

Concurso crea tu escenario.

K7450

Rodericus75

Escenario: Elevador de Ghezirah.

La Tercera Ofensiva está alcanzando su punto más álgido y el Ejército Combinado ha capturado la ciudad de Ghezirah, ¡siendo su principal objetivo hacerse del Elevador Orbital!

Los jugadores deberán tomar el control del Elevador, mientras se hacen cargo de los traidores mercenarios que lo han secuestrado.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

Controlar el Elevador (tener mayor cantidad de Puntos de Victoria en estado no Nulo dentro del edificio) al acabar la partida (3 puntos).

Obtener bio-pases de los HVT (1 por HVT, máximo 2 por jugador).

Tener unidades en estado no nulo dentro del Elevador al final de la partida (2 puntos).

Acabar con los guardias Druzos dentro del Elevador (1 por tropa anulada, máximo 2 puntos).

Esta misión tiene además 1 Objetivo Clasificado (1 punto adicional, máximo 10 puntos).

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	60cmx 80cm	20cm x 60cm
A y B	200	4	80cm x 120cm	30cm x 80cm
A y B	250	5	80cm x 120cm	30cm x 80cm
A y B	300	6	120cm x 120cm	30cm x 120cm
A y B	400	8	120cm x 120cm	30cm x 120cm

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

Elevador de servicio.

Al centro del escenario se colocará un edificio de área grande (ADIDIDIDI) con cuatro accesos: dos principales (Acceso Amplio) mirando hacia cada uno de los costados del tablero y dos secundarios (Acceso Estrecho) mirando hacia las respectivas zonas de despliegue de los jugadores.

Este edificio representa el elevador orbital y tiene todos sus accesos cerrados. Sólo Tropas Especialistas pueden abrir dichos accesos.

ABRIR ACCESO AL ELEVADOR (Habilidad Corta). Ataque.

Requisitos. La Tropa Especialista debe encontrarse en contacto peana con peana con uno de los accesos del Elevador de Servicio.

Efectos. Consumiendo una Habilidad Corta, cualquier Tropa Especialista puede hacer una Tirada de VOL-3.

En caso de fallar la tirada, ésta se puede repetir las veces que sea necesario, con el correspondiente consumo de 1 Habilidad Corta de la Orden por intento.

Los Hackers e Ingenieros aplican un MOD positivo para abrir el acceso correspondiente debiendo superar una Tirada Normal de VOL+3.

Si la Tropa Especialista cuenta con el bio-pase de un HVT, podrá abrir el acceso de manera automática sólo consumiendo una Habilidad Corta, sin necesidad de ninguna Tirada.

HVT: Agente de Bureau Hermes

Este escenario cuenta con dos HVT, civiles que poseen un bio-pase con el cual pueden acceder automáticamente al Elevador.

Cualquier unidad que no pertenezca al Ejército Combinado (EC) o a un Ejército No-Alineado (NA2) y que esté en contacto peana con peana con el Agente del Bureau Hermes podrá hacer, con el correspondiente consumo de 1 Habilidad Corta de la Orden, una Tirada Enfrentada de VOL para obtener el bio-pase. Unidades del EC y NA2 deberán hacer una Tirada Enfrentada de CC con el civil. Médicos tendrán un bono de +3 en dichas tiradas.

HVT. Perfil. Mov -- CC 10 CD – FIS 10 VOL 12 BLI – PB 1 H 1 S 2

Arma CC PARA (-3)

Traidores Drusos

El Elevador ha sido capturado por los mercenarios de la Sociedad Bayram Drusa quienes pretenden escapar dejando atrás a los indefensos residentes de Ghezirah.

En este escenario, dos guardias drusos cuidan el Elevador. Cada jugador podrá colocar uno de estos guardias (representados por una miniatura S2) dentro del Elevador durante la fase de despliegue. Cada vez que se abra un acceso, los drusos que puedan, usarán su ORA para atacar CD. Cualquier otra ORA que se genere, el jugador contrincante al jugador activo decidirá cómo usar dicha ORA.

Mercenarios drusos. Perfil. Mov 10-10 CC 16 CD 12 FIS 11 VOL 13 BLI 3 PB 3 H 1 S 2

Armamento: Chain rifle, Arma CC, Visor X

TROPAS ESPECIALISTAS

En este escenario, sólo Hackers, Ingenieros, Médicos, Observadores de Artillería, Operativos Especialistas, Sanitarios y Tropas con Cadena de Mando se consideran Tropas Especialistas.

Los Médicos e Ingenieros no pueden cumplir las funciones de Tropa Especialista a través de Periféricos.

FIN DE MISIÓN

La misión tiene un tiempo limitado de duración, terminando automáticamente al final de la tercera Ronda de Juego.

Si durante la Fase Táctica de su Turno, un Jugador comprueba que las Tropas en estado no Nulo de su Lista de Ejército no suman el mínimo de Puntos de Victoria indicado en la Tabla de Fuerzas y Despliegue, entonces la misión concluirá al final de dicho Turno de Jugador.

