

WARFIGHTER

The Tactical Special Forces Card Game

Colt Defense

M4 Carbine

Type: Assault rifle
Place of origin: United States
Weight: 6.9 lb (3.1 kg) with 30 rounds
Length: 33 in (840 mm) (stock extended)

VERSIÓN 3.0

REGLAMENTO

Introducción.....	2
Preparación para jugar una partida	2
Victoria	3
Preparativos	3
Elección de tus soldados	8
Equipando a tu escuadrón	10
Ejemplo de selección de escuadrón	14
Primera misión	14
Comenzando la partida.....	15
Turno del soldado.....	15
Movimiento.....	15
Turno del hostil.....	16

Ataque del hostil	17
Heridas	17
Completando el objetivo.....	18
Reglas opcionales.....	19
Cartas de marcación de localización.....	19
Combate nocturno	20
Campañas	21
Créditos	21
Kickstarter.....	21
Ejemplo de misión.....	22
Palabras clave de las cartas	27
Referencia rápida del turno.....	32



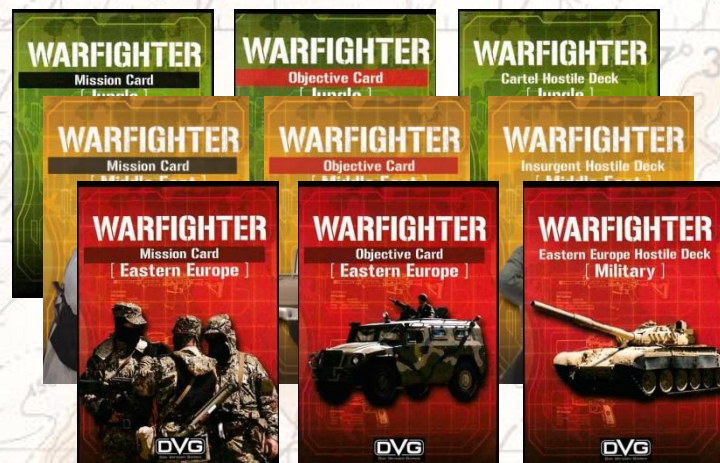
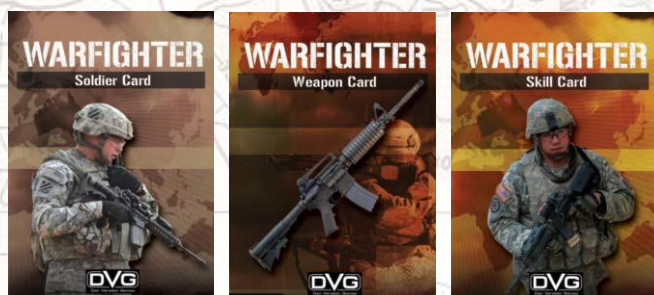
INTRODUCCIÓN

Tus soldados deben completar una misión en territorio enemigo. Cautelosamente crearan su camino desde la carta objetivo a través de cartas de localización ocupadas por el enemigo hasta alcanzar su objetivo. Solo tienen las armas y equipamiento que hayan comprado para combatir los hostiles que encuentren. Tu planificación cuidadosa y tu atención al tiempo y a la distribución de los recursos determinaran el éxito de tus soldados.

Todos los jugadores trabajan como un equipo cooperativo, y las reglas del juego controlan las fuerzas hostiles. Ganas o pierdes el juego como un equipo.

PREPARACIÓN PARA JUGAR UNA PARTIDA

Existen varios tipos de cartas incluidas en el juego. Puedes diferenciarlas por su trasera. Separa las cartas en diferentes mazos: **Soldier Cards** (Cartas de Soldado), **Mission Cards** (Cartas de Misión), **Objective Cards** (Cartas de Objetivo), **Weapon Cards** (Cartas de Armas), **Equipment Cards** (Cartas de Equipamiento), **Skill Cards** (Cartas de Habilidad), **Action Cards** (Cartas de Acción) y **Hostile Cards** (Cartas de Hostil).



