

¡Asalto Frontal!

by AlSurDeLaEsfera

Reglas Especiales: Mando Reforzado, Sin Cuartel, CQB, Condiciones Extremas, Zona de Operaciones, Consolas, Carta Intelcom (bastimento).

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

» Haber eliminado más puntos de ejército enemigo que el rival al final de la partida (2 puntos de Objetivo).

» Dominar la Zona de Operaciones Enemiga al final de la Partida (3 Puntos de Objetivo).

» Dominar la Zona de Operaciones Propia al final de la Partida (1 Punto de Objetivo).

» Por cada Consola que el jugador tenga controlada al final de la partida. (1 Punto, por consola).

OBJETIVOS SECUNDARIOS

» Cada Jugador dispone de 2 Objetivos Clasificados (1 punto 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. *Ver Condiciones Ambientales* Hostiles en el apartado “reglas especiales del escenario”.

BANDO	PUNTOS	CAP	TAMAÑO MESA	ZONA DESPLIEGUE
A y B	150	3	60x80 cm	20x60 cm
A y B	200	4	80x120 cm	30x80 cm
A y B	250	5	80x120 cm	30x80 cm
A y B	300	6	120x120 cm	30x120 cm
A y B	400	8	120x120 cm	30x120 cm

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

Condiciones Extremas

Esta misión representa un ataque de precisión extremadamente violento donde las diferentes fuerzas luchan por dominar zonas estratégicas en lugares de complicado acceso: bases en órbita, laboratorios ocultos, zonas secretas de pruebas de armas... para representar esta realidad el escenario cuenta con varias reglas especiales que describimos a continuación:

» **Terreno:** antes de la tirada de iniciativa uno de los jugadores lanzará 1d20 y consultará la siguiente tabla (en caso de Eventos el organizador del mismo podrá, si lo desea, asignar el Terreno en las bases, a fin de que los jugadores puedan preparar sus listas. De igual manera, en partidas amistosas los jugadores pueden, si quieren, acordar el tipo de terreno).

Resultado D20	1-4	5-8	9-12	13-16	17-20
Terreno	Acuático	Desértico	Montaña	Selvático	0-G

»

» Se considera que toda la mesa, y cualquier elemento de escenografía o edificio sobre ella, es del tipo de terreno obtenido en el resultado del d20, para representar esto durante el juego: **aquellas tropas con ese tipo de terreno o con Terreno(total) en su perfil, podrán aplicar un modificador de +2,5 cm a su primera mitad de movimiento.** Esto representa la mayor capacidad de dichas tropas para operar en este tipo de terreno. Cualquier tropa que no disponga del terreno asociado no aplicará modificadores ni positivo ni negativo a su MOV.

» A causa de las condiciones extremas que representa la misión: fuertes vientos, fuentes de calor intenso, radiaciones misteriosas, pasillos y corredores tremendamente cortos y estrechos gran parte del equipo se ve afectado o limitado, haciendo imposible su uso **durante la partida** de las siguientes habilidades o equipo:

- Ataques Especulativos.
- Ataques Guiados.
- Salto de Combate*

**Aquellas tropas que por alguna regla propia hagan uso de “Salto de Combate” durante la fase de despliegue sí podrán usarla. Esta es la única excepción aplicable.*

» **CQB:** debido a las Condiciones Extremas en las que se desarrolla esta misión deberá aplicarse ésta regla. Adicionalmente el límite CQB se reduce a 60cm en lugar de los habituales 80 cm indicados en el documento ITS. En términos de juego: **cualquier Ataque CD cuyo objetivo se encuentre a más de 60cm fallará automáticamente.**

Consolas

Hay un total de dos consolas, que deberán representarse con un marcador circular de 40mm o un elemento S3 adecuado, situadas en la línea central y a 20cm de su respectivo borde de la mesa. Estas consolas se consideran elementos de especial interés para el alto mando, ya sea porque disponen de datos vitales en sus almacenamientos cuánticos, control estratégico permitiendo la apertura y cierre de exclusas, puertas de acceso... etc.

Una consola se considera controlada por un jugador si es el único que dispone de una tropa, no marcador ni holoeo, en estado “No Nulo” en contacto de silueta con la misma.

Mando Reforzado

No se aplica la regla de pérdida de teniente. En caso de muerte del teniente, el jugador nombrará un nuevo teniente al final de su siguiente turno, de la forma habitual.

Sin Cuartel

En este escenario no se aplica la regla “Retirada”.


Zona de Operaciones


En este escenario existen dos Zonas de Operaciones que coinciden con las Zonas de Despliegue de los Jugadores.

Una Zona de Operaciones (ZO) se considera Dominada por un jugador si tiene más Puntos de Victoria que el enemigo dentro de dicha 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), Holoeos 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.

Carta Intelcom

Las cartas de objetivo con  proporcionarán 1 punto de objetivo adicional si son cumplidas por el jugador, sólo si se tienen menos de 10 PO.

Cualquier carta de objetivo con  no podrá sustituirse por “Controlar HVT” al final de la partida.

Fin de Misión

La misión tiene un tiempo de duración limitado. Al término de la 3ª Ronda terminará de forma automática.

