

## CONVOY

### OBJETIVOS DE LA MISIÓN

#### OBJETIVOS PRINCIPALES

- >> Evacuar tantos REM como el adversario, al menos evacuar 1 REM al final de la partida. **(2 puntos de objetivo)**
- >> Evacuar más remotos que el adversario al final de la partida **(3 puntos de objetivo)**
- >> Evacuar al REM designado **(2 puntos de objetivo)**
- >> Por cada remoto evacuado al final de la partida **(1 punto de objetivo)**
- >> Por cada remoto enemigo capturado al final de la partida **(1 punto por cada remoto capturado)**
- >> Por cada REM enemigo destruido al final de la partida **(-1 punto por cada rem destruido o en estado nulo)**

#### CLASIFICADO

- >> Cada jugador tiene 1 objetivo clasificado de 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 dos áreas situadas al borde de la mesa de tamaño variable según los puntos de las Fuerzas.

### REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

#### REMOTOS (Periférico, Sincro)

Cada ejército tiene adjudicado dos remotos **REM A** y **REM B**, cada uno será identificado con token.

#### PERIFÉRICO (Sincro)

>> Los remotos son periféricos que pueden ir sincronizados con cualquier tropa de tu ejército, a excepción de tropas impetuosas o con frenesí, al igual que tropas que ya posean periféricos en su perfil o tropas enlazadas en un Fireteam. Las tropas con la habilidad "Despliegue oculto" o "Camo" no podrán sincronizar los remotos si hacen uso de estas habilidades.

>> Durante la fase de despliegue, ya pueden ir sincronizados con alguna tropa de tu ejército sin coste de token u orden alguno. El jugador deberá informar al adversario que tropas están sincronizadas con los remotos.

>> En esta partida los REM son susceptibles de recibir ataques enemigos por lo que pueden caer ante ataques CD, plantillas o armas posicionales del enemigo.

#### REMOTO DESIGNADO (Info privada)

Antes de inicio del primer turno activo los jugadores deben escoger cual de sus remotos es el REM designado y apuntarlo para mostrarlo al final de la partida al adversario.

#### SINCRONIZAR REM /

Habilidad corta

Ataque

#### REQUISITOS

- Para sincronizar un REM durante la partida, la tropa debe estar en contacto peana con peana con el REM y consumir media orden, sin realizar tirada alguna.
- Para Sincronizar los REM enemigos, una tropa debe ponerse en contacto peana con peana con el Rem enemigo y realizar una tirada de VOL -3. El REM enemigo, puede declarar una ORA de Ataque CC ante la sincro.



## EFFECTOS

El Rem queda sincronizado

CANCELACIÓN.

Un Rem puede ser desincronizado si...

>> El Portador declara cancelar la sincro al inicio de una orden de su turno activo

>> Una tropa aliada en contacto peana con peana realiza una sincro con el REM.

>> Su Portador cae en estado muerto o nulo.

>> EL REM queda en estado muerto, nulo o aislado.

## LANZADERAS ESPACIALES

>> Las lanzaderas espaciales son dos plantillas Circulares de las medidas oficiales de Corbus belli. Cada una de ellas están situadas en la mitad de la mesa, y a 30 cm del borde de ella, midiendo desde el centro de la plantilla.

## EVACUACIÓN.

>> Para que un remoto sea oficialmente evacuado, se debe posicionar al final de cada turno activo, completamente dentro de cualquier de las dos plantillas circulares que representan la lanzaderas.

>> Al final de cada turno activo, los REM que estén dentro de la las plantillas circulares se retirarán de la mesa y pasarán a puntuar.

## MUERTE SÚBITA

>> Las tropas que al final de cada turno activo estén dentro o tocando las plantillas circulares, pasarán a estar muertas directamente, y se retirarán de la mesa. También estarán afectados los REM que no estén completamente dentro de la plantilla circular.

## SOBRECARGA

>> Solo puede estar dentro de cada plantilla un remoto, En el caso de que haya más de dos REM, la lanzadera no evacuará a ningún de los remotos que estén en dentro de la plantilla.

## SISTEMA DE ARRANQUE

Las lanzaderas podrán evacuar REM a partir de la segunda ronda de juego.

## BONO HACKER/ INGENIERO

Este tipo de tropas podrán sincronizar un Rem enemigo con un bono +3 a la tirada de VOL, y con ráfaga 2.

## FIN DE MISIÓN

La misión tiene un tiempo limitado de duración, terminando

automáticamente al final de la tercera Ronda de Juego.



Si un jugador empieza su turno en ¡¡¡Retirada!!! la partida acabará al


final de ese mismo Turno de Jugador.

ISC: REM CONVOY

PERIFÉRICO

REM



MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp
15-10	13	5	10	13	0	3	1	1	2

Habilidades Esp.: Presencia Remota · Reset (+3) · Inmunidad (Shock) · Periférico (Sincro)

Nombre	Armamento/ Equipo / Periféricos	Armas Melée	CAP	C
REM Convoy	Pulso Flash	Arma CC PARA (-3)	0	0

300 P/ 400 P  
120x120

