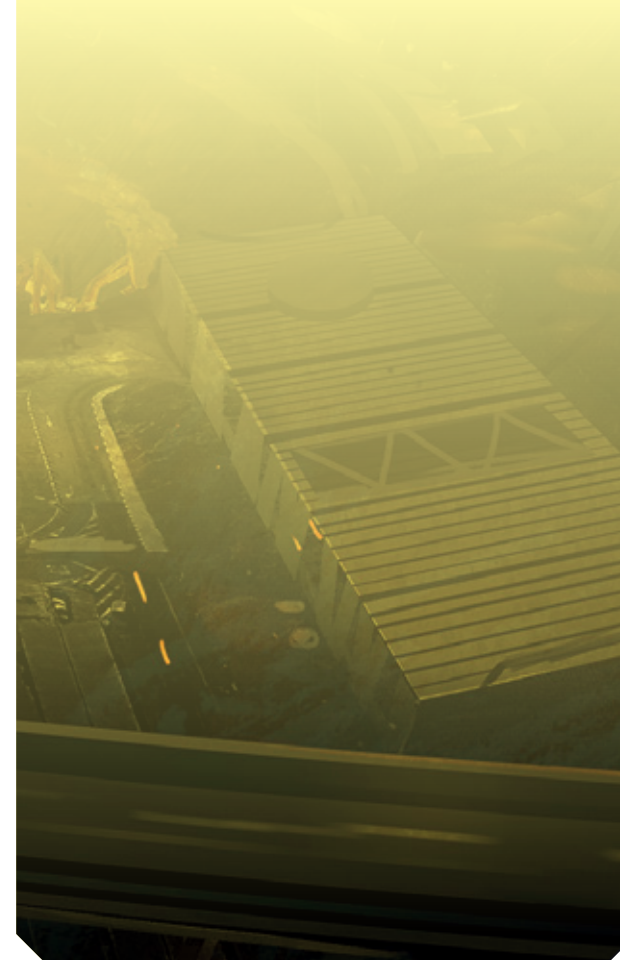
FASE 1

La zona de prospección en la superficie del mega-asteroide de la corporación Jiyuán es un área de especial interés logístico para cualquier fuerza en esta región.

JĪYUÁN QUARRY

Misión: Congelación.

Regla Especial de Escenario: Escombrera, Fallo de Gravedad Artificial.



ÁREA NÓMADA. THE GORGE

FASE 1

Para dominar esta localización es preciso hacerse con la sede de Cósmica Lmta, la la corporación de Corregidor líder en construcción espacial, desde la cual se controla el acceso superior del Distrito Nómada, y también con el Nodo de Arachne, que permite establecer una esfera de datos alternativa, elemento vital y ventaja estratégica de esta colonia asteroidal. Es indispensable cumplir las dos misiones para tener el control de esta localización al final de la primera fase.

COSMICA HQ

Misión: Comms Center.

Regla Especial de Escenario: Acceso Seguro, Espacio Cerrado.

ARACHNE NODE

Misión: Matriz de Transmisión.

Regla Especial de Escenario: Alcance Restringido, Amplificador.





ÁREA HAQQISLAMITA. PĀKNGEIN NBIS, THE NOVYY BANGKOK INTERNATIONAL SPACEPORT

FASE 1

El punto más sensible de Novyy Bangkok es la zona astroportuaria con su área de hangares para la carga y mantenimiento de las naves que constantemente entran y salen de esta colonia.

HANGARS AREA

Misión: *Tiroteo.*

Regla Especial de Escenario: Brecha en el casco, Pelea de Bar, Ventaja Ejército Combinado.



ÁREA ARIADNA/0-12. XĀRAKŠ' BATTERY

FASE 1

Para establecer control sobre esta base de artillería de defensa de proximidad es fundamental hacerse con las baterías de cañones y lanzamisiles que dan nombre a esta posición, además del Módulo de Municionamiento y Suministros que resulta vital para el funcionamiento de este emplazamiento artillero. Es indispensable cumplir las dos misiones para tener el control de esta localización al final de la primera fase.

BATTERY FIELD

Misión: *Adquisición.*

Regla Especial de Escenario: Planicie de Regolito, Ventaja Gravitacional.

AMMUNITION AND SUPPLIES MODULE

Misión: *La Armería.*

Regla Especial de Escenario: Alcance Restringido, Arsenal.



ÁREA NA2. MAIN STRIP

FASE 1

A causa del diseño urbanístico y su ubicación especial, la Main Street es vital para controlar los accesos a esta localización. Por su parte, el emblemático Harry's Bar tiene una relevancia excepcional como lugar de encuentro y centro no oficial de operaciones para agencias de inteligencia, mafias y compañías mercenarias. Es indispensable cumplir las dos misiones para tener el control de esta localización al final de la primera fase.

MAIN STRIP

Misión: *Suministros.*

Regla Especial de Escenario: Shadowshooter. Apoteca.

HARRY'S BAR

Misión: *Decapitación.*

Regla Especial de Escenario: Espacio Cerrado, Shadowshooter, Superioridad Numérica (Compañía Ikari).



ÁREA ALEPH/0-12. THE GALLERY MAZE

FASE 1

El laberinto de túneles abandonados conocidos como Las Chimeneas, además de escenario de peligrosas carreras de Remotos, es un lugar perfecto para ocultar materiales o personas.

THE CHIMNEYS

Misión: *Cuadrícula.*

Regla Especial de Escenario: Entorno Traicionero, Pitch-Black, Ventaja Ejército Combinado.



ANIKILACIÓN

Configuración tipo: A.

Reglas Especiales: Planicie de Regolito, Ventaja Gravitacional., Eliminación, Sin Cuartel, DataTracker, Sin HVT ni Mazo Clasificado.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

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

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

CLASIFICADO

Sin Objetivos Clasificados.

