

AN ONLINE CAMPAIGN IN COLLABORATION WITH ONTABLETOP

DURGAMA TAKEOVER

FASE 2

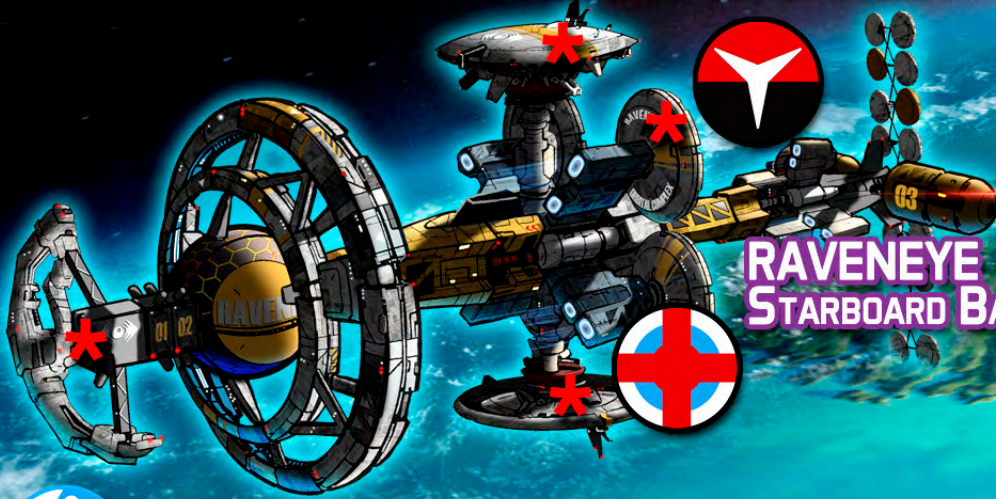


OnTableTop

CORVUS BELLI
INFINITY



**RAVENEYE
PORT BATTERY**



**RAVENEYE
STARBOARD BATTERY**



**RAVENEYE
BOW SECTION**



**ZEBU
RESEARCH CENTRE**



ALFUTNA
TERRAFORMATION UNIT



CAMELIARD



XIĀNDǎO
NEOSTEELWORKS



DARPAN
XENOSTATION



GEKIDAN
RESEARCH PARK

DURGAMA
CONCILIVM PRIMA

LA CAMPAÑA THE DURGAMA TAKEOVER. SEGUNDA FASE

Parece que, una vez más, las fuerzas de la humanidad, en vez de actuar de manera conjunta, aprovechan la menor oportunidad para arrojarse las unas sobre las otras. Olvidado el carácter colaborativo frente a la amenaza alienígena en favor de acciones hostiles con el objetivo de obtener una ventaja competitiva en la lucha por el poder a nivel internacional, la región de Durgama es escenario de encarnizados combates. Numerosos ataques se han cebado en las distintas posiciones que los poderes de la Esfera disponen en este territorio, sin embargo, ninguna de ellas ha caído por completo en manos del enemigo, aunque esta situación puede estar a punto de cambiar. Una segunda oleada de ataques se prepara ahora, de mayor intensidad si cabe, y que apunta al núcleo de cada localización. Mientras, las fuerzas de la IE siguen amenazando las posiciones de las fuerzas conjuntas de O-12, PanOceanía, Ariadna y Nómadas en el orbital Raveneye para poder dominar la órbita sobre ese territorio.

ÁREA PANOCEÁNICA. RAVENEYE. SECCIÓN DE PROA

FASE 2

Para mantener el control sobre esta sección de la plataforma orbital es preciso tomar también la Sala de Comunicaciones, que almacena todas las comunicaciones monitorizadas por Raveneye. Es indispensable cumplir las dos misiones para tener el control total de esta localización al final de la campaña.

COMMS ROOM

- ▶ Misión: Borrado de memoria.
- ▶ Regla Especial de Campaña: Amplificador, Ventaja Gravitacional.

ÁREA PANOCEÁNICA. CAMELIARD

FASE 2

Para mantener el control sobre esta localización de inspiración artúrica es preciso tomar también el Relicario, donde se guardan todos los artefactos alienígenas. Es indispensable cumplir las dos misiones para tener el control total de esta localización al final de la campaña.

RELIQUARY

- ▶ Misión: Saqueo y Sabotaje.
- ▶ Regla Especial de Campaña: Apoyo Asegurado, Depósito.

ÁREA YU JING. NEOACERÍA XIĀNDǎO

FASE 2

Una vez concluidos los combates en zona de los laboratorios de impresión 3D cantera, la batalla se ha extendido hacia el corazón de la neoacería: el horno principal, imprescindible para dominar esta posición. Es indispensable cumplir las dos misiones para tener el control total de esta localización al final de la campaña.

MAIN FURNACE

- ▶ Misión: Decapitación.
- ▶ Regla Especial de Campaña: Escombrera, Espacio cerrado, Refuerzo Acorazado.

ÁREA NÓMADA. RAVENEYE. BATERÍA DE BAVOR

FASE 2

El montaje de artillería de las baterías de la plataforma orbital se encuentra en la superficie del casco. Para dominar la batería por completo y poder hacer un uso efectivo de la misma es preciso salir al exterior y controlar cada pieza para evitar cualquier posible sabotaje. Es indispensable cumplir las tres misiones para tener el control total de esta localización al final de la campaña.

PORT RAIL CANNON

- ▶ Misión: Control de Cuadrantes.
- ▶ Regla Especial de Campaña: Campo Abierto, Fallo de Gravedad Artificial, Interferencias.

ÁREA HAQQISLAMITA. UNIDAD DE ESTUDIOS DE TERRAFORMACIÓN ALFUTNA

FASE 2

El punto más sensible de Alfutna es la pequeña zona aeroportuaria con su área de hangares para la carga y mantenimiento de las naves que mantienen el puente aéreo de conexión de este centro con el resto de Concilium. Es indispensable cumplir las dos misiones para tener el control total de esta localización al final de la campaña.

HANGARS AREA

- ▶ Misión: Suministros.
- ▶ Regla Especial de Campaña: Campo Abierto, Depósito.

ÁREA ARIADNA. RAVENEYE. BATERÍA DE ESTRIBOR

FASE 2

El montaje de artillería de las baterías de la plataforma orbital se encuentra en la superficie del casco. Para dominar la batería por completo y poder hacer un uso efectivo de la misma es preciso salir al exterior y controlar cada pieza para evitar cualquier posible sabotaje. Es indispensable cumplir las dos misiones para tener el control total de esta localización al final de la campaña.

STARBOARD RAIL CANNON

- ▶ Misión: Aniquilación.
- ▶ Regla Especial de Campaña: Campo Abierto, Fallo de Gravedad Artificial, Ventaja Gravitacional.

ÁREA JSA. GEKIDAN RESEARCH PARK

FASE 2

El emplazamiento avanzado Itokawa se enfoca en el desarrollo de sistemas para satélites a todos los niveles, desde operativos a seguimiento y lanzamiento. Es indispensable cumplir las tres misiones para tener el control total de esta localización al final de la campaña.

ITOKAWA SITE

- ▶ Misión: Power Pack.
- ▶ Regla Especial de Campaña: Amplificador, Jungla Esmeralda.

ÁREA O-12. CENTRO DE INVESTIGACIÓN ZEBU

FASE 2

Es preciso hacerse con el control del auténtico corazón y cerebro de esta localización, los laboratorios de investigación simbiótica, ahí es donde se encuentran los datos y resultados de los estudios llevados a cabo en este centro.

SYMBIORESEARCH LABS

- ▶ Misión: Biotécvaro.
- ▶ Regla Especial de Campaña: Apoteca, Equipo Especializado.

ÁREA ALEPH. XENOESTACIÓN DARPAN

FASE 2

La Bóveda de Seguridad de la Xenoestación Darpan albergaba tesoros que poco o nada tenían que envidiar a los de los mayores bancos de la Esfera Humana. De revelarse, los avances en investigación xenotecnológica que allí se ocultan podrían suponer una auténtica revolución en el actual panorama científico. Es indispensable cumplir las dos misiones para tener el control total de esta localización al final de la campaña.

MAX-SEC VAULT

- ▶ Misión: Sala del Pánico.
- ▶ Regla Especial de Campaña: Simbiocoraza, Equipo Especializado.



THE DURGAMA TAKEOVER. MISIONES. SEGUNDA FASE

RAVENEYE. SECCIÓN DE PROA

COMMS ROOM

BORRADO DE MEMORIA

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- » Destruir el Servidor del enemigo con la IA Renegada al final de la partida (3 Puntos de Objetivo).
- » Destruir el mismo número de Servidores que el enemigo al final de la partida (1 Punto de Objetivo, sólo si se ha Destruído al menos 1 Servidor).
- » Destruir más Servidores que el enemigo al final de la partida (2 Puntos de Objetivo).
- » Lograr que el Servidor con la IA Renegada propia no haya sido Destruído al final de la partida (2 Punto de Objetivo).
- » Lograr que ningún Servidor propio haya sido Destruído al final de la partida (1 Punto de Objetivo).
- » Activar una Consola (1 Punto1 de Objetivo).