HOJA DE DESPLIEGUE TÁCTICO



Coloca la hoja de despliegue táctico en la mesa. Colocarás tus mazos de cartas, cartas, y fichas en esta hoja durante la partida.

DADOS BALA



Gracias a la financiación del Kickstarter, fuimos capaces de crear dados personalizados con forma de bala para el juego. El dado de 10 caras está basado en las dimensiones de la munición de 5.56mm y el dado de 6 caras está basado en munición de 9mm.



Dado de 10 caras



Dado de 6 caras

Lanza un dado de 10 caras o uno de 6 caras y lee el número de la cara boca arriba. Puedes usar dados de 6 y 10 caras normales si lo deseas.

Cuando uses un dado normal de 10 caras, un resultado de 0 es considerado un 10.

Lanza un dado de 10 caras para todas las tiradas, excepto cuando realizas una tirada de **"Defeat Cover"** (Vencer Cobertura) que se lanza un dado de 6 caras.

TEXTO DE LAS CARTAS Y MAZOS

Cada jugador decide si mantiene las **"Action Cards"** (Cartas de Acción) en su mano en secreto, o no, a lo largo de la partida. Cada jugador tiene control completo sobre como quiere revelar la información de sus cartas a los otros jugadores. Cuando el texto de la carta contradiga al reglamento, el texto de la carta prevalece.

Cuando un mazo se agota, coge las descartadas del mazo, mézclalas, y forma un nuevo mazo.

Varias cartas de soldado, misión, y de objetivo llevan el nombre del fotógrafo y del soldado dentro de la misma. Esta información no afecta al juego. Muchas de las fotos son miembros actuales del ejército y fueron enviadas por ellos mismos o sus familias.

PACKS DE EXPANSIÓN

Puedes añadir packs de expansión de cartas al juego básico para jugar misiones aún más grandes y con mayor variedad.

Cada carta tiene una pequeña anotación en la esquina inferior izquierda que detalla a que expansión del juego corresponde, y un número de carta único, haciendo más fácil de separar las cartas a sus expansiones o juego originales.

"W.xxx" identifica a cartas del juego básico. Un "1.xxx" identifica a cartas de la 1ª expansión, y así sucesivamente. Puede incluir una letra al final, esto indica la edición de la carta. Hay que sustituir la carta en cuestión por la última edición que se tenga.

Ejemplo: W-012a sustituye a la carta W-012

VICTORIA

Obtienes la victoria cuando completas los requisitos de la carta de objetivo aunque no completes el turno de juego.

El juego finaliza en derrota si te quedas sin turnos de juego, o cuando el último miembro de tu equipo tiene 0 de Vida (**Health**).

PREPARATIVOS

ELIJE TU REGIÓN

Elije una región para empezar tu misión. Warfighter ofrece misiones en el desierto de Oriente Medio (**Middle East Desert**) y en la Jungla de Sudamérica (**South American Jungle**). La expansión #8, añade la región de Europa del Este (**Eastern Europe**)

En el Oriente Medio, te enfrentarás a adversarios militares o insurgentes. En la jungla te enfrentarás contra el cartel de la droga. En la expansión #8, contra adversarios militares. Las misiones tienen 3 niveles de dificultad: **Jungle Cartel** es el más fácil, **Middle East Insurgents** es moderado, y **Middle East Military** es el más difícil junto a **Eastern Europe Military**

Si eliges Oriente Medio, coge todas las cartas de misión **Middle East**, cartas de objetivo, cartas de localización y cartas de hostil. Deja a un lado todas las cartas de **Jungle** y **Eastern Europe**. No se usaran durante la partida.

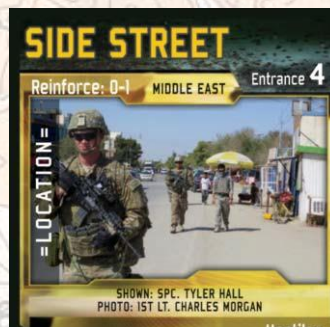
Si eliges luchar en la Jungla, coge todas las cartas de **Jungle** y deja a un lado las cartas de **Middle East** y **Eastern Europe**.