DESPLIEGUE

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

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

PLANICIE DE REGOLITO

La zona de operaciones se halla en la superficie del asteroide, en un área 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 GRAVITACIONAL

La zona de operaciones presenta unas ventanas de inserción que podrían suponer una ventaja táctica. Las tropas que posean la Habilidad Especial Terreno: 0-G pueden desplegar como si dispusieran de la Habilidad Especial DA: Infiltración Aérea.

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

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

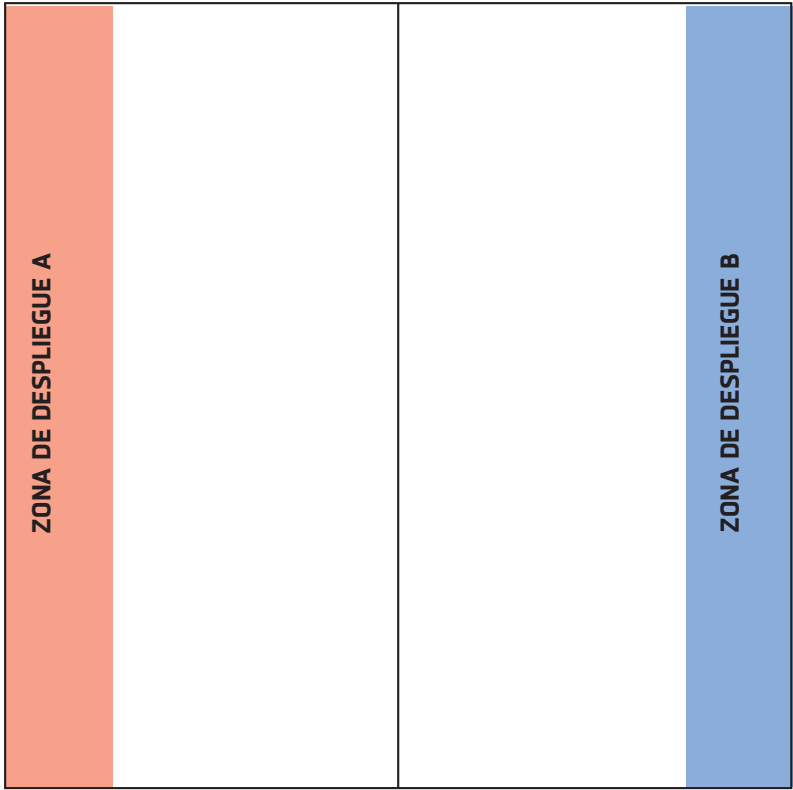
El DataTracker se identifica mediante un Marcador de Data Pack (DATA PACK).

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.



30 CM

LÍNEA DE FRENTE

Configuración tipo: A.

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

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- Dominar el Sector más cercano a la Zona de Despliegue propia (1 Punto de Objetivo).
- Dominar el Sector central (3 Puntos de Objetivo).
- Dominar el Sector central teniendo al Oficial de Enlace propio dentro de dicho Sector (1 Punto de Objetivo adicional al Objetivo anterior).
- Dominar el Sector más alejado de la Zona de Despliegue propia (4 Puntos de Objetivo).

CLASIFICADO

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

DESPLIEGUE

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

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

APOYO ASEGUADO

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

DEPÓSITO

En la zona de operaciones se encuentra un almacén de suministros técnicos. En este escenario, cualquier tropa que disponga de la Habilidad Especial **Ingeniero** o sus variantes aplicará un **MOD** de +3 a **VOL** al declarar el uso de dicha Habilidad Especial.

SECTORES (ZO)

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

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

DOMINAR ZONA DE OPERACIONES

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

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

SHASVASTII

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

BAGAJE

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

CARTA INTELCOM (APOYO Y CONTROL)

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

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

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

OFICIAL DE ENLACE

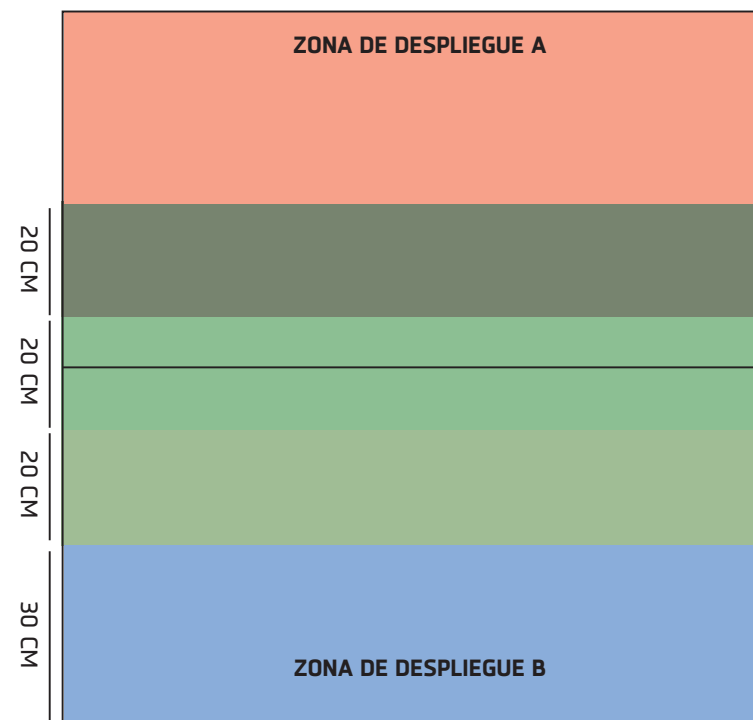
Los Oficiales de Enlace tienen la misión de recopilar toda la información y datos de inteligencia obtenidos durante la operación y transmitirlos al Mando Coordinado de Defensa Global, gestionado por O-12.

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

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

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

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



FIN DE MISIÓN

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



CONGELACIÓN

Configuración tipo: --.