CLASIFICADO

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

FUERZAS Y DESPLIEGUE

BANDO A y BANDO B: Ambos jugadores desplegarán en los lados opuestos de la mesa de juego, en un área de tamaño variable según los puntos de las Fuerzas.

| BANDO | PUNTOS | CAP | TAMAÑO MESA | ZONA DESPLIEGUE |
|-------|--------|-----|-----------------|-----------------|
| A y B | 150 | 3 | 60 cm x 80 cm | 20 cm x 60 cm |
| A y B | 200 | 4 | 80 cm x 120 cm | 30 cm x 80 cm |
| A y B | 250 | 5 | 80 cm x 120 cm | 30 cm x 80 cm |
| A y B | 300 | 6 | 120 cm x 120 cm | 30 cm x 120 cm |
| A y B | 400 | 8 | 120 cm x 120 cm | 30 cm x 120 cm |

No se permite desplegar en contacto de Silueta con las Consolas, ni tampoco con los Servidores.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

CONSOLAS

Hay 2 Consolas situadas en la línea central de la mesa a 40 cm de los bordes en partidas a 400/300 puntos, a 30 cm en partidas a 250/200 puntos y a 20 cm en partidas a 150 puntos (ver plano).

Las Consolas deben representarse con un Token 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).

SERVIDORES

Hay 3 Servidores situados en cada Zona de Despliegue, a 15 cm del borde largo de la Zona de Despliegue y a 30 cm (Servidor A), 60 cm (Servidor B), y 90 cm (Servidor C) del borde izquierdo de la mesa (ver plano) para partidas a 400/300 puntos.

Para partidas a 250/200 puntos, los Servidores estarán situados en cada Zona de Despliegue a 15 cm del borde largo de la Zona de Despliegue y a 15 cm (Servidor A), 40 cm (Servidor B), y 65 cm (Servidor C) del borde izquierdo de la mesa (ver plano).

Para partidas a 150 puntos, los Servidores estarán situados en cada Zona de Despliegue a 10 cm del borde largo de la Zona de Despliegue y a 10 cm (Servidor A), 30 cm (Servidor B), y 50 cm (Servidor C) del borde izquierdo de la mesa (ver plano).

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

Se considera que los Servidores Enemigos son aquellos que se encuentran en la Zona de Despliegue enemiga.

Los Servidores disponen de perfil y pueden ser tomados como Objetivo por las Tropas. Los Servidores sólo podrán ser seleccionados como Objetivo de un Ataque siempre y cuando dicho Ataque no afecte a ninguna otra Tropa, ya sea enemiga o aliada.

| | BLI | PB | EST | PROPIEDADES |
|----------|-----|----|-----|-------------|
| Servidor | 4 | 6 | 2 | Hackeable |

DESTRUIR LOS SERVIDORES

Los Servidores sólo pueden ser Destruídos mediante Ataques CC con Armas CC que dispongan de la Propiedad Antimaterial, con Cargas-D o utilizando el programa de Hackeo especial: Data Erasure.

No se pueden declarar ataques contra un Servidor durante la primera Ronda de Juego.

Un jugador no puede declarar Ataques contra un Servidor antes de haber activado una Consola.

Un Servidor se considera destruido cuando su Atributo de Estructura llega a 0 o menos.

Los Servidores no pueden ser objetivo de la Habilidad Especial Ingeniero o de la pieza de Equipo GizmoKit

ACTIVAR CONSOLAS

HABILIDAD CORTA

Ataque

REQUISITOS

- ▶ Sólo Tropas Especialistas pueden declarar esta Habilidad.
- ▶ La Tropas Especialistas debe encontrarse en contacto de Silueta con la Consola.
- ▶ Cada jugador puede activar sólo una Consola

EFECTOS

- ▶ Superando una Tirada Normal de VOL se considera que la Consola ha sido Activada por el jugador.
- ▶ En caso de fallar la Tirada, ésta se puede repetir las veces que sea necesario, con el correspondiente consumo de 1 Habilidad Corta por intento.
- ▶ El jugador no podrá Activar una Consola si ya ha activado una. El jugador sólo puede tener una Consola activada.
- ▶ Un jugador no puede Activar una Consola que haya sido Activada previamente por su adversario.
- ▶ Una vez que haya activado con éxito la Consola, se efectuará una Tirada para descubrir en que Servidor se encuentra la IA Renegada enemiga.

| 1D20 | RESULTADO |
|-------|---------------------------------------|
| 1-6 | Servidor A |
| 7-12 | Servidor B |
| 13-18 | Servidor C |
| 19-20 | En el Servidor a elección del jugador |

DATA ERASURE

El Data Erasure es un programa Hacker experimental especialmente diseñado para eliminar IA Renegadas de bancos de servidores.

Al final de la Fase de Despliegue, el jugador debe declarar qué Hacker de su Lista de Ejército tendrá acceso al programa Data Erasure. Esta Tropa deberá encontrarse siempre en la mesa de juego como Miniatura o como Marcador.

El Hacker con acceso al programa Hacker Data Erasure se identifica mediante un Token de Data Pack (DATA PACK).

Si el Hacker pasa a un estado Nulo, el Token de Data Pack permanecerá en la mesa y puede ser recuperado por cualquier Hacker aliado, en contacto de Silueta y con el gasto de una Habilidad Corta de la Orden.

ORDEN ESPECIAL DEL UBERHACKER

El Hacker con el Token de Data Pack durante el Recuento de Órdenes obtiene 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 ese Hacker.

DATA ERASURE

HABILIDAD CORTA

Ataque

REQUISITOS

- ▶ El objetivo debe ser un Servidor enemigo.

EFECTOS

- ▶ Este programa dispone de Ráfaga 1, permitiendo realizar una Tirada de VOL contra su objetivo
- ▶ Cada éxito en la tirada, aplica Munición DA, supone que el objetivo debe realizar dos Tiradas de Salvación sobre PB contra Daño 17.
- ▶ El objetivo perderá 1 punto de su Atributo de Estructura por cada Tirada de Salvación fallida.
- ▶ Un Crítico con este Programa obliga al objetivo a realizar una Tirada de Salvación adicional.
- ▶ El Rango de este programa es la Zona de Control, pero no puede utilizarse a través de un Repetidor.

TROPAS ESPECIALISTAS

En este escenario, sólo Hackers, Ingenieros, Médicos, Observadores de Artillería, Sanitarios y Tropas con la Habilidad Cadena de Mando u Operativo Especialista se consideran Tropas Especialistas.

Los Hackers, Médicos e Ingenieros no pueden cumplir las funciones de Tropa Especialista a través de Miniaturas con Repetidor ni de Periférico (Servidor).

BONO DE HACKER

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

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.

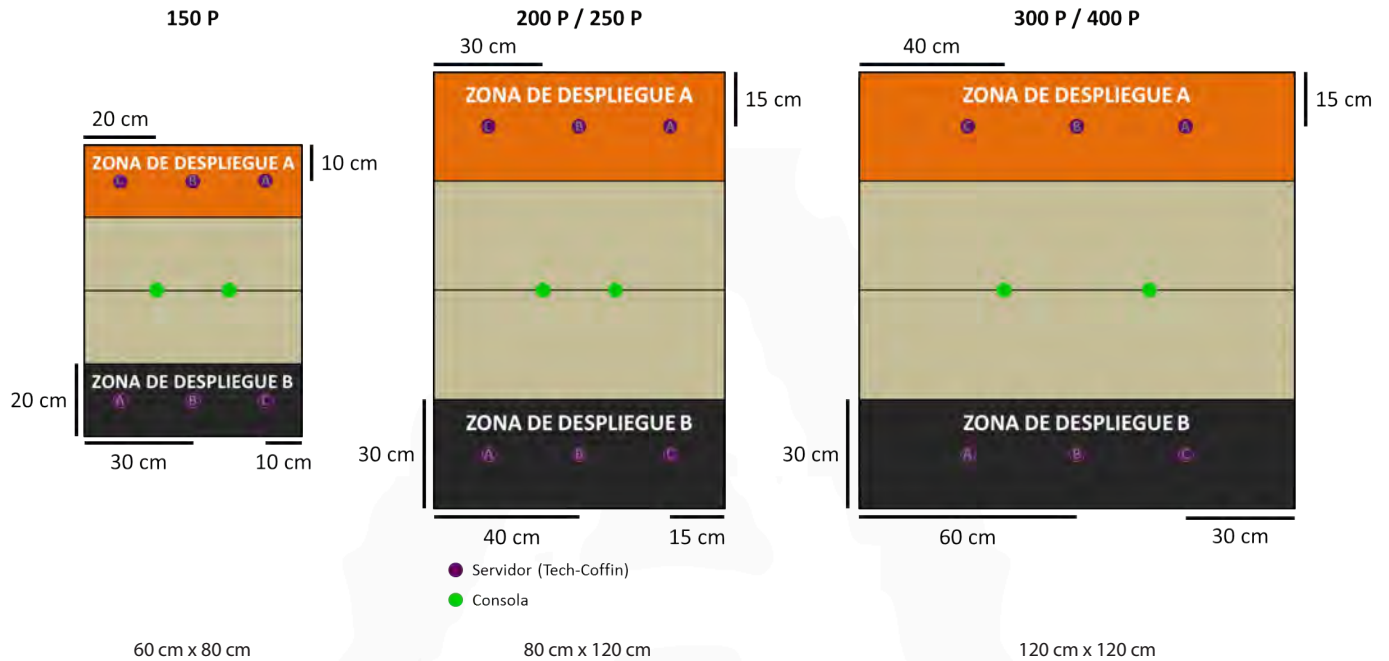
REGLAS ESPECIALES DE CAMPAÑA

AMPLIFICADOR

Las instalaciones potencian e intensifican las señales cuantrónicas. En este escenario, cualquier Ataque de Comunicaciones aplicará un **MOD** de +2 a su Atributo.

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 **Paracaidista**.