En cambio, si eliges luchar en la Europa del Este, coge todas las cartas de **Eastern Europe** y deja a un lado las cartas de **Middle East** y **Jungle**. (*Solo si tienes la expansión #8*)

Saca las cartas de localización del mazo de cartas de acción. Separa las cartas de localización verdes de **Jungle** de las cartas amarillas de **Middle East** y las cartas rojas de **Eastern Europe**. Añade las localizaciones de la región que hayas elegido dentro del mazo de cartas de acción.

(Ver pag.18 Cartas de marcación de localización si tienes la exp. #9)

3



Coloca el mazo de cartas de acción boca abajo en la hoja de despliegue táctico en el espacio marcado con **"Action Card Deck"**.

Junta las cartas de hostil de la región elegida. Si estas luchando en el Medio Oriente, decide si lucharas contra militares o insurgentes. Junta las cartas de hostil de la región seleccionada y retira las otras a un lado.

Baraja el mazo de hostil y colócalo boca abajo en la hoja de despliegue táctico en el espacio marcado con **"Hostile Card Deck"**.



Ejemplo: Eliges jugar una misión en el Oriente Medio contra insurgentes. Miras entre las cartas y separas todas las cartas de misión y objetivo de Middle East.

Aparta todas las cartas de localización del mazo de cartas de acción y separas las localizaciones por región.

Mezcla las cartas de localización de Middle East con el mazo de cartas de acción. Deja las cartas de localización de Jungle a un lado.

Selecciona las cartas de Middle East Insurgent del mazo de hostil, dejando a un lado las cartas de hostil de Middle East Military y Jungle.

CARTAS DE MISIÓN



Al comienzo, coge una de las cartas de misión de la región elegida. Pon las otras cartas de misión a un lado, no son necesarias durante el resto del juego.

Tus soldados siempre estarán en una carta de localización. Las cartas de misión y objetivo son consideradas cartas de localización. Las cartas de misión y objetivo son la primera y la última carta de localización de una misión.



Nombre de la misión - Esto no afecta al juego.



Información de región - Lugar del mundo donde tiene lugar la misión.



Coste de entrada - El número de cartas de acción que cada soldado debe descartar para entrar en la carta de localización.

Los soldados comienzan la partida en la carta de misión.

CARTAS DE INFORME DE SITUACIÓN



Recursos (Resources) –

El número de puntos de recurso que dispones para elegir al escuadrón y su equipación.

Tiempo (Time) –

El número de turnos que tienes para completar la misión.

Objetivo (Objective) –

La ubicación de la carta objetivo dentro de la hoja de despliegue táctico.

Equipamiento (Loadout)-

Restar del límite de equipamiento (loadout) de cada jugador soldado.

Ejemplo: Un jugador soldado tiene un loadout de 12. La misión tiene una penalización de loadout de -1. El loadout del soldado es reducido a 11.

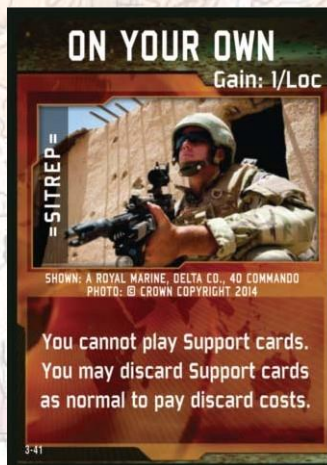
SCOTT L. TOMASZYCKI

Add 2 to the
Objective's
Hostile value.

Notas Especiales - Cualquier nota especial relacionada con la misión.



Coloca la carta de misión en la hoja de despliegue táctico, en el espacio de la ruta marcado por **"Mission Card"**.



Las cartas de informe de situación no aparecen en el juego básico. Son incluidas en la expansión #5 **"Speedball"**.