Reglas Especiales: Zona de Exclusión, Escombrera, Fallo de Gravedad Artificial,, 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

ESCOMBRERA

A causa de la destrucción provocada por las operaciones de combate, la Zona de Exclusión se considera Zona de **Terreno Escombrera**. En esta área **no se aplican restricciones al Movimiento**, sin embargo, aquellas tropas que posean la Habilidad Especial **Multiterreno, Terreno: Montaña** o **Trepar 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** que se declare, ejecute o trace en la Zona de Exclusión.

FALLO DE GRAVEDAD ARTIFICIAL

La Zona de Exclusión se considera Zona de **Terreno 0-G**. En esta área **no se aplican restricciones al Movimiento**, sin embargo, aquellas tropas que posean la Habilidad Especial **Terreno: 0-G** o **Multiterreno** 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 Zona de Exclusión.

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)

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.

EFFECTOS

- » 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 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.

TROPAS ESPECIALISTAS

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

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

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

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

DATATRACKER

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

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

ORDEN ESPECIAL DEL DATATRACKER

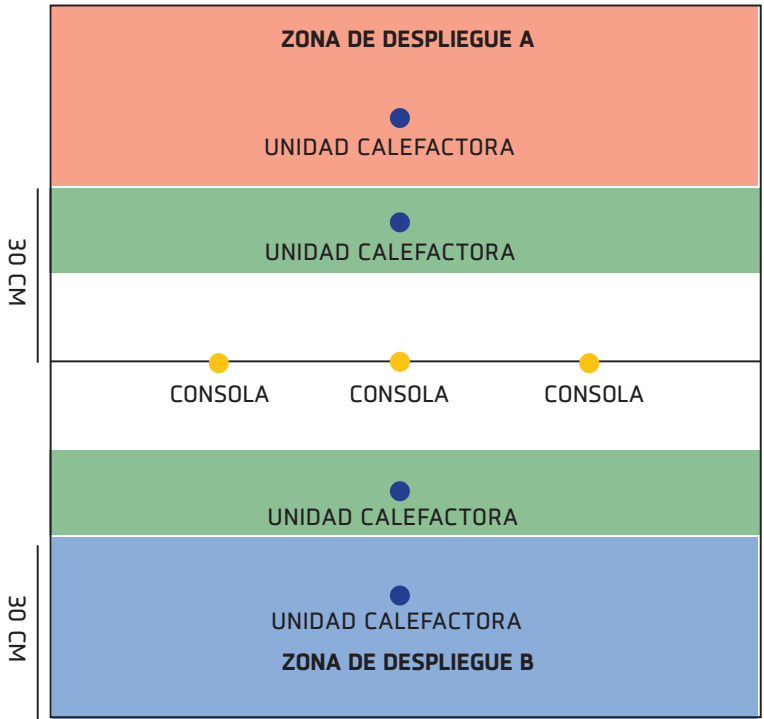
El DataTracker posee una Orden Irregular extra, que sólo puede consumir en sí mismo, y que no se puede convertir en una Orden Regular. Esta Orden no forma parte de la Reserva de Órdenes, es una Orden Irregular adicional de uso exclusivo para el DataTracker.

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 ELE-MENTO	NOM-BRE	BLI	PB	EST	TAC	PRO
ESCE-NO-GRÁ-FICO	UNIDAD CALE-FAC-TORA	2	0	3	--	--





COMMS CENTER

Configuración tipo: N.

Reglas Especiales: Acceso Seguro, Espacio Cerrado, Zona de Exclusión, La Cuadrícula, Eliminación, Tropas Especialistas, Bono de Hacker, Objetivo Designado, Carta INTELCOM (Contraespionaje), Oficial de Enlace.

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 con el Oficial de Enlace (1 Punto de Objetivo).

CLASIFICADO

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

DESPLIEGUE

ACCESO SEGURO

Las rutas de aproximación a la zona de operaciones están libres de peligro. En este escenario, las Zonas de Despliegue tienen una profundidad de 40 cm.

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

ESPACIO CERRADO

La zona de operaciones está plagada de áreas angostas. En este escenario, las Armas de Plantilla aplican un +1 al Daño.

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)

Ataque.

REQUISITOS

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

EFFECTOS

- » Superando una Tirada de VOL se considera que la Antena ha sido Conectada por el jugador. En caso de fallar la tirada, ésta se puede repetir las veces que sea necesario, con el correspondiente consumo de 1 Habilidad Corta por intento.
- » Un jugador puede Conectar una Antena que haya sido Conectada previamente por su adversario, empleando el mismo procedimien-to. 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.

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 Conectar Antenas. Además, podrán realizar dos Tiradas de VOL por cada Habilidad Corta consumida al Conectar una Antena.

OBJETIVO DESIGNADO

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

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

CARTA INTELCOM (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.

OFICIAL DE ENLACE

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

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

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

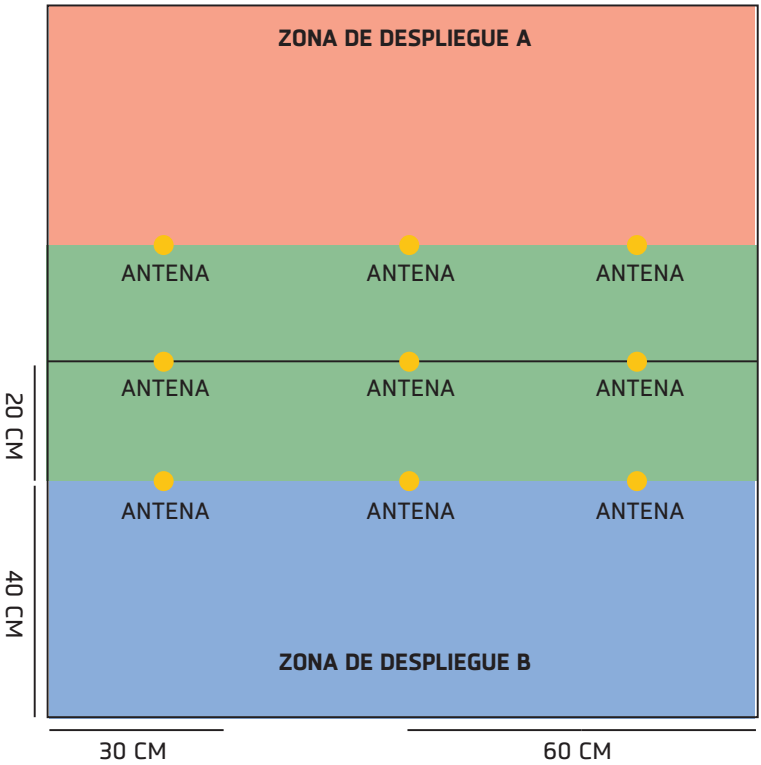
Al final de la partida, si el Oficial de Enlace se encuentra en estado no Nulo y completamente fuera de su Zona de Despliegue, su jugador realizará una Tirada de VOL+3, empleando el Atributo VOL de su Oficial de Enlace. En caso de superar esta tirada, el jugador obtendrá 1 Punto de Objetivo extra (hasta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