CAMELIARD

RELIQUARY

SAQUEO Y SABOTAJE

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- » Proteger el PAC propio (1 Punto de Objetivo por cada punto de Estructura que conserve al final de la partida).
- » Dañar el PAC enemigo (1 Punto de Objetivo por cada punto de Estructura que haya perdido al final de la partida, hasta un máximo de 3 Puntos de Objetivo).
- » Destruir el PAC enemigo (2 Punto de Objetivo adicional al Objetivo anterior).
- » Disponer de más armas o equipo obtenidos en las Panoplias que el enemigo al final de la partida (1 Punto de Objetivo).

CLASIFICADO

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

FUERZAS Y DESPLIEGUE

BANDO A y BANDO B: Ambos jugadores desplegarán en los lados opuestos de la mesa de juego, en un área de tamaño variable según los puntos de las Fuerzas.

| BANDO | PUNTOS | CAP | TAMAÑO MESA | ZONA DESPLIEGUE |
|-------|--------|-----|-----------------|-----------------|
| A y B | 150 | 3 | 60 cm x 80 cm | 20 cm x 60 cm |
| A y B | 200 | 4 | 80 cm x 120 cm | 30 cm x 80 cm |
| A y B | 250 | 5 | 80 cm x 120 cm | 30 cm x 80 cm |
| A y B | 300 | 6 | 120 cm x 120 cm | 30 cm x 120 cm |
| A y B | 400 | 8 | 120 cm x 120 cm | 30 cm x 120 cm |

No se permite desplegar en contacto de Silueta con los PAC ni con las Panoplias.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

PAC (PUESTO AVANZADO DE COMUNICACIONES)

Hay un total de 2 PAC (Puesto Avanzado de Comunicaciones), correspondiéndole una a cada jugador, situadas en mitades distintas de la mesa, cada uno de ellos al límite de la Zona de Despliegue y en la línea central de la mesa. (ver plano).

Se considera que el PAC Enemigo es aquel que se encuentra más próximo a la Zona de Despliegue enemiga.

Los PAC se representan mediante un Token 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).

El PAC dispone de perfil y puede ser tomado como Objetivo por las Tropas. El PAC sólo podrá ser seleccionado como Objetivo de un Ataque siempre y cuando dicho Ataque no afecte a ninguna otra Tropa, ya sea enemiga o aliada.

| NOMBRE | BLI | PB | EST | S |
|---|-----|----|-----|---|
| PAC (Puesto Avanzado de Comunicaciones) | 8 | 9 | 3 | 5 |
| CC FIJO =8, GIZMOKIT (FIS=9) | | | | |

SISTEMA DE DEFENSA AUTOMATIZADO (SDA)

Cada PAC está equipada con un SDA para evitar la manipulación del PAC. Cualquier Ataque CC realizado contra el PAC será una Tirada Enfrentada, incluso si se utiliza la Habilidad Especial Berserk. No se pueden aplicar MOD al Ataque CC. Si el atacante falla la Tirada Enfrentada, sufrirá un impacto con Munición Aturdidora, forzándole a realizar dos Tiradas de Salvación contra PB, con Daño 15. La Habilidad Especial Inmunidad (Total) no es efectiva contra este impacto.

DAÑAR Y DESTRUIR EL PAC

El PAC sólo puede ser Dañado mediante Ataques CC con Armas CC que dispongan de la Propiedad Antimaterial o Cargas-D.

Si el valor del Atributo Estructura del PAC llega a 0 o a cualquier valor por debajo de 0, el PAC se considera Destruído y debe retirarse de la mesa de juego.

El PAC puede ser objetivo de la Habilidad Especial Ingeniero o de la pieza de Equipo GizmoKit.

FURIA ACORAZADA

En este escenario, se considera que los TAG pueden aplicar la Propiedad Antimaterial en todos aquellos Ataques CC en los que empleen su Arma CC.

TERRITORIO ANTÁRTICO

La operación se encuentra en el continente de Helheim, por lo que toda la mesa se considera Territorio Antártico. En la mesa de juego no se aplican restricciones al Movimiento, sin embargo, aquellas tropas que posean la Habilidad Especial Terreno (Total), Terreno (Montaña) o Tregar Plus obtienen un Bono de +2,5 cm que sumarán al primer valor de su Atributo de MOV.

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

PANOPLIAS

Hay 2 Panoplias situadas en la línea central de la mesa a 30 cm de los bordes para partidas a 400/300 puntos, a 20 cm para partidas a 250/200 puntos y 15 cm a partidas a 150 puntos (ver plano).

Cada Panoplia deberá representarse con un Token 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 de Silueta con una Panoplia.

EFFECTOS

- ▶ Superando una Tirada Normal de VOL podrá efectuar una Tirada en la Tabla de Panoplia, para obtener un arma o pieza de Equipo. Una vez obtenido un éxito, no podrá volver a hacer uso de esta Panoplia.
- ▶ Aquellas Tropas que posean la Habilidad Especial Botín, o cualquier otra Habilidad que así lo indique en su descripción, no precisan realizar la Tirada de VOL.
- ▶ Además, una Tropa que, en contacto de Silueta con esta pieza de escenografía, consuma una Habilidad Corta de la Orden cancela el estado Descargado.
- ▶ Una Tropa podrá repetir su tirada en la en la Tabla de Panoplia si obtuviera un Arma o pieza de Equipo de la que ya dispusiera.

TABLA DE PANOPLIA

| | | | |
|-----|--|----|--|
| 1-2 | +1 BLI | 13 | Panzerfaust |
| 3-4 | Lanzallamas Lig. | 14 | Arma CC Monofilo |
| 5-6 | Granadas | 15 | MOV 20-10 |
| 7-8 | Arma CC DA | 16 | TAG: Ataque CD (Shock) Otros Tipos de Tropa: Fusil MULTI |
| 9 | Visor Multiespectral N1 | 17 | Fusil Francotirador MULTI |
| 10 | Arma CC EXP | 18 | TAG: Inmunidad (Total) Otros Tipos de Tropa: + 4 BLI |
| 11 | Lanza-Adhesivo (+1R) | 19 | Mimetismo (-6) |
| 12 | TAG: Inmunidad (AP) Otros Tipos de Tropa: + 2 BLI | 20 | TAG: Ataque CD (+1 R) Otros Tipos de Tropa: Ametralladora (HMG) |

TROPAS ESPECIALISTAS

En este escenario, sólo Hackers, Ingenieros, Médicos, Observadores de Artillería, Sanitarios y Tropas con la Habilidad Cadena de Mando u Operativo Especialista se consideran Tropas Especialistas.

Los Hackers, Médicos e Ingenieros no pueden cumplir las funciones de Tropa Especialista a través de Miniaturas con Repetidor ni de Periférico (Servidor).

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.

REGLAS ESPECIALES DE CAMPAÑA

APOYO ASEGURADO

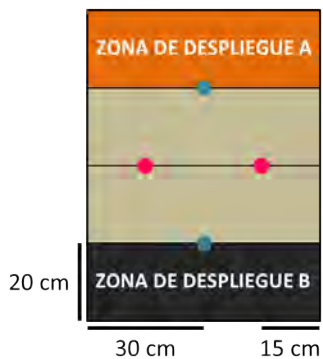
Unas líneas de comunicación y suministros reforzadas permiten un mayor acceso a recursos y material. En este escenario, ambos jugadores obtendrán un **Bono de +1 punto al CAP disponible**.

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* aplicará un MOD de +3 a VOL al declarar el uso de dicha Habilidad Especial.

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

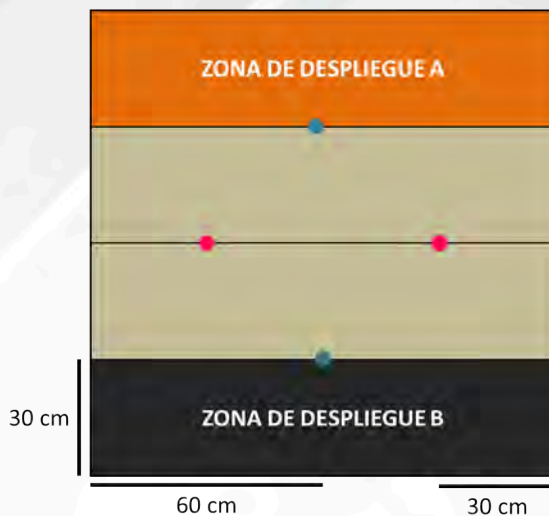
150 P
60 cm x 80 cm



200 P / 250 P
80 cm x 120 cm



300 P / 400 P
120 cm x 120 cm



- Puesto Avanzado de Comunicaciones
- Panoplia



NEOACERÍA XIĀNDǺO

MAIN FURNACE

DECAPITACIÓN

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 (3 Puntos de Objetivo, si se ha eliminado al menos a un Teniente).
- » Eliminar al Objetivo Designado (2 Puntos de Objetivo por cada Objetivo Designado).

CLASIFICADO

- » Sin Objetivos Clasificados.

FUERZAS Y DESPLIEGUE

BANDO A y BANDO B: Ambos jugadores desplegarán en los lados opuestos de la mesa de juego, en un área de tamaño variable según los puntos de las Fuerzas.

| BANDO | PUNTOS | CAP | TAMAÑO MESA | ZONA DESPLIEGUE |
|-------|--------|-----|-----------------|-----------------|
| A y B | 150 | 3 | 60 cm x 80 cm | 30 cm x 60 cm |
| A y B | 200 | 4 | 80 cm x 120 cm | 40 cm x 80 cm |
| A y B | 250 | 5 | 80 cm x 120 cm | 40 cm x 80 cm |
| A y B | 300 | 6 | 120 cm x 120 cm | 40 cm x 120 cm |
| A y B | 400 | 8 | 120 cm x 120 cm | 40 cm x 120 cm |

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

ENLACE TÁCTICO REFORZADO

En este escenario no se aplica la regla Pérdida de Teniente.