Puede que elijas incluir una de estas cartas cuando elijas tu carta de misión. No es obligatorio elegir una carta de informe de situación para tu misión.

Estas cartas tienen un efecto que modifica la misión por completo.

Las cartas tienen un coste de recurso, o ganancia (**gain**), mostrada en la parte superior derecha. Este es el número de puntos de recurso que debes pagar, o ganar, cuando seleccionas la carta. Los puntos pueden mostrarse como un simple número, o pueden estar basados en la carta de localización del objetivo.

Ejemplo: "Pay 4", significa que debes gastar 4 de tus puntos de Recurso para elegir esta carta.

Ejemplo: "Gain 1/Loc", significa que si la carta de objetivo está en la localización 7, ganas 7 puntos de recurso extra cuando eliges esta carta.

El efecto de la carta se muestra en la sección inferior de la carta.

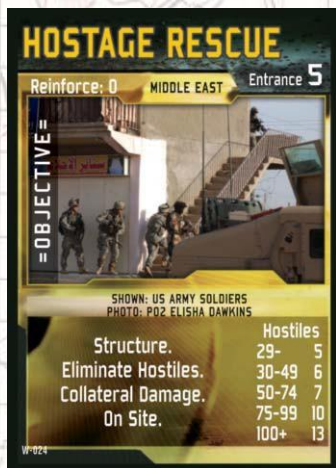
MARCADOR DE TIEMPO



Coloca el marcador de tiempo de misión en la posición indicada por la carta de misión en el medidor de tiempo (**Mission Timer**) de la hoja de despliegue táctico.

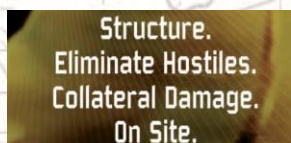


CARTAS DE OBJETIVO



Elige una carta de objetivo de la región seleccionada. Coloca el resto a un lado, no las necesitaras durante la misión.

Las cartas de objetivo tienen muchas de las mismas secciones de información que las cartas de misión.



Requisitos del Objetivo -

Las condiciones que deben darse para completar la misión. Algunos objetivos disponen de palabras clave describiendo que debes hacer para completar la misión. Estas se encuentran descritas en la sección de palabras clave en este reglamento.



Reforzar - El número exacto de cartas de hostil que pueden llegar a esta localización durante cada paso de robar refuerzos hostiles.

Hostiles	
29-	5
30-49	6
50-74	7
75-99	10
100+	13

Hostiles - El número total de cartas de hostil que aparecen cuando juegas esta carta basado en el valor actual de puntos de recurso de tu escuadrón.



Coloca la carta de objetivo boca arriba en la hoja de despliegue táctico en su zona designada por la carta de la misión.

Resources:	41
Time:	11
Objective:	#5
Layout:	-0

Ejemplo: La carta de misión tiene un número de objetivo de 5. Coloca la carta de objetivo en la ruta de la misión en el quinto espacio (contando el espacio de la carta de misión como 1).



Coloca el marcador de Inactivo (**Inactive**) sobre la carta de objetivo.

A lo largo del juego, construirás una ruta de cartas de localización, encontradas en el mazo de cartas de acción, desde la carta de misión hasta la carta de objetivo.

MAZO DE CARTAS DE ACCIÓN



Mantienes las cartas de acción en tu mano. Cuando juegas una, aplica los efectos de la carta, y entonces descártala en la pila de descarte en la hoja de despliegue táctico. Puedes jugar tantas cartas de acción de tu mano como quieras durante el turno de soldado. Juégalas de una a una la vez, y aplica el efecto antes de jugar la siguiente carta.

JUGANDO CARTAS DE ACCIÓN



Solo puedes jugar cartas de acción durante el turno de soldado, al menos que indique lo contrario en la carta de acción.

