

- **OBJETIVOS DE LA MISIÓN OBJETIVOS PRINCIPALES:**
  - »Por controlar un Token de Tbezoar (3 Puntos de Objetivo).
  - »Por controlar más de un Token de Tbezoar (2 Punto de Objetivo, adicionales al anterior).
  - »Por controlar un Token de Tbezoar en el despliegue propio (1Puntos de Objetivo ).
  - »Por haber interactuado con más marcadores de veta (1 Puntos de Objetivo, sólo si se ha interactuado al menos con uno).
  - »Que el rival no controle un Token de Tbezoar (2 Punto de Objetivo).
  - »Haber obtenido más armas o equipo de las Panoplias que el enemigo al final de la partida (1 Punto 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

- **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 (10 cm para partidas de 150 puntos). No se permite el uso de Habilidades Especiales con la Etiqueta Despliegue Aerotransportado (AD) o Despliegue Superior para desplegar en su interior.

- **PANOPLIAS**  
Hay 2 Panoplias 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). Cada Panoplia deberá representarse con un Token de Objetivo (OBJECTIVE) o con un elemento de escenografía de diámetro similar.

- **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 Tablas 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.

► Además, una Tropa que, superé la tirada de VOL recibirá la pieza de equipo Desactivador

- **REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO:**

- **CQB.**

La estructura de la zona de operaciones limita el alcance de las armas de fuego. Con la selección de este Extra, 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.

- **Filón.**

Después de la tirada de iniciativa y una vez decidido iniciativa y despliegue, pero antes de comenzar a desplegar cada uno de los jugadores, comenzando por aquel que comienza a jugar, desplegará tres Marcadores de Veta a 15cm de la zona de despliegue del jugador rival, dichos marcadores representaran las vetas marcadas para extracción, pero solo uno de ellos será la veta de Tbezoar.

- **Extracción.**

Cada jugador deberá acudir a los Marcadores de Veta que el mismo a colocado y usar la habilidad EXTRAER para poder recoger el Tbezoar.

- **EXTRAER**

- **HABILIDAD CORTA Ataque**

- **REQUISITOS**

- Sólo Tropas con la pieza de equipo desactivador pueden declarar esta Habilidad.

- La Tropas con la pieza de equipo desactivador debe encontrarse en contacto de Silueta con la Consola.

- Solo se puede interactuar con los marcadores colocados por el propio jugador.

- **EFFECTOS**

- Superando una Tirada Normal de VOL se considera que se ha interactuado con la veta por parte del 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.

- Una vez que se haya interactuado con éxito y tras realizar la tirada para averiguar que hay en la veta, se retirará el Marcadores de Veta.

- Una vez que se haya interactuado con éxito con la veta, se efectuará una Tirada para descubrir que contiene la misma, en que caso de que solo quede un marcador no se realizará esta tirada dando como valor automático de 8-14

1D20	RESULTADO
1-7	Oh vaya, solo es una veta de oro... (sin efecto)
8-14	Vicent. ¿Estamos contentos? (La tropa que ha realizado la tirada recibe un Token de Tbezoar)
15-20	Escape de gas, corred! (el jugador rival colocará un plantilla directa desde el marcado de daño 10 a BLI)

- **RECOGER TBEZOAR**

- 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 TBEZOAR.
  - ▶ En contacto de Silueta con una Tropa aliada en estado Normal que posea un Token de TBEZOAR
  - ▶ En contacto de Silueta con un Token de TBEZOAR solitario.
- EFECTOS
  - ▶ Consumiendo una Habilidad Corta, y sin necesidad de Tirada, cualquier Tropa puede recoger un Token de TBEZOAR en cualquiera de las situaciones que cumplan con los Requisitos mencionados.
  - ▶ Las Tropas deberán cumplir con las Reglas Comunes de TBEZOAR

#### REGLAS COMUNES DE TBEZOAR

»Una Tropa no puede llevar más de un Token de TBEZOAR. Como excepción, las Tropas que dispongan de la pieza de Equipo Bagaje pueden llevar hasta dos Token de TBEZOAR.

»Sólo Miniaturas y no Marcadores (Camuflaje, Suplantación, Holoeco...) pueden cargar con los Token de TBEZOAR.

»El Token que representa el TBEZOAR debe dejarse en la mesa si la Miniatura que lo lleva pasa a estado Muerto.

#### CONTROLAR TBEZOAR

Un Token de TBEZOAR se considera Controlado 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.

- **BONO DE INGENIERO:**

Aquellas Tropas que posean la Habilidad Especial Ingeniero dispondrán de un MOD de +3 a las Tiradas de VOL necesarias para EXTRAER y para USAR PANOPLIA. Además, podrán realizar dos Tiradas de VOL por cada Habilidad Corta consumida AL EXTRAER y para USAR PANOPLIA.

- **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

- **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.