En esta misión, la identidad del Teniente siempre se considera Información Pública. De tal modo, el jugador deberá indicar cuál Marcador es el Teniente si se encontrara en estado de Marcador (Camuflado, Señuelo...), o Marcadores en el caso de Holoprojector.

Es obligatorio que, al comienzo de la primera Ronda de Juego, el Teniente se encuentre desplegado en la mesa, sea en forma de Miniatura 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 Miniatura o Marcador que se halle en la mesa de juego.

MÚLTIPLES HVTS

Cada uno de los jugadores desplegará **dos** HVT aplicando las reglas convencionales de despliegue de los HVT.

OBJETIVO DESIGNADO

En este escenario, la Miniatura HVT del enemigo deja de ser clasificada como un Civil Neutral, considerándose una Tropa enemiga susceptible de recibir Ataques.

Los HVT serán reactivos y hostiles, reaccionando como si fueran una Tropa enemiga.

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 Miniatura 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.

VENTISCA

Antes de comenzar la Fase de Despliegue, cada jugador deberá situar dos Plantillas Circulares en cualquier superficie de la mesa de juego. Dicha superficie ha de tener un tamaño igual o superior al de la Plantilla Circular y ha de estar completamente fuera de una Zona de Despliegue.

El jugador que haya escogido Decidir el Despliegue será el primero en colocar sus Plantillas.

Durante toda la partida, cada Plantilla Circular se considerará un Terreno Especial (Montaña) con Zona de Saturación y Terreno Díficil.

TORRETA DEFENSIVA F-13

Cada jugador tiene una Torreta Defensiva F-13 que reaccionará a las Miniaturas del adversario. Antes de comenzar la Fase de Despliegue, cada jugador deberá situar una Torreta Defensiva F-13 totalmente dentro de su Zona de Despliegue, empezando por el jugador que escogió Decidir el Despliegue.

Estas Torretas son fijas y no pueden desplazarse. Las Torretas Defensivas F-13 deben representarse con un Token de Torreta Defensiva (Defensive Turret) o con un elemento de escenografía o Miniatura de Silueta similar (como las Torretas del Scenery Pack de Defiance o las Torretas de Fiddler).

La Torreta Defensiva F-13 es un Arma Posicionable que reacciona con Ataque CC o Ataque CD ante cualquier declaración de Orden que realice una Miniatura Enemiga activa (pero no ante un Marcador) que se encuentre en LDT o en contacto de Silueta.

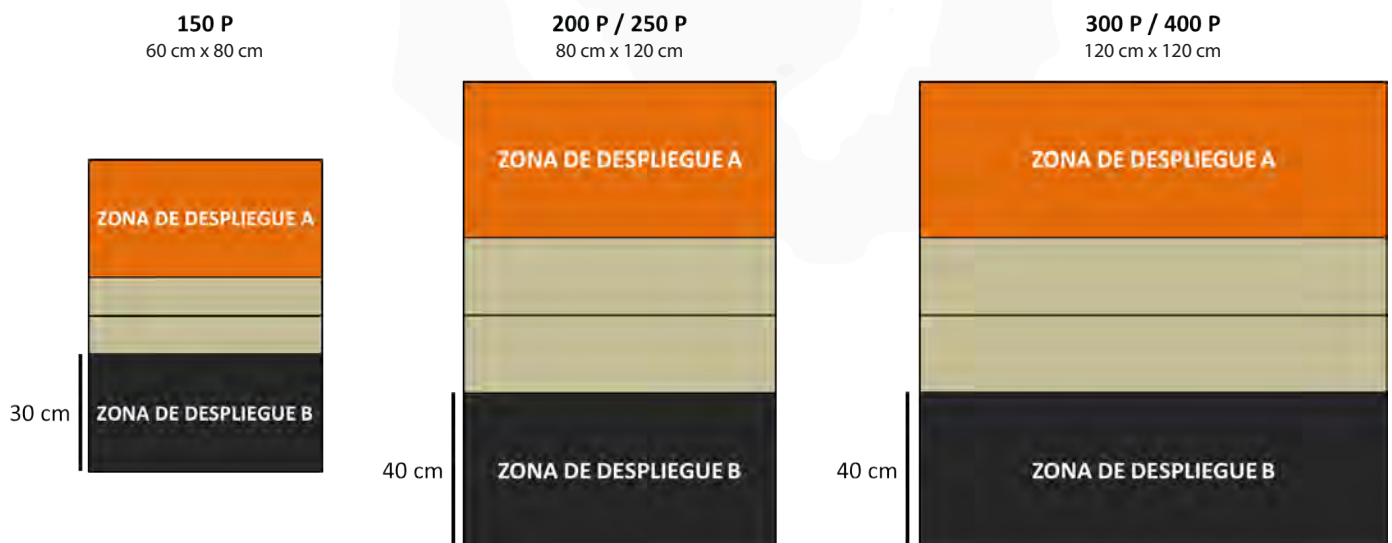
Cuando el Atributo de Estructura de la Torreta Defensiva F-13 llega a 0 o menos, se retira de la mesa de juego.

TORRETA DEFENSIVA F-13

| ► ISC: TURRET F-13 | | | | | | | | | |
|--|----|----|-----|-----|----------------------------------|----|-----|---|--|
| MOV | CC | CD | FIS | VOL | BLI | PB | EST | S | |
| -- | 5 | 10 | -- | -- | 2 | 3 | 1 | 1 | |
| ► Equipo: Visor 360° | | | | | ► Armamento: Fusil Combi | | | | |
| ► Habilidades Especiales: Reacción Total | | | | | ► Armas Melée: Arma CC PARA (-3) | | | | |

FIN DE MISIÓN

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



REGLAS ESPECIALES DE CAMPAÑA

ESCOMBRERA

A causa de la destrucción provocada por las operaciones de combate, la mesa de juego se considera una escombrera. En esta área **no se aplican restricciones al Movimiento**, sin embargo, aquellas tropas que posean la Habilidad Especial **Terreno (Total)**, **Terreno (Montaña)** o **Tregar Plus** obtienen un Bono de **+2,5 cm** que sumarán al primer valor de su Atributo de **MOV**.

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

ESPACIO CERRADO

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

REFUERZO ACORAZADO

En este escenario, independientemente de lo que indique su Perfil de Unidad, todos los TAG tienen un CAP fijo de 0.5 puntos.

RAVENEYE: BATERÍA DE BABOR

PORT RAIL CANNON

CONTROL DE CUADRANTES

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- » Dominar la misma cantidad de Cuadrantes que el jugador enemigo al final de cada Ronda de Juego (1 Punto de Objetivo, sólo si el jugador Domina al menos 1 Cuadrante).
- » Dominar más Cuadrantes que el jugador enemigo al final de cada Ronda de Juego (2 Puntos de Objetivo).
- » Dominar uno de los Cuadrante más próximos a la zona de Despliegue Enemiga al final de cada Ronda de Juego (1 Punto de Objetivo).

CLASIFICADO

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

FUERZAS Y DESPLIEGUE

BANDO A y BANDO B: Ambos jugadores desplegarán en los lados opuestos de la mesa de juego, en un área de tamaño variable según los puntos de las Fuerzas.

| BANDO | PUNTOS | CAP | TAMAÑO MESA | ZONA DESPLIEGUE |
|-------|--------|-----|-----------------|-----------------|
| A y B | 150 | 3 | 60 cm x 80 cm | 20 cm x 60 cm |
| A y B | 200 | 4 | 80 cm x 120 cm | 30 cm x 80 cm |
| A y B | 250 | 5 | 80 cm x 120 cm | 30 cm x 80 cm |
| A y B | 300 | 6 | 120 cm x 120 cm | 30 cm x 120 cm |
| A y B | 400 | 8 | 120 cm x 120 cm | 30 cm x 120 cm |

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

CUADRANTES (ZO)

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

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

DOMINAR ZONA DE OPERACIONES

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

BAGAJE

Las Tropas con la Pieza de Equipo Bagaje que se encuentren en una Zona de Operaciones contabilizarán un extra de 20 puntos de Victoria mientras no se encuentren en un estado Nulo.

TERRITORIO ANTÁRTICO

La operación se encuentra en el continente de Helheim, por lo que toda la mesa se considera Territorio Antártico. En la mesa de juego no se aplican restricciones al Movimiento, sin embargo, aquellas tropas que posean la Habilidad Especial Terreno (Total), Terreno (Montaña) o Prepar 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 mesa de juego.

CARTA INTELCOM (APOYO Y CONTROL)

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

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

Modo Apoyo y Control. El jugador podrá sumar el valor numérico de la Carta INTELCOM al total de Puntos de Ejército que disponga dentro de la Zona de Operaciones (ZO) de su elección, siempre y cuando posea una Tropa en Estado No Nulo dentro de dicha ZO.

TORRETA DEFENSIVA F-13

Cada jugador tiene una Torreta Defensiva F-13 que reaccionará a las Miniaturas del adversario. Antes de comenzar la Fase de Despliegue, cada jugador deberá situar una Torreta Defensiva F-13 totalmente dentro de su Zona de Despliegue, empezando por el jugador que escogió Decidir el Despliegue.

Estas Torretas son fijas y no pueden desplazarse. Las Torretas Defensivas F-13 deben representarse con un Token de Torreta Defensiva (Defensive Turret) o con un elemento de escenografía o Miniatura de Silueta similar (como las Torretas del Scenery Pack de Defiance o las Torretas de Fiddler).

