



ZONA DE GUERRA

Reglas especiales: Civil en peligro, Rescate del civil, Fotografía, Extracción material, Material inestable, Explosión del material inestable y Zona inestable.

INTRODUCCIÓN

En una zona se han detectado un conflicto con tropas experimentales, algo abiertamente ilegal. Esto es una misión de entrar a recoger todo lo valioso y testigos del campo de batalla. Además, nos permitirá recoger pruebas para inculpar a otras naciones.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

- Por cada material extraído y controlado al final de la partida (1 punto de objetivo. máximo 3 puntos de objetivo).
- Tener más materiales extraídos controlados (2 puntos de objetivo).
- Rescatar el civil (2 puntos de objetivo).
- Realizar una Fotografía (2 puntos de objetivo).
- Si te han sobrevivido más puntos de ejército que el enemigo (1 punto de objetivo).

FUERZAS Y DESPLIEGUE

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

Puntos	CAP	Tamaño de la mesa	Zona de despliegue
150	3	60cm x 80cm	20cm x 60cm
200	4	80cm x 120cm	30cm x 80cm
250	5	80cm x 120cm	30cm x 80cm
300	6	120cm x 120cm	30cm x 120cm
400	8	120cm x 120cm	30cm x 120cm

MONTAJE DEL ESCENARIO

MATERIAL INESTABLE

Hay 3 cajas de material inestable en la mesa. Dos en la línea central de la mesa pero cada una a 15cm (10cm en partidas a 150 puntos) de cada borde. La tercera caja debe estar situada en el centro de la mesa. Coloca un Token de material inestable en cada caja y coloca un Token de material inestable adicional a la caja central (la caja central tiene 2 Tokens de material inestable). Coloca debajo de cada caja de material inestable una plantilla circular. Esta plantilla circular determina el área de efecto de las explosiones del material inestable.

CIVIL EN PELIGRO

Se debe colocar una figura HVT, o civil, en la mitad de la mesa del oponente, es decir a más de 60cm de tu borde de la mesa (40cm en partidas a 150 puntos).

RELIGAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

EXTRAER MATERIAL INESTABLE

HABILIDAD CORTA

Ataque

REQUISITOS

- Sólo Tropas Especialistas pueden declarar esta Habilidad.
- La Tropa Especialista debe encontrarse en contacto de Silueta con la caja de material inestable que aun tenga algún Token de material inestable.

EFFECTOS

- Superando una Tirada Normal de VOL se considera que se ha extraído material inestable. Sitúa al lado de la tropa uno de los Tokens de material inestable que tuviera la caja, ahora se considera que dicha Tropa controla el material inestable.
- 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.
- Las tropas deberán cumplir con las reglas comunes de Token de material inestable.
- BONUS: Los ingenieros obtienen ráfaga 2 en las tiradas de VOL.

RECOGER MATERIAL INESTABLE

HABILIDAD CORTA

Ataque

REQUISITOS

- La Tropa debe encontrarse en alguna de las siguientes situaciones:
- En contacto de Silueta con una Tropa en estado Nulo que disponga de un Token de material inestable.
- En contacto de Silueta con una Tropa aliada en estado Normal que posea un Token de material inestable.
- En contacto de Silueta con un Token de material inestable.

EFFECTOS

- Consumiendo una Habilidad Corta, y sin necesidad de Tirada, cualquier Tropa puede recoger un Token de material inestable. Ahora se considera que dicha Tropa controla el material inestable
- Las tropas deberán cumplir con las reglas comunes de Token de material inestable.

REGLAS COMUNES DE TOKEN DE MATERIAL INESTABLE

> Una tropa solo puede tener controlado un único Token de material inestable. Excepto de las tropas con la regla Bagaje que pueden controlar hasta 2 Tokens.

