



NODO DE SERVIDORES:

“En la vida, como en el campo de batalla, lo importante no es poseer el conocimiento. Lo realmente importante es tener conexión directa con quién posee el conocimiento. Y puedes tener por seguro que los Observadores de Artillería son los que tienen una mejor visión del estado de la batalla y una mejor conexión con el resto del equipo.”

Roger Van Zant 6th Airborne Rangers Reg.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN:

- Por cada objetivo clasificado **secundario** (1 puntos de objetivo).
- Por cada objetivo clasificado **principal** (2 puntos de objetivo).
- Por haber cumplido más clasificados, **principales** y **secundarios** (2 puntos de objetivo).
- Por tener más servidores **activados** (3 puntos de objetivo).

MAZO CLASIFICADO:

- Cada jugador tiene un objetivo clasificado **principal** elegido al inicio de la partida.
- Cada vez que se seleccione un objetivo clasificado, **principal** o **secundario**, los objetivos no seleccionados se descartan.
- Si el objetivo clasificado requiere seleccionar un objetivo para cumplir la misión, este se seleccionará al robar la carta.
- Únicamente se puede cumplir un objetivo clasificado después de haber robado la carta.

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.

No se permite desplegar en contacto de Silueta con un HVT.



SERVIDORES:

Hay un total de 3 Servidores. 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).

El servidor dispone de perfil y puede ser tomado como objetivo por ataques CC.

NOMBRE	BLI	PB	EST	S
Servidor	2	3	2	4

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

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

Si el valor del atributo Estructura del Servidor llega a cualquier valor por debajo de 0, el Servidor se considera **Destruído** y debe retirarse de la mesa de juego.

El Servidor no puede ser objetivo de la Habilidad Especial Ingeniero o de la pieza de Equipo GizmoKit.

Los servidores **destruidos** no cuentan como servidores **activados**.

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.

ACCESO A SERVIDOR:

Habilidad Corta

Ataque.

Requisitos:

- Solo tropas especialistas pueden declarar esta habilidad.
- Las tropas especialistas deben encontrarse en contacto de silueta con el Servidor.

Efectos:

- Superando una tirada normal de VOL se considera que el Servidor ha sido activado 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 un Servidor que haya sido activado previamente por su adversario, empleando el mismo procedimiento. En ese caso deja de contar como activada para el adversario.
- Se pueden emplear tokens de Jugador A (PLAYER A) y Jugador B (PLAYER B) para señalar el servidor activado. Es recomendable que cada jugador emplee un tipo de token distinto.
- Una vez activado el servidor por el jugador, este podrá sacar 2 cartas de objetivo clasificado y elegir una de ellas como objetivo clasificado

secundario, este objetivo clasificado se considera información **Pública**. Esto únicamente se puede realizar una vez por servidor y jugador.

BONO DE OBSERVADOR DE ARTILLERÍA:

Aquellas Tropas que posean la Habilidad Especial Observador de Artillería podrán realizar dos Tiradas de VOL por cada Habilidad Corta consumida al Activar un Servidor. Adicionalmente podrán sacar 3 cartas de objetivo clasificado al superar la tirada de VOL.

CONEXIÓN REMOTA:

Habilidad Corta

Ataque

Requisitos:

- Solo tropas con la habilidad especial Observador de Artillería pueden realizar esta Habilidad Corta.
- El objetivo debe ser un Servidor.
- El objetivo debe encontrarse en contacto de silueta con la tropa activa.

Efectos:

- Superando una tirada normal de VOL el Observador de Artillería logra reducir en 1 el valor actual de EST del Servidor.
- 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.

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.