La Torreta Defensiva F-13 es un Arma Posicionable que reacciona con Ataque CC o Ataque CD ante cualquier declaración de Orden que realice una Miniatura Enemiga activa (pero no ante un Marcador) que se encuentre en LDT o en contacto de Silueta.

Cuando el Atributo de Estructura de la Torreta Defensiva F-13 llega a 0 o menos, se retira de la mesa de juego.

TORRETA DEFENSIVA F-13

| ► ISC: TURRET F-13 | | | | | | | | | |
|--|----|----|-----|-----|----------------------------------|----|-----|---|--|
| MOV | CC | CD | FIS | VOL | BLI | PB | EST | S | |
| -- | 5 | 10 | -- | -- | 2 | 3 | 1 | 1 | |
| ► Equipo: Visor 360° | | | | | ► Armamento: Fusil Combi | | | | |
| ► Habilidades Especiales: Reacción Total | | | | | ► Armas Melée: Arma CC PARA (-3) | | | | |

150 P
60 cm x 80 cm



200 P / 250 P
80 cm x 120 cm



300 P / 400 P
120 cm x 120 cm



FIN DE MISIÓN

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

REGLAS ESPECIALES DE CAMPAÑA

CAMPO ABIERTO

La zona de operaciones se halla en un campo abierto 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.**

FALLO DE GRAVEDAD ARTIFICIAL

La totalidad de la zona de operaciones carece de gravedad. Esta regla **no aplica restricciones al Movimiento**, sin embargo, aquellas Tropas que posean la Habilidad Especial **Terreno (0-G) o Terreno (Total)** 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**.

INTERFERENCIAS

La radiación emitida por la maquinaria de la zona de operaciones interfiere las comunicaciones. Todas las Tropas aplicarán un MOD de PB+1 en sus Tíradas de Salvación frente a un Ataque de Comunicaciones. Este MOD es acumulativo con otros MOD.

UNIDAD DE ESTUDIOS DE TERRAFORMACIÓN ALFUTNA

HANGARS AREA

SUMINISTROS

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

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

CLASIFICADO

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

FUERZAS Y DESPLIEGUE

BANDO A y BANDO B: Ambos jugadores desplegarán en los lados opuestos de la mesa de juego, en un área de tamaño variable según los puntos de las Fuerzas.

| BANDO | PUNTOS | CAP | TAMAÑO MESA | ZONA DESPLIEGUE |
|-------|--------|-----|-----------------|-----------------|
| Ay B | 150 | 3 | 60 cm x 80 cm | 20 cm x 60 cm |
| Ay B | 200 | 4 | 80 cm x 120 cm | 30 cm x 80 cm |
| Ay B | 250 | 5 | 80 cm x 120 cm | 30 cm x 80 cm |
| Ay B | 300 | 6 | 120 cm x 120 cm | 30 cm x 120 cm |
| Ay B | 400 | 8 | 120 cm x 120 cm | 30 cm x 120 cm |

No está permitido desplegar en contacto de Silueta con los Tech-Coffins.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

TECH-COFFINS

Hay un total de 3 Tech-Coffins. Debe colocarse uno de ellos en el centro de la mesa y los otros dos en la línea central de la mesa, a 30

cm del borde (a 20 cm para partidas a 250/200 puntos y 15 cm a partidas a 150 puntos) (ver plano). Cada Tech-Coffin dispone de una única Caja de Suministros.

CAJAS DE SUMINISTROS

Las Cajas de Suministros se representan mediante un Token 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 de Silueta con el Tech-Coffin.

EFFECTOS

- ▶ Superando una Tirada Normal de VOL se considera que la Caja de Suministros ha sido Extraída y cargada por la Tropa Especialista, situando un Token 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 Token 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 Token, entonces puede permanecer sobre la mesa de juego, situando a su lado un Token de Jugador (PLAYER A o PLAYER B) para señalar que la Caja de Suministros ha sido extraída.

RECOGER CAJA DE SUMINISTROS

HABILIDAD CORTA

Ataque.

REQUISITOS

- ▶ La Tropa debe encontrarse en alguna de las situaciones siguientes:
- ▶ En contacto de Silueta con una Tropa en estado Nulo que disponga de un Token de SUPPLY BOX.
- ▶ En contacto de Silueta con una Tropa aliada en estado Normal que posea un Token de SUPPLY BOX.
- ▶ En contacto de Silueta con un Token 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 Miniaturas y no Marcadores (Camuflaje, Suplantación, Holoeco...) pueden cargar con las Cajas de Suministros.
- » El Token que representa a la Caja de Suministros debe dejarse en la mesa si la Miniatura 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 Miniatura, pero no un Marcador, cargando con él. Dicha Miniatura no podrá encontrarse en contacto de Silueta 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 Tropas con la Habilidad Cadena de Mando u Operativo Especialista se consideran Tropas Especialistas.

Los Hackers, Médicos e Ingenieros no pueden cumplir las funciones de Tropa Especialista a través de Miniaturas con Repetidor ni de Periférico (Servidor).

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 los MOD que puedan tener las Habilidades Especiales Médico o Sanitario. 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.

REGLAS ESPECIALES DE CAMPAÑA

CAMPO ABIERTO

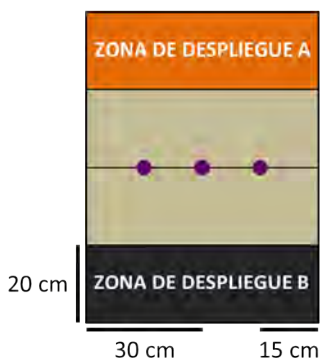
La zona de operaciones se halla en un campo abierto prácticamente libre de obstáculos, proporcionando una amplia visibilidad. En este escenario, el **MOD -6 por Distancia** de cualquier arma CD, Habilidad Especial o pieza de Equipo se convierte automáticamente en un **MOD -3**.

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* aplicará un MOD de +3 a VOL al declarar el uso de dicha Habilidad Especial.

Del mismo modo, en este escenario, los GizmoKits aplican un **MOD de +3 al Atributo de FIS** de su objetivo. Este MOD es acumulativo con otros MOD.

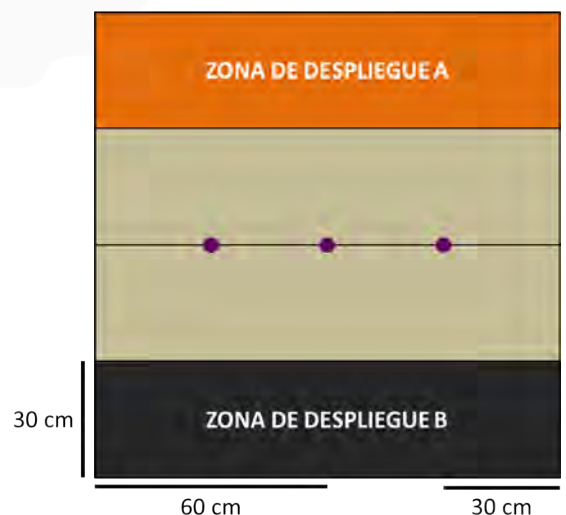
150 P
60 cm x 80 cm



200 P / 250 P
80 cm x 120 cm



300 P / 400 P
120 cm x 120 cm



 Tech-Coffin

RAVENEYE. BATERÍA DE ESTRIBOR

STARBOARD RAIL CANNON

ANIQUILACIÓN

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

| PARTIDA A 150 PTOS. | PARTIDA A 200 PTOS. | PARTIDA A 250 PTOS. | PARTIDA A 300 PTOS. | PARTIDA A 400 PTOS. | PUNTOS DE OBJETIVO |
|---|--|--|--|--|-----------------------|
| Eliminar entre 40 y 75 Puntos de Ejército del enemigo. | Eliminar entre 50 y 100 Puntos de Ejército del enemigo. | Eliminar entre 65 y 125 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 76 y 125 Puntos de Ejército del enemigo. | Eliminar entre 101 y 150 Puntos de Ejército del enemigo. | Eliminar entre 126 y 200 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 125 Puntos de Ejército del enemigo. | Eliminar más de 150 Puntos de Ejército del enemigo. | Eliminar más de 200 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 40 y 75 Puntos de Victoria. | Si han sobrevivido entre 50 y 100 Puntos de Victoria. | Si han sobrevivido entre 65 y 125 Puntos de Victoria. | Si han sobrevivido entre 75 y 150 Puntos de Victoria. | Si han sobrevivido entre 100 y 200 Puntos de Victoria. | 1 Punto de Objetivo. |
| Si han sobrevivido entre 76 y 125 Puntos de Victoria. | Si han sobrevivido entre 101 y 150 Puntos de Victoria. | Si han sobrevivido entre 126 y 200 Puntos de Victoria. | Si han sobrevivido entre 151 y 250 Puntos de Victoria. | Si han sobrevivido entre 201 y 300 Puntos de Victoria. | 3 Puntos de Objetivo. |
| Si han sobrevivido más de 125 Puntos de Victoria. | Si han sobrevivido más de 150 Puntos de Victoria. | Si han sobrevivido más de 200 Puntos de Victoria. | Si han sobrevivido más de 250 Puntos de Victoria. | Si han sobrevivido más de 300 Puntos de Victoria. | 4 Puntos de Objetivo. |
| Eliminar al Teniente enemigo. | | | | | 2 Puntos de Objetivo. |

CLASIFICADO

» Sin Objetivos Clasificados.