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

FIN DE MISIÓN

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

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





MATRIZ DE TRANSMISIÓN

Configuración tipo: J.

Reglas Especiales: Alcance Restringido, Amplificador, Zonas de Transmisión (ZO), Dominar ZO, DataTracker, Objetivo Designado, Carta INTELCOM (Bastimiento).

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

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

CLASIFICADO

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

DESPLIEGUE

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

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

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 Hackeo 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.

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

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

OBJETIVO DESIGNADO

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

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

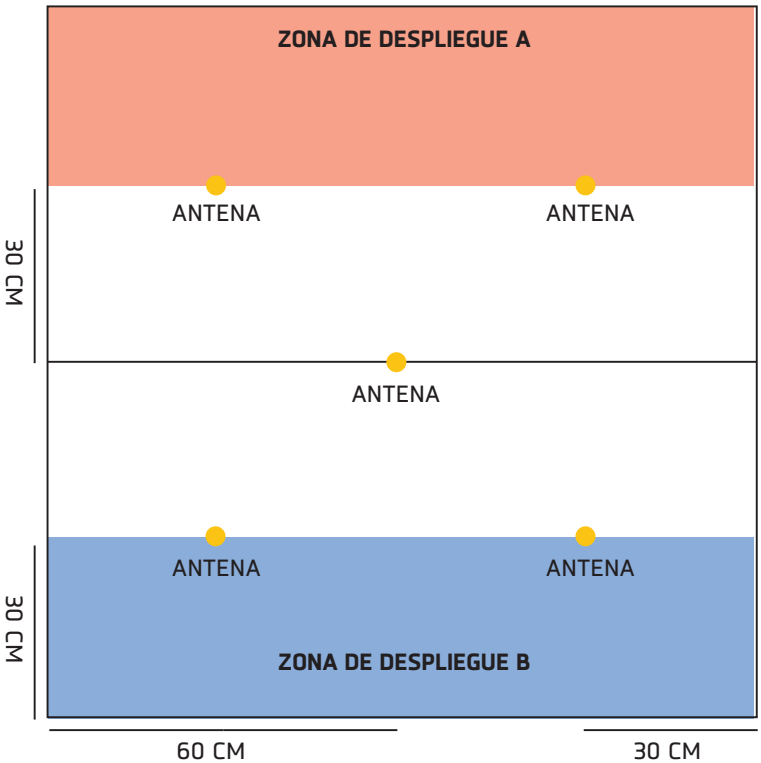
CARTA INTELCOM (BASTIMIENTO)

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

FIN DE MISIÓN

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

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



TIROTEO

Configuración tipo: B.

Reglas Especiales: Brecha en el Casco, Pelea de Bar, Ventaja Ejército Combinado, Eliminación, Sin Cuartel, Zona Designada de Aterrizaje, Panoplias, Tropas Especialistas, DataTracker.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

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

CLASIFICADO

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

DESPLIEGUE

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

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

BRECHA EN EL CASCO

Una brecha en el casco ha producido una zona peligrosa que dificulta la operación. A causa de la brecha, las *Zonas de Despliegue* se consideran 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 Terreno: O-G* o *Multiterreno* no se ven afectadas por el *Ambiente Hostil*.

PELEA DE BAR

En este escenario, cada jugador dispondrá de uno de los dos personajes especiales que se listan a continuación sin Coste ni CAP. Los jugadores podrán decidir por mutuo acuerdo o mediante una tirada de dados cuál personaje alinearán.

VENTAJA EJÉRCITO COMBINADO

Esta localización es un nido oculto del Ejército Combinado. En este escenario, las Listas de Ejército Combinado, sea genérico o cualquiera de sus Sectoriales, obtendrán un **Bono de +1 punto al CAP disponible**.

ELIMINACIÓN

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

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

SIN CUARTEL

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

ZONA DESIGNADA DE ATERRIZAJE

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

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

PANOPLIAS

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

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

USAR PANOPLIA

(HABILIDAD CORTA)

Ataque.