> Las tropas que pasen a estado marcador (Camuflaje, Suplantación, Holococo,...) o estado muerto que controlen un Token de material inestable deberán dejarlo en la mesa al inicio de la acción. Ahora ese Token de material inestable no se considera controlado por ningún Bando.

RESCATAR AL CIVIL

Se considera el civil rescatado si tu HVT, o civil, esta en estado Civevac y no esta en estado nulo o muerto al final de la partida.

FOTOGRAFÍA

Se considera que se ha realizado una fotografía si un observador de artilleria ha realizado exitosamente un acción exitosa de observador de artilleria contra una Tropa en estado No Nulo, dejando esta en estado marcado.

EXPLOSIÓN DEL MATERIAL INESTABLE

Al final de cada ronda, es decir al final de cada turno del segundo jugador, toda Tropa que toque la plantilla de explosión del material inestable recibe un impacto de daño 15 contra PB.

ZONA INESTABLE

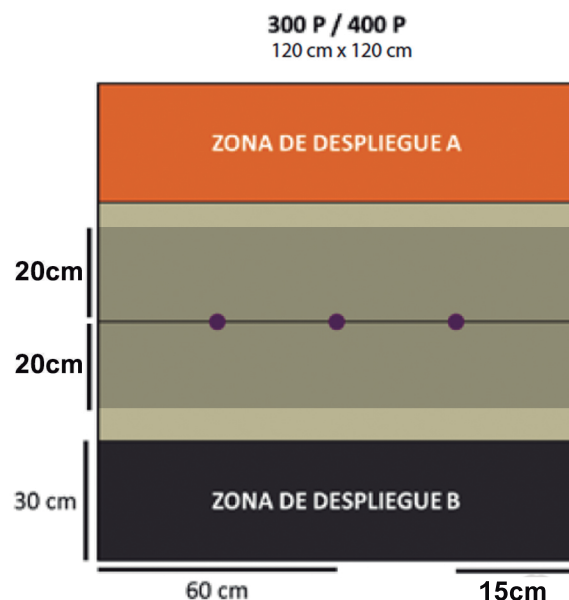
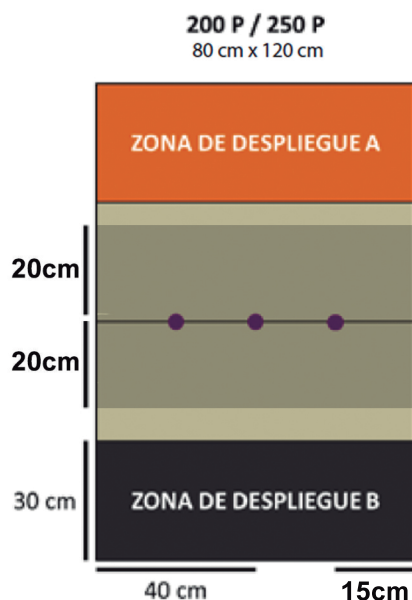
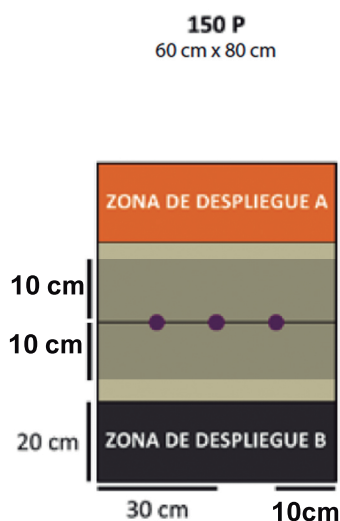
La zona inestable ocupa la franja centra de 40cm (20cm en partidas de 150 puntos), es decir 20 cmn a cada lado de la linea central. En la Zona Inestable no se pude desplegar ni realizar ninguna habilidad de despliegue (como despliegue aerotransportado).

Al final de la misión toda Tropa y Civil en esta zona recibirá un impacto de daño 15 EXP contra BLI.

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.



● Cajas de materiales inestables