FUERZAS Y DESPLIEGUE

BANDO A y BANDO B: Ambos jugadores desplegarán en los lados opuestos de la mesa de juego, en un área de tamaño variable según los puntos de las Fuerzas.

| BANDO | PUNTOS | CAP | TAMAÑO MESA | ZONA DESPLIEGUE |
|-------|--------|-----|-----------------|-----------------|
| A y B | 150 | 3 | 60 cm x 80 cm | 20 cm x 60 cm |
| A y B | 200 | 4 | 80 cm x 120 cm | 30 cm x 80 cm |
| A y B | 250 | 5 | 80 cm x 120 cm | 30 cm x 80 cm |
| A y B | 300 | 6 | 120 cm x 120 cm | 30 cm x 120 cm |
| A y B | 400 | 8 | 120 cm x 120 cm | 30 cm x 120 cm |

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

ELIMINACIÓN

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

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

SIN CUARTEL

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

SIN HVT NI MAZO CLASIFICADO

En este escenario no se aplican las reglas de Miniatura HVT ni Asegurar HVT. Los jugadores no desplegarán Miniatura HVT en la mesa de juego y no se utilizará el Mazo Clasificado en este escenario.

VENTISCA

Antes de comenzar la Fase de Despliegue, cada jugador deberá situar dos Plantillas Circulares en cualquier superficie de la mesa de juego. Dicha superficie ha de tener un tamaño igual o superior al de la Plantilla Circular y ha de estar completamente fuera de una Zona de Despliegue.

El jugador que haya escogido Decidir el Despliegue será el primero en colocar sus Plantillas.

Durante toda la partida, cada Plantilla Circular se considerará un Terreno Especial (Montaña) con Zona de Saturación y Terreno Difícil.

BIKE RECON

En este escenario ambos jugadores pueden alinear un Cazarrecompensas Motorizado (cualquier opción de arma) sin pagar su Coste ni CAP. Tampoco se contabilizará para el límite de diez Tropas del Grupo de Combate o el límite de 15 Tropas de la Lista de Ejército. En este escenario, el Cazarrecompensas Motorizado se considera Tropa Especialista.

FIN DE MISIÓN

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

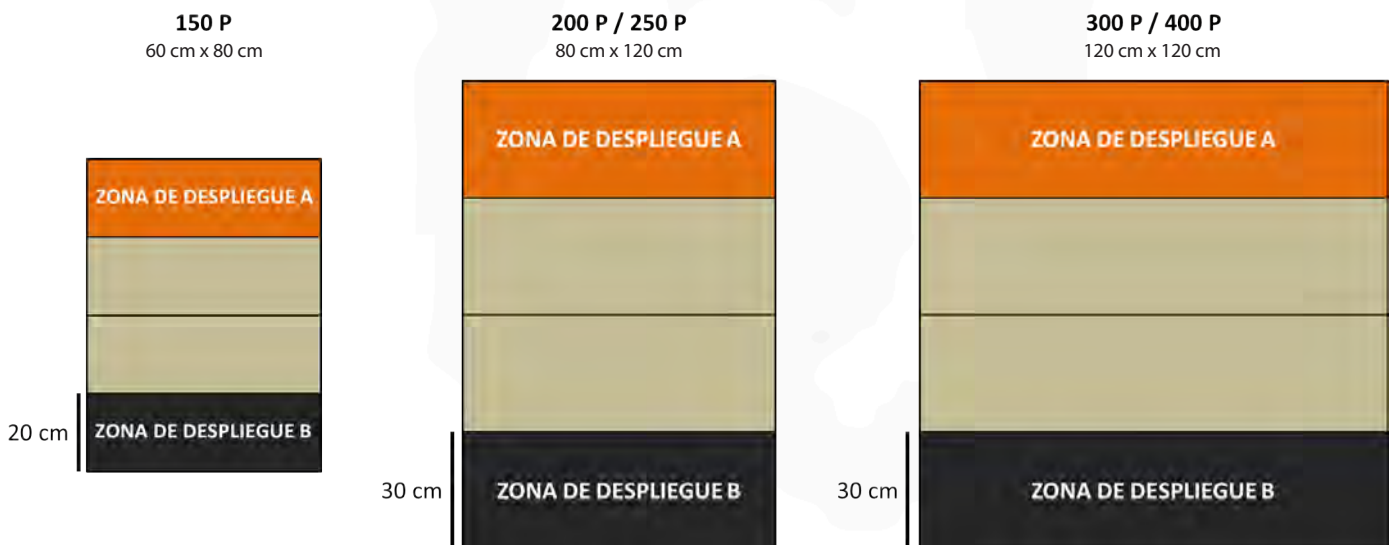
REGLAS ESPECIALES DE CAMPAÑA

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 Tírada.

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, Mimetismo, Terreno (Total), Terreno (D-G)**, dispondrán de un **MOD +3** a sus Tíradas cuando declaren **Esquivar**.



GEKIDAN RESEARCH PARK

ITOKAWA SITE

POWER PACK

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- » Haber Activado el mismo número de Antenas que el adversario al final de la partida (1 Punto de Objetivo, sólo si el jugador ha Activado al menos 1 Antena).
- » Haber Activado más Antenas que el adversario al final de la partida (2 Puntos de Objetivo).
- » Controlar la Consola del enemigo al final de cada Ronda de Juego (1 Punto de Objetivo).
- » Haber evitado que el adversario Controle la Consola aliada al final de la partida (3 Puntos de Objetivo).

CLASIFICADO

- » Cada jugador tiene 2 Objetivo Clasificado (1 Punto de Objetivo cada uno).

FUERZAS Y DESPLIEGUE

BANDO A y BANDO B: Ambos jugadores desplegarán en los lados opuestos de la mesa de juego, en dos áreas situadas al borde de la mesa de tamaño variable según los puntos de las Fuerzas.

| BANDO | PUNTOS | CAP | TAMAÑO MESA | ZONA DESPLIEGUE |
|-------|--------|-----|-----------------|-----------------|
| A y B | 150 | 3 | 60 cm x 80 cm | 20 cm x 20 cm |
| A y B | 200 | 4 | 80 cm x 120 cm | 30 cm x 30 cm |
| A y B | 250 | 5 | 80 cm x 120 cm | 30 cm x 30 cm |
| A y B | 300 | 6 | 120 cm x 120 cm | 30 cm x 40 cm |
| A y B | 400 | 8 | 120 cm x 120 cm | 30 cm x 40 cm |

No se permite desplegar en contacto de Silueta con las Consolas, ni tampoco con las Antenas.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

ZONA DE SATURACIÓN

El área comprendida entre los 20 cm a cada lado de la línea central de la mesa se considera Zona de Saturación (10 cm en partidas a 150 puntos).

ANTENA

Hay 3 Antenas situadas en la línea central de la mesa. Una se encuentra en el centro de la mesa, mientras que las otras dos se encuentran a 30 cm de la Antena central (20 cm en partidas a 150 puntos). Cada Antena deberá representarse con un Token de Antena Transmisora (TRANS. ANTENNA) o con un elemento de escenografía de diámetro similar (como el Communications Array de Warsenal o la Sat Station Antenna de Customeeple).

ACTIVAR ANTENA

HABILIDAD CORTA

Ataque.

REQUISITOS

- ▶ Sólo Tropas Especialistas pueden declarar esta Habilidad.
- ▶ La Tropa Especialista debe encontrarse en contacto de Silueta con una Antena.

EFFECTOS

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

SISTEMA DE PREVENCIÓN DE SOBRECARGA

El jugador no puede tener más de dos Antenas Activadas al mismo tiempo. Aunque supere una Tirada de VOL con una tercera Antena, el jugador no puede marcarla como Activada.

CONSOLAS

Hay 2 Consolas, situadas en mitades distintas de la mesa, cada una de ellas a 30 cm del centro de la mesa y a 60 cm del borde de la mesa en partidas de 300/ 400 puntos; a 30 cm del centro de la mesa y a 40 cm del borde de la mesa en partidas de 250/ 200 puntos y a 20 cm del centro de la mesa y a 30 cm del borde de la mesa en partidas de 150 puntos.

Las Consolas deberán representarse con un Token de Consola A (Console A) o con un elemento de escenografía de diámetro similar (como las Human Consoles de Micro Art Studio, las Tech Consoles de Warsenal o las Comlink Consoles de Customeeple).

CONTROLAR CONSOLA

La Consola se considera Controlada por un jugador cuando éste es el único que posee una Tropa (como Miniatura, pero no como Marcador) en contacto de Silueta con ella. Por tanto, no puede haber Miniaturas enemigas en contacto con la Consola. Las miniaturas en estado Nulo no cuentan.

BIKE RECON

En este escenario ambos jugadores pueden alinear un Cazarrecompensas Motorizado (cualquier opción de arma) sin pagar su Coste ni CAP. Tampoco se contabilizará para el límite de diez Tropas del Grupo de Combate o el límite de 15 Tropas de la Lista de Ejército. En este escenario, el Cazarrecompensas Motorizado se considera Tropa Especialista.

TROPAS ESPECIALISTAS

En este escenario, sólo Hackers, Ingenieros, Médicos, Observadores de Artillería, Sanitarios y Tropas con la Habilidad Cadena de Mando u Operativo Especialista se consideran Tropas Especialistas.

Los Hackers, Médicos e Ingenieros no pueden cumplir las funciones de Tropa Especialista a través de Miniaturas con Repetidor ni de Periférico (Servidor).

BONO DE CADENA DE MANDO

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

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.