REQUISITOS

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

EFFECTOS

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

TROPAS ESPECIALISTAS

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

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

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

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

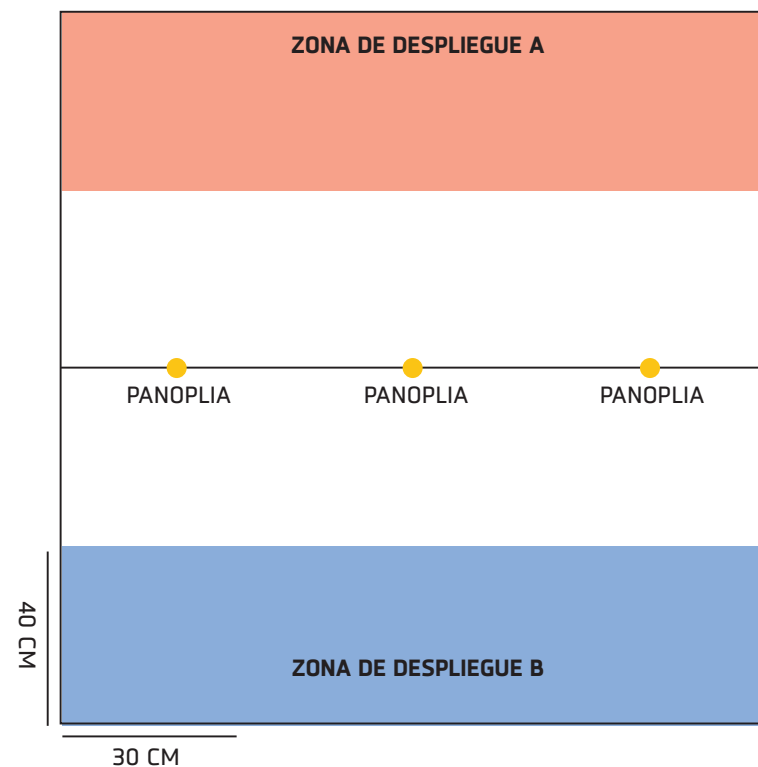
DATATRACKER

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

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

FIN DE MISIÓN

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



ISC: Fusilero Angus

FUSILERO ANGUS										
MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp	
10-10	14	12	10	12	1	0	1	2	1	
Habilidades Especiales: Observador de Artillería										
Nombre	Armas CD			Armas CC			CAP		P	
FUSILERO ANGUS	Fusil Combi			Pistola, Cuchillo						
FUSILERO ANGUS	Escopeta de Abordaje			Pistola, Cuchillo						

ISC: Fat Yuan Yuan

FAT YUAN YUAN										
MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp	
10-5	18	9	15	11	1	0	1	2	1	
Habilidades Especiales: Berserk, Botín N1, Salto de Combate Inferior, Peso Pesado										
Nombre	Armas CD			Armas CC			CAP		P	
FAT YUAN YUAN	Chain Rifle, Cargas-D			Pistola Pesada, Arma CC Shock						
FAT YUAN YUAN	Escopeta de Abordaje, Cargas-D			Pistola Pesada, Arma CC Shock						



ADQUISICIÓN

Configuración tipo: B.

Reglas Especiales: Planicie de Regolito, Ventaja Gravitacional, Antenas de Comunicación, Tech-Coffin, Tropas Especialistas, Bono de Ingeniero y Hacker, DataTracker, Oficial de Enlace.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

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

CLASIFICADO

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

DESPLIEGUE

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

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

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

PLANICIE DE REGOLITO

La zona de operaciones se halla en la superficie del asteroide, en un área 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 GRAVITACIONAL

La zona de operaciones presenta unas ventanas de inserción que podrían suponer una ventaja táctica. Las tropas que posean la Habilidad Especial Terreno: 0-G pueden desplegar como si dispusieran de la Habilidad Especial DA: Infiltración Aérea.

ANTENAS DE COMUNICACIÓN

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

ACTIVAR ANTENA DE COMUNICACIÓN

(HABILIDAD CORTA)

Ataque.

REQUISITOS

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

EFFECTOS

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

CONTROLAR ANTENA DE COMUNICACIÓN

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

TECH-COFFIN

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

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

CONTROLAR TECH-COFFIN

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

TROPAS ESPECIALISTAS

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

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

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

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

BONO DE INGENIERO Y HACKER

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

DATATRACKER

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

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

OFICIAL DE ENLACE

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

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

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

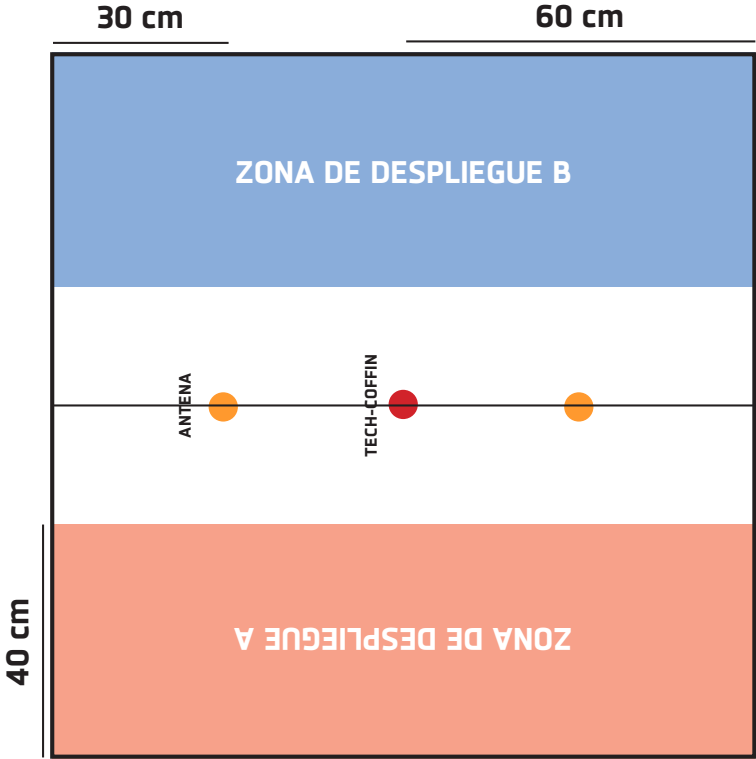
Al final de la partida, si el Oficial de Enlace se encuentra en estado no Nulo y completamente fuera de su Zona de Despliegue, su jugador realizará una Tirada de VOL+3, empleando el Atributo VOL de su Oficial de Enlace. En caso de superar esta tirada, el jugador obtendrá 1 Punto de Objetivo extra (hasta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

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

FIN DE MISIÓN

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

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





LA ARMERÍA

Configuración tipo: F.

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

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

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

CLASIFICADO

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

DESPLIEGUE

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

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

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

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.