REGLAS ESPECIALES DE CAMPAÑA

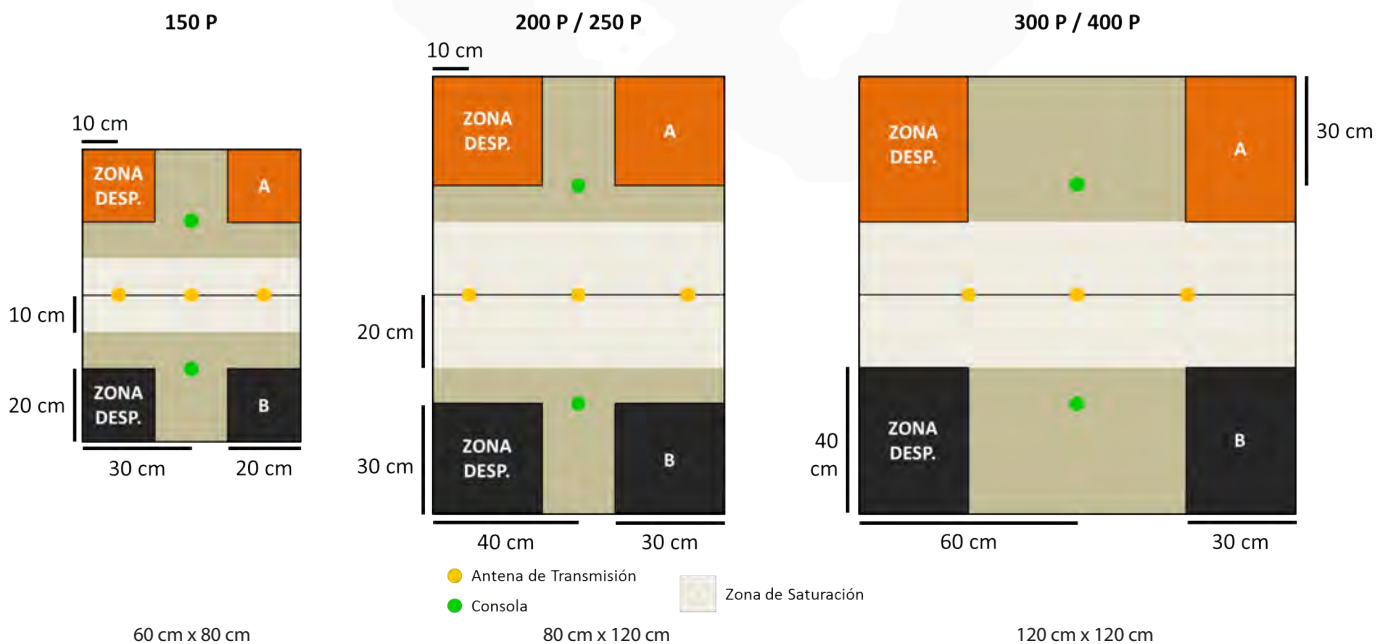
AMPLIFICADOR

Las instalaciones potencian e intensifican las señales cuantrónicas. En este escenario, cualquier Ataque de Comunicaciones aplicará un MOD de +2 a su Atributo.

JUNGLA ESMERALDA

La **Zona de Exclusión** es una auténtica jungla esmeralda. En esta área **no se aplican restricciones al Movimiento**, sin embargo, aquellas tropas que posean la Habilidad Especial **Terreno (Total)**, **Terreno (Selvático)**, o dispongan del Tipo de **Tropa Tropa de Élite**, 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**.



XENDESTACIÓN DARPAN

MAX-SEC VAULT

SALA DEL PÁNICO

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- » Dominar la Sala Del Pánico al final de cada Ronda de Juego (1 Puntos de Objetivo).
- » Disponer de una Tropa considerada Personal Esencial dentro de la Sala Del Pánico y en un estado no Nulo al final de cada Ronda de Juego (1 Puntos de Objetivo).
- » Disponer de más Puntos de Ejército vivos que el enemigo (3 Puntos de Objetivo).

CLASIFICADO

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

FUERZAS Y DESPLIEGUE

BANDO A y BANDO B: Ambos jugadores desplegarán en los lados opuestos de la mesa de juego, en un área de tamaño variable según los puntos de las Fuerzas.

| BANDO | PUNTOS | CAP | TAMAÑO MESA | ZONA DESPLIEGUE |
|-------|--------|-----|-----------------|-----------------|
| A y B | 150 | 3 | 60 cm x 80 cm | 10 cm x 60 cm |
| A y B | 200 | 4 | 80 cm x 120 cm | 20 cm x 80 cm |
| A y B | 250 | 5 | 80 cm x 120 cm | 20 cm x 80 cm |
| A y B | 300 | 6 | 120 cm x 120 cm | 20 cm x 120 cm |
| A y B | 400 | 8 | 120 cm x 120 cm | 20 cm x 120 cm |

Despliegue Confuso. Cualquier Tropa que se despliegue fuera de su Zona de Despliegue **debe** hacer una Tírada de FIS con un MOD de -3. Esta Tírada **sustituye** cualquier Tírada de FIS o VOL que la Tropa haría normalmente para desplegar. Cualquier MOD de Habilidades Especiales, piezas de Equipo, o reglas que modifiquen la Tírada de Despliegue, se añadirán a esta Tírada.

Por ejemplo, una Tropa con Infiltración debe hacer una Tírada si despliega fuera de su Zona de Despliegue. Tendrá un MOD de -3 para desplegar en su mitad de la mesa, o un MOD de -6 para desplegar en la mitad de la mesa del adversario.

Si el jugador falla la Tírada, la Tropa se desplegará en cualquier lugar de su Zona de Despliegue. Además, después de fallar la Tírada, el usuario pierde la opción de desplegar en Estado Marcador o en Estado

Despliegue Oculto y siempre se despliega como figura. Cualquier Arma y Equipo Posicionable desplegado junto a ellos se retira de la mesa de juego.

No se permite desplegar en el interior de la Sala Del Pánico.

SALA DEL PÁNICO (ZO)

En este escenario la Sala Del Pánico se considera Zona de Operaciones (ZO).

La Sala Del Pánico 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 o la Panic Room de Customeeple.

En términos de juego, se considerará que los muros de la Sala Del Pánico tienen una altura infinita, bloqueando totalmente la Línea de Tiro a través de ellos. La Sala Del Pánico dispone de 4 Puertas, situadas en la mitad de cada uno de sus muros (ver mapa). Las Puertas de la Sala Del Pánico se encuentran abiertas. Las Puertas de la Sala Del Pánico deben representarse con un Token de Acceso Amplio (WIDE GATE), o con un elemento de escenografía de dimensiones similares, y se considerará permite el acceso de Tropas sin importar su Atributo de Silueta.

DOMINAR ZONA DE OPERACIONES

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

PERSONAL ESENCIAL

En este escenario, sólo Tropas con las Habilidades Especiales Teniente, Suboficial, Cadena de Mando, Número 2 se consideran Personal Esencial. Las Tropas con la Característica de Tropa Cuartel General o Personaje también se consideran Personal Esencial.

ZONA BIOTÉCVORA

Una plaga biotécvora infestará la mesa de juego hacia la Sala Biotécvora.

Al final de cada Turno Activo, todas las Tropas del Jugador Activo que se encuentren en el interior de la Zona Biotécvora deberán realizar una Tírada de Salvación a PB contra un valor de Daño 14.

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

La plaga Biotécvara es más agresiva contra las entidades artificiales. Aquellas Tropas con el Atributo EST deberán realizar dos Tiradas de Salvación a PB en lugar de una sola.

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

Al final de cada Ronda de Juego la Zona Biotécvara se ampliará de la siguiente manera para partidas a 400/300 y 250/200 puntos:

- »En la primera Ronda de Juego la Zona Biotécvara infestará 10 cm de **cada** borde de la mesa.
- »En la segunda Ronda de Juego la Zona Biotécvara infestará 20 cm de **cada** borde de la mesa.
- »En la tercera Ronda de Juego la Zona Biotécvara infestará 30 cm de **cada** borde de la mesa.

Para partidas de 150 puntos la Zona Biotécvara se ampliará al final de cada Ronda de Juego de la siguiente manera:

- »En la primera Ronda de Juego la Zona Biotécvara infestará 5 cm de **cada** borde de la mesa.
- »En la segunda Ronda de Juego la Zona Biotécvara infestará 10 cm de **cada** borde de la mesa.
- »En la tercera Ronda de Juego la Zona Biotécvara infestará 15 cm de **cada** borde de la mesa.

ANTENA BIOTÉCVORA

Cada Zona de Despliegue cuenta con 2 Antenas Biotécvas situadas en la línea límite de la Zona de Despliegue y a 20 cm de los bordes de la mesa (ver plano). Cada Antena deberá representarse con un Token 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).

Las Tropas en contacto de Silueta con una Antena Biotécvara **no** se verán afectadas por la Zona Del Pánico.

Las Antenas Biotécvas disponen de perfil y pueden ser tomadas como Objetivo por las Tropas. Las Antenas Biotécvas sólo podrán ser seleccionadas como Objetivo de un Ataque siempre y cuando dicho Ataque no afecte a ninguna otra Tropa, ya sea enemiga o aliada.

| NOMBRE | BLI | PB | EST | S |
|-------------------|-----|----|-----|---|
| Antena Del Pánico | 3 | 3 | 2 | 3 |

DAÑAR Y DESTRUIR ANTENAS BIOTÉCVORAS

Las Antenas Biotécvas sólo puede ser Dañadas mediante con Armas que dispongan de la Propiedad Antimaterial.

Si el valor del Atributo Estructura de la Antena Biotécvara llega a 0 o a cualquier valor por debajo de 0, la Antena Biotécvara se retira de la mesa de juego.