ARSENAL

En la zona de operaciones se encuentra un almacén de armamento y munición. En este escenario, los jugadores ignorarán la Propiedad **Desechable** de cualquiera de las armas y piezas de equipo de sus tropas.

LA ARMERÍA (ZO)

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

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

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

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

ABRIR PUERTAS ARMERÍA

(HABILIDAD CORTA)

Ataque.

REQUISITOS

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

EFFECTOS

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

DOMINAR ZONA DE OPERACIONES

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

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

SHASVASTII

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

BAGAJE

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

PANOPLIAS

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

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

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

USAR PANOPLIA

(HABILIDAD CORTA)

Ataque.

REQUISITOS

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

EFFECTOS

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

TROPAS ESPECIALISTAS

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

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

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

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

CARTA INTELCOM (APOYO Y CONTROL)

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

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

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.

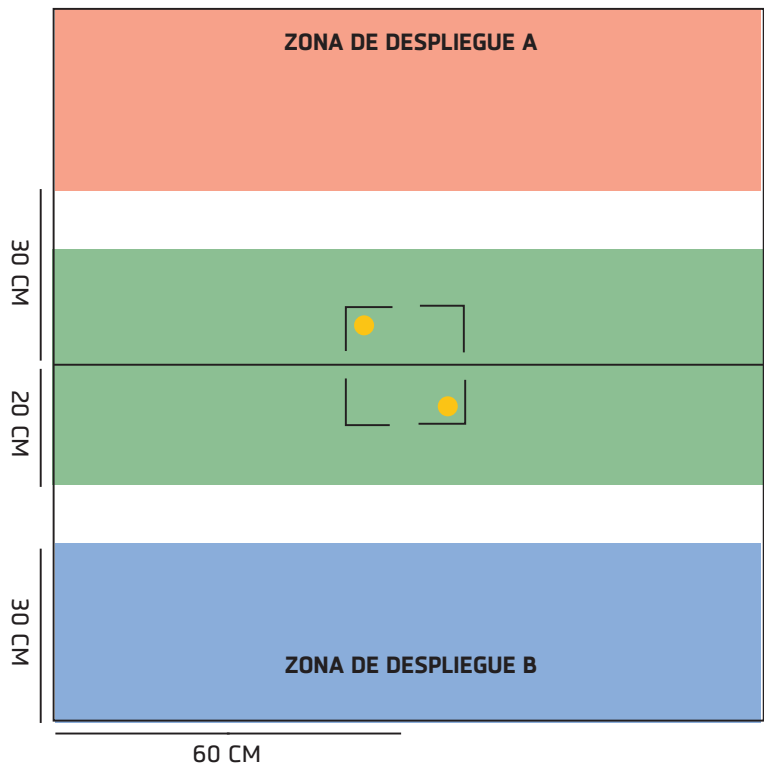
FIN DE MISIÓN

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 *iiiRetirada!!!* la partida acabará al final de ese mismo Turno.

TIPO DE EDIFICIO	TIPO DE ESTRUCTURA	TIPO DE ACCESO	TAMAÑO DE ACCESO	PROPIEDADES
ARMERÍA	MURO (X4)	PUERTA DE SEGURIDAD (X4)	ACCESO ESTRECHO (X4)	PANOPLIA (X2)

TIPO DE ELEMENTO	NOMBRE	BLI	PB	EST	TAC	PRO
ACCESO	PUERTA DE SEGURIDAD	3	3	2	ACCESO ESTRECHO	HACKEABLE (TIRADA DE VOL)
ESTRUCTURAL	MURO	10	0	3	--	--
ESCENOGRAFICO	PANOPLIA	0	0	1	--	LOGÍSTICA





SUMINISTROS

Configuración tipo: B.

Reglas Especiales: Shadowshooter, Apoteca, 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

SHADOWSHOOTER

En la zona de operaciones hay un par de Shadowshooters de Wild Bill que han sido hackeados por ambos bandos.

En este escenario ambos jugadores pueden alinear a Wild Bill sin aplicar Coste ni CAP alguno.

APOTECA

En la zona de operaciones se encuentra un almacén de suministros médicos. En este escenario, cualquier tropa que disponga de la Habilidad Especial Médico o sus variantes (Médico Plus, Akbar...) aplicará un MOD de +3 a VOL al declarar el uso de dicha Habilidad Especial.

Del mismo modo, en este escenario, los MediKits, y cualquier variante, y los AutoMediKits aplican un MOD de +3 al Atributo de FIS de su objetivo Este MOD es acumulativo con otros MOD.

TECH-COFFINS

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

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

CAJAS DE SUMINISTROS

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

EXTRAER CAJAS DE SUMINISTROS

(HABILIDAD CORTA)

Ataque.

REQUISITOS

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

EFFECTOS

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

RECOGER CAJA DE SUMINISTROS

(HABILIDAD CORTA)

Ataque.

REQUISITOS

La tropa debe encontrarse en alguna de las situaciones siguientes:

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

EFFECTOS

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

REGLAS COMUNES DE CAJAS DE SUMINISTROS

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

CONTROLAR LAS CAJAS

DE SUMINISTROS

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

TROPAS ESPECIALISTAS

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

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

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

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

BONO DE MÉDICO Y SANITARIO

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

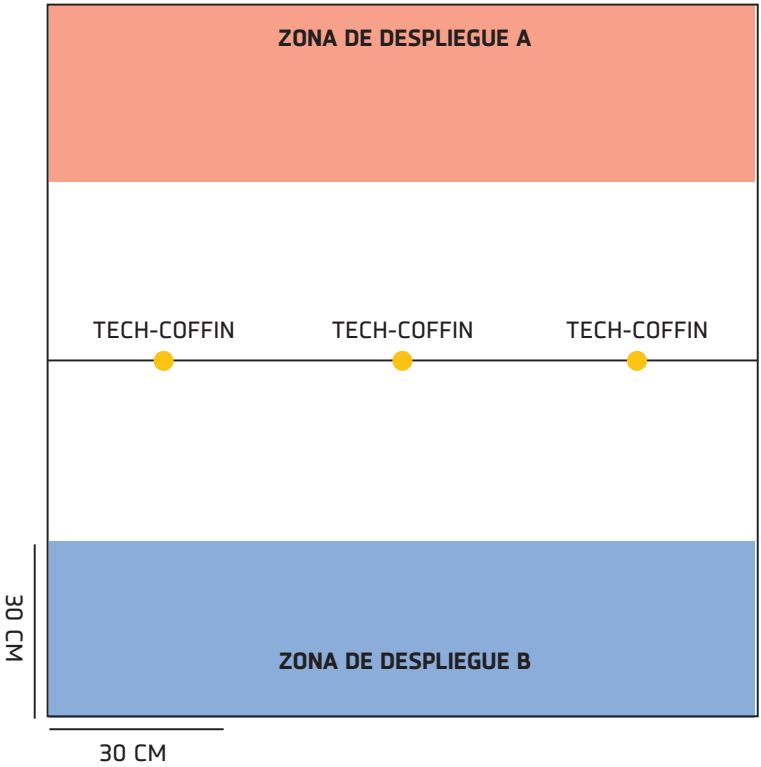
CARTA INTELCOM (CONTRAESPIONAJE)

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

FIN DE MISIÓN

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

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





DECAPITACIÓN

Configuración tipo: A.

Reglas Especiales: Espacio Cerrado, Shadowshooter, Superioridad Numérica (Compañía Ikari), Enlace Táctico Reforzado, DataTracker, Objetivo Designado, Eliminación, Sin Cuartel, Sin Mazo Clasificado, Concilium Watch.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

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

CLASIFICADO

Sin Objetivos Clasificados.

DESPLIEGUE

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

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

ESPACIO CERRADO

La zona de operaciones está plagada de áreas angostas. En este escenario, las Armas de Plantilla aplican un +1 al Daño.

SHADOWSHOOTER

En la zona de operaciones hay un par de Shadowshooters de Wild Bill que han sido hackeados por ambos bandos.

En este escenario ambos jugadores pueden alinear a Wild Bill sin aplicar Coste ni CAP alguno.

SUPERIORIDAD NUMÉRICA (COMPAÑÍA IKARI)

Al encontrarse la zona de operaciones en territorio controlado, una o varias facciones indicadas entre paréntesis, tanto de genérico como de Sectorial, disponen de un bono de 25 puntos de ejército extra al Tier al que se juegue el escenario. Por ejemplo, si se indica (Ejército Combinado) en una partida de 300 puntos, un jugador del Ejército Combinado genérico dispondrá de 325 Puntos de Ejército para componer su lista.

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 Holoproector.

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

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

OBJETIVO DESIGNADO

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

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

ELIMINACIÓN

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

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

SIN CUARTEL

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

SIN MAZO CLASIFICADO

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

CONCILIUM WATCH

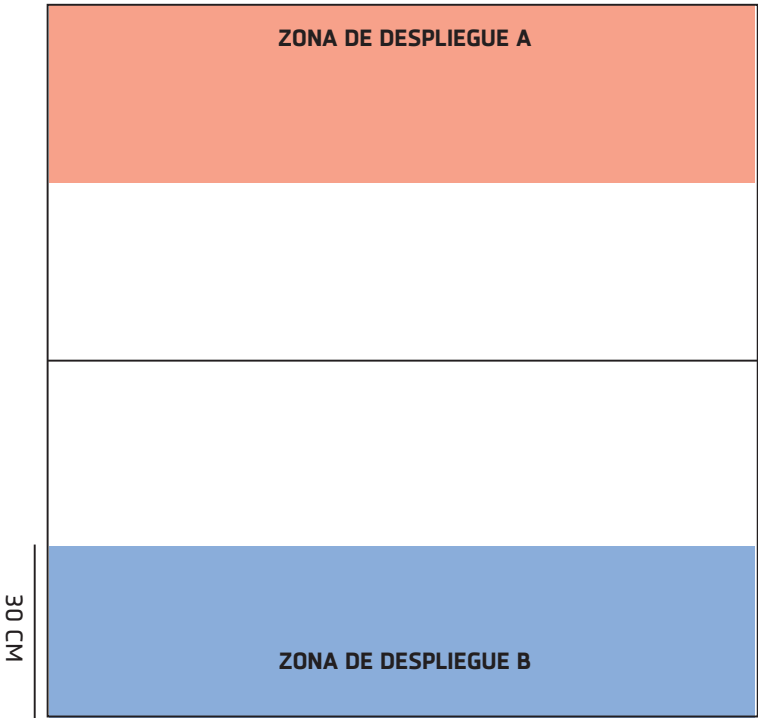
Un jugador obtendrá 1 Punto de Objetivo extra (hasta un total máximo de 10 Puntos de Objetivo) si al término de la partida se dan las tres condiciones siguientes:

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

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

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

TABLA DE ARMAS PROHIBIDAS POR CONCILIUM CONVENTION WATCH			
BLITZEN	E/MITTER	FLAMMENSPEER	MINAS MONOFILO
CHAIN-COLT	ESCOPETA DE ABORDAJE	GRANADAS E/M	MINAS VIRALES
CHAIN RIFLE	ESCOPETA DE ABORDAJE T2	LANZALLAMAS LIGERO	NANOPULSER
DROP BEARS	ESCOPETA LIGERA	LANZALLAMAS PESADO	WILDPARROT
E/MARAT	ESCOPETA PESADA	MINA PECTORAL	ZAPPER
E/MAULER	ESCOPETA VULKAN	MINAS ANTIPERSONA	



FIN DE MISIÓN

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



CUADRÍCULA

Configuración tipo: N.