Las Antenas Biotécvas no pueden ser objetivo de la Habilidad Especial Ingeniero o la pieza de Equipo GizmoKit.

SIN HVT

En este escenario no se aplica las reglas de Miniatura HVT ni Asegurar HVT. Los jugadores no desplegarán Miniatura HVT en la mesa de juego y deberán retirar de su Mazo Clasificado todos los Objetivos Clasificados HVT.

TROPAS ESPECIALISTAS

En este escenario, sólo Hackers, Ingenieros, Médicos, Observadores de Artillería, Sanitarios y Tropas con la Habilidad Cadena de Mando u Operativo Especialista se consideran Tropas Especialistas.

Los Hackers, Médicos e Ingenieros no pueden cumplir las funciones de Tropa Especialista a través de Miniaturas con Repetidor ni de Periférico (Servidor).

SIN CUARTEL

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

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 Miniatura o Marcador deberán ser consideradas como Eliminadas por el enemigo.

FIN DE MISIÓN

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

REGLAS ESPECIALES DE CAMPAÑA

SIMBIOCORAZA

Un simbiote fugado se te ha pegado al cuerpo, ¡y no hay manera de sacárselo de encima! Antes de comenzar cada Ronda de Juego, los jugadores realizarán una Tírada de Salvación de PB contra Daño 12 por cada Tropa con Atributo **Heridas**, cuyo valor sea **inferior a 2**. En caso de fallar la Tírada dicha Tropa aplicará un MOD de **FIS -1** y un MOD de **BLI +2** hasta el final de la partida.

Los jugadores pueden emplear Tokens de Jugador A o B para señalar a las Tropas afectadas.

EQUIPO ESPECIALIZADO

Las tropas ha sido equipadas con material especializado para operar en entornos tóxicos. En este escenario todas las Tropas aplican un MOD de **PB+1**.



CENTRO DE INVESTIGACIÓN ZEBU

SYMBIORESEARCH LABS

BIOTÉCVORO

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

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

| PARTIDA A 150 PTOS. | PARTIDA A 200 PTOS. | PARTIDA A 250 PTOS. | PARTIDA A 300 PTOS. | PARTIDA A 400 PTOS. | PUNTOS DE OBJETIVO |
|---|--|--|--|--|-----------------------|
| Si han sobrevivido entre 40 y 75 Puntos de Victoria. | Si han sobrevivido entre 50 y 100 Puntos de Victoria. | Si han sobrevivido entre 65 y 125 Puntos de Victoria. | Si han sobrevivido entre 75 y 150 Puntos de Victoria. | Si han sobrevivido entre 100 y 200 Puntos de Victoria. | 1 Punto de Objetivo. |
| Si han sobrevivido entre 76 y 125 Puntos de Victoria. | Si han sobrevivido entre 101 y 150 Puntos de Victoria. | Si han sobrevivido entre 126 y 200 Puntos de Victoria. | Si han sobrevivido entre 151 y 250 Puntos de Victoria. | Si han sobrevivido entre 201 y 300 Puntos de Victoria. | 2 Puntos de Objetivo. |
| Si han sobrevivido más de 125 Puntos de Victoria. | Si han sobrevivido más de 150 Puntos de Victoria. | Si han sobrevivido más de 200 Puntos de Victoria. | Si han sobrevivido más de 250 Puntos de Victoria. | Si han sobrevivido más de 300 Puntos de Victoria. | 3 Puntos de Objetivo. |

CLASIFICADO

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

FUERZAS Y DESPLIEGUE

BANDO A y BANDO B: Ambos jugadores desplegarán en los lados opuestos de la mesa de juego, en un área de tamaño variable según los puntos de las Fuerzas.

| BANDO | PUNTOS | CAP | TAMAÑO MESA | ZONA DESPLIEGUE |
|-------|--------|-----|-----------------|-----------------|
| A y B | 150 | 3 | 60 cm x 80 cm | 10 cm x 60 cm |
| A y B | 200 | 4 | 80 cm x 120 cm | 20 cm x 80 cm |
| A y B | 250 | 5 | 80 cm x 120 cm | 20 cm x 80 cm |
| A y B | 300 | 6 | 120 cm x 120 cm | 20 cm x 120 cm |
| A y B | 400 | 8 | 120 cm x 120 cm | 20 cm x 120 cm |

Despliegue Confuso. Cualquier Tropa que se despliegue fuera de su Zona de Despliegue **debe** hacer una Tirada de FIS con un MOD de -3. Esta Tirada **sustituye** cualquier Tirada de FIS o VOL que la Tropa haría normalmente para desplegar. Cualquier MOD de Habilidades Especiales, piezas de Equipo, o reglas que modifiquen la Tirada de Despliegue, se añadirán a esta Tirada.

Por ejemplo, una Tropa con Infiltración debe hacer una Tirada si despliega fuera de su Zona de Despliegue. Tendrá un MOD de -3 para desplegar en su mitad de la mesa, o un MOD de -6 para desplegar en la mitad de la mesa del adversario.

Si el jugador falla la Tirada, la Tropa se desplegará en cualquier lugar de su Zona de Despliegue. Además, después de fallar la Tirada, el usuario pierde la opción de desplegar en Estado Marcador o en Estado Despliegue Oculto y siempre se despliega como figura. Cualquier Arma y Equipo Posicionable desplegado junto a ellos se retira de la mesa de juego.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

ZONA BIOTÉCVORA

Hay una zona de 40 cm de profundidad en cada mitad de la mesa infestada por una plaga Biotécvora (20 cm en partidas de 150 puntos). Esta área incluye la Zona de Despliegue.



Después de cada Fin de Turno del Jugador Activo, todas las Tropas de dicho que se encuentren en el interior de una Zona Biotécvora deberán realizar una Tirada de Salvación a PB contra un valor de Daño 14.

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

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

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

CARTA INTELCOM (CONTRAESPIONAJE)

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

ELIMINACIÓN

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

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

SIN CUARTEL

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

FIN DE MISIÓN

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

REGLAS ESPECIALES DE CAMPAÑA

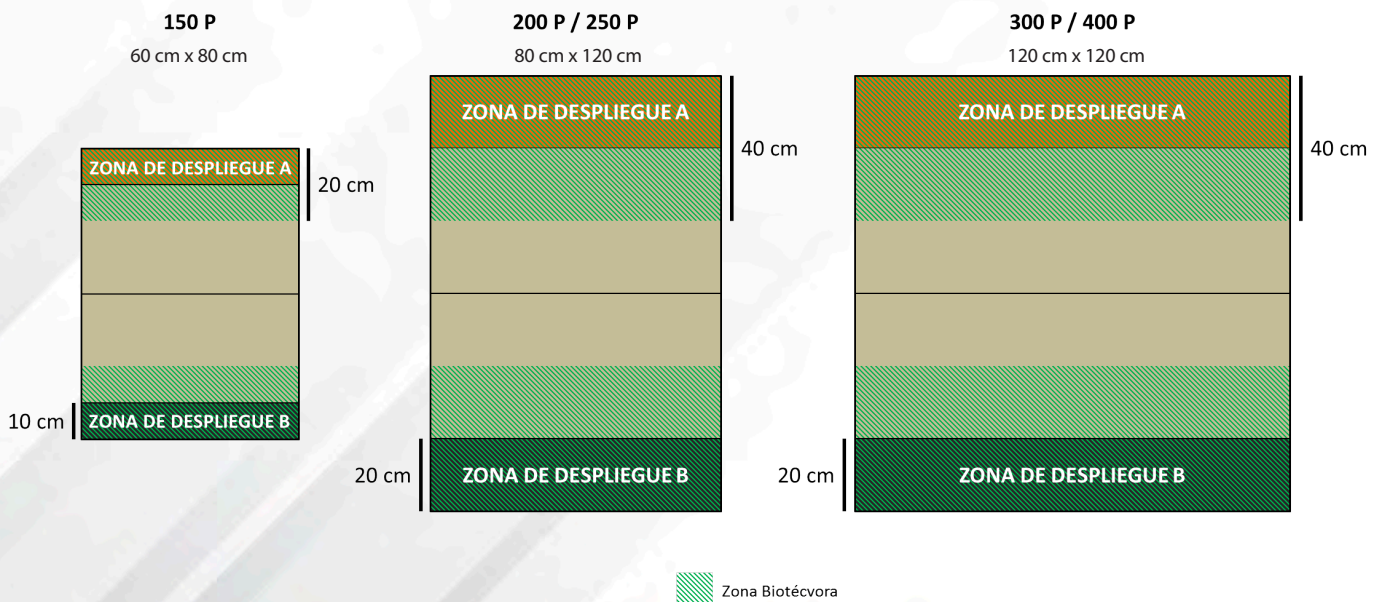
APOTECA

En la zona de operaciones se encuentra un almacén de suministros médicos. En este escenario, cualquier tropa que disponga de la Habilidad Especial **Médico** aplicará un MOD de **VOL+3** al declarar el uso de dicha Habilidad Especial.

Del mismo modo, en este escenario, los MediKits y la habilidad Regeneración aplican un MOD de **+3 al Atributo de FIS** de su objetivo. Este MOD es acumulativo con otros MOD.

EQUIPO ESPECIALIZADO

Las tropas ha sido equipadas con material especializado para operar en entornos tóxicos. En este escenario todas las Tropas aplican un MOD de **PB+1**.



DURGAMATAKEOVER.WARCONSOLE.COM



INFINITYTHEGAME.COM

STORE.CORVUSBELLI.COM



OnTableTop

ONTABLETOP.COM

STORE.ONTABLETOP.COM

www.infinitytheuniverse.com