Reglas Especiales: Entorno Traicionero, Pitch-Black, Ventaja Ejército Combinado, Espesura, La Cuadrícula, Tropas Especialistas, Objetivo Designado, Eliminación, Sin Mazo Clasificado.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- Tener tantas Antenas Designadas al final de la partida como el enemigo (2 Puntos de Objetivo, sólo si se ha Designado al menos 1 Antena).
- Tener más Antenas Designadas al final de la partida que el enemigo (4 Puntos de Objetivo).
- Haber Destruído al final de la partida tantas Antenas como el enemigo (2 Puntos de Objetivo, sólo si se ha Destruído al menos 1 Antena).
- Haber Destruído al final de la partida más Antenas que el enemigo (4 Puntos de Objetivo).
- Eliminar al Objetivo Designado (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.

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

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

ENTORNO TRAICIONERO

Los corredores subterráneos de la colonia minera de Novyy Bangkok pueden ser tan peligrosos como temibles. La Espesura 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, Terreno: O-G o la pieza de equipo Visor Multiespectral o Visor Biométrico no se ven afectadas por el Ambiente Hostil.

PITCH-BLACK

La zona de operaciones es extremadamente oscura, dificultando la adquisición de objetivos en ella. 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).

VENTAJA EJÉRCITO COMBINADO

Esta localización es un nido oculto del Ejército Combinado. En este escenario, las Listas de Ejército Combinado, sea genérico o cualquiera de sus Sectoriales, obtendrán un Bono de +1 punto al CAP disponible.

ESPESURA

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

LA CUADRÍCULA

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

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

DESIGNAR ANTENAS

(HABILIDAD CORTA)

Ataque.

REQUISITOS

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

EFFECTOS

- » Superando una Tirada de VOL se considera que la Antena ha sido Designada por el jugador. En caso de fallar la tirada, ésta se puede repetir las veces que sea necesario, con el correspondiente consumo de 1 Habilidad Corta por intento.
- » La Habilidad Designar Antenas puede ser sustituida por la Habilidad Especial Observador de Artillería por aquellas tropas que dispongan de ella, aplicando sus reglas y requisitos para obtener el mismo efecto en esta misión.
- » Un jugador puede Designar una Antena que haya sido Designada previamente por su adversario, empleando el mismo procedimiento. En ese caso, deja de contar como Designada para el enemigo.
- » No se puede Designar una Antena que ya haya sido Destruída por el adversario.
- » Se pueden emplear Marcadores de Jugador A (PLAYER A) y Jugador B (PLAYER B) para señalar las Antenas Designadas. Es recomendable que cada jugador emplee un tipo de Marcador distinto.

DESTRUIR ANTENAS

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

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

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

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

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

En caso de que un jugador efectúe un Ataque que afecte a una Antena (por emplear un Arma de Plantilla, por ejemplo) que no haya Designado previamente, o antes de la segunda Ronda de Juego, no aplicará las reglas de Estructuras de Escenografía y no realizará Tirada de BLI/PB por la Antena.

Sólo aquellas Antenas cuya peana se encuentre completamente dentro de la mitad de la mesa del contrincante se considerarán válidas para cumplir el Objetivo de Destruir Antenas en la mitad de la mesa del 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.

OBJETIVO DESIGNADO

En este escenario la figura HVT del enemigo deja de ser clasificada como 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.

ELIMINACIÓN

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

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

SIN MAZO CLASIFICADO

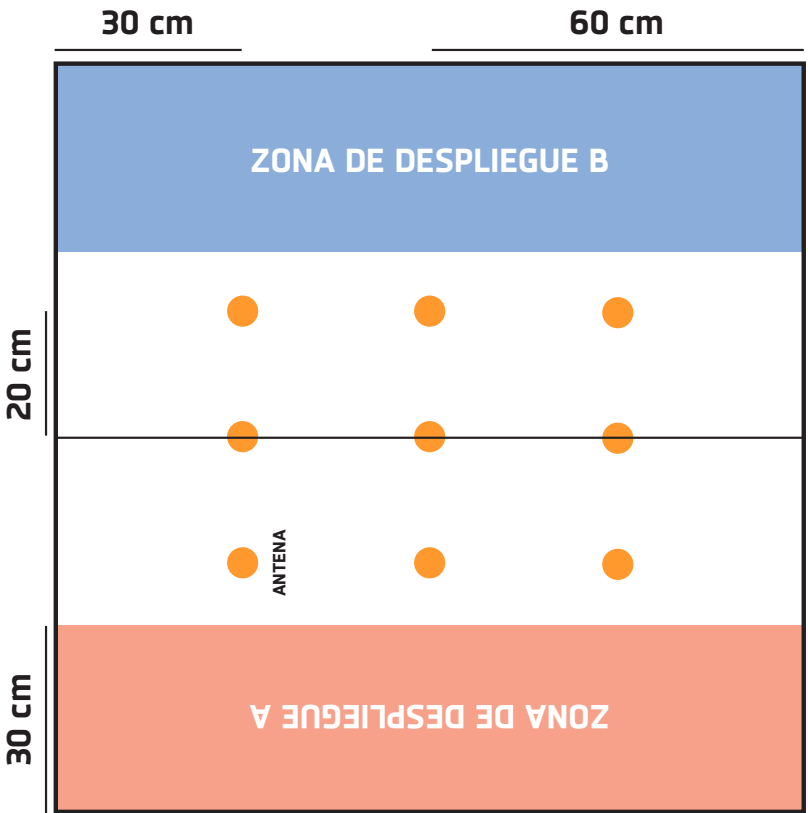
En este escenario no se aplican las reglas de Objetivo Clasificado, ni Mazo Clasificado.

FIN DE MISIÓN

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

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

TIPO DE ELE-MENTO	NOMBRE	BLI	PB	EST	TAC	PRO
ESCENO-GRÁFICO	ANTENA DE TRANS-MISIÓN	4	3	2	--	--



ASTEROIDBLUES.WARCONSOLE.COM

CORVUS BELL
INFINITY

INFINITYTHEGAME.COM

STORE.CORVUSBELLI.COM

OnTableTop 

ONTABLETOP.COM

STORE.ONTABLETOP.COM