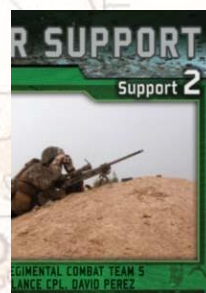
Ejemplo: Juega una carta de recargando (Reloading) durante el turno de soldado para recargar un arma sin gastar una acción.



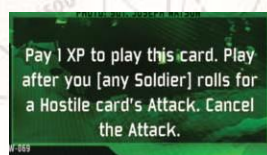
Algunas cartas de acción solo pueden jugarse cuando se da una condición concreta. Puedes jugar más de una carta por dicha condición.

Este es el único momento donde puedes jugar una carta de acción fuera del turno de soldado.

Ejemplo: Juega una carta de tomar cobertura (Take Cover) cuando tu soldado esté a punto de sufrir heridas (Wounds).



Algunas cartas de acción tienen un coste de descarte en la esquina superior derecha. Debes descartar este número de cartas de acción cuando juegas la carta.



Algunas cartas de acción tienen un coste de puntos de experiencia (XP) para ser jugada. Cualquier soldado puede aportar puntos de experiencia.



Ganas puntos de experiencia (XP) cuando eliminas el último hostil de la carta de hostil

UPGUNNING

Play when you declare a Ranged Attack. Add 2 [4] to your Attack rolls.

Uppgun - Cada vez que aparezcan corchetes [] en el texto de la carta de acción, puedes elegir jugar la carta de forma normal o, puedes gastar 1 punto de experiencia para "**Uppgun**" la carta de acción. "**Uppgun**" una carta de acción te permite usar los efectos de bonificación de los corchetes de la carta.

Ejemplo: Una carta de puntería estable (Steady Aim) permite añadir 2 a tu tirada de ataque (Attack). Si decides "Uppgun" la carta, usas el beneficio dentro de los corchetes y añades 4 a tu tirada de ataque (Attack) en vez de 2.

Cualquier soldado puede contribuir con puntos de experiencia (XP) para "**Uppgun**" una carta de acción.



Pagando 1 punto de experiencia (XP) "**Uppgun**" a todos los corchetes de la carta.

Ejemplo: Puedes jugar una carta de en punto (On Point) para tu jugador soldado y reducir el coste de entrada de la localización en 2. O puedes "Uppgun" dicha carta para reducir el coste de Entrada en 4, y poder jugarla para tu jugador soldado, u otro soldado.

CARACTERÍSTICA COINCIDENTE

Algunas cartas de acción solo beneficiaran a un arma con una característica en concreto que sea igual entre la carta del arma y la carta de acción

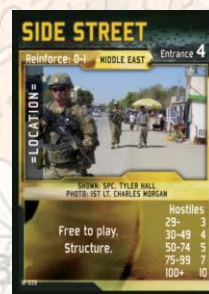
Ejemplo: Estas usando un M16A2 con la característica de "A distancia" (Ranged). Puedes usar la carta de acción "Puntería estable" (Steady Aim) para mejorar tu ataque. No puedes usar "Puntería estable" para mejorar el ataque de un cuchillo de Ka-Bar porque no posee la característica de "A distancia" (Ranged).

Puedes robar cartas de acción debido al efecto de una carta, aunque la carta te haga superar el número máximo de cartas en tu mano.

Tu capacidad de robar cartas está limitada solo durante la acción "Descartar y robar cartas" del turno del jugador.

No hay que descartar cartas de acción debido a tener demasiadas cartas en tu mano.

CARTAS DE ACCIÓN DE LOCALIZACIÓN



Las cartas de localización detallan el entorno por el que te mueves hacia tu objetivo.

Coloca cada carta de localización en la hoja de despliegue táctico al lado de la carta de localización ya colocada a lo largo de la ruta. Puedes jugar una carta de localización aunque no estés en la carta de localización más próxima.



El texto de una carta de localización solo aplica a ella misma. Solo una carta de localización puede ser jugada (colocada) por el escuadrón en cada turno de soldado.

Puedes jugar cartas de localización solo durante el turno de soldado.

Las cartas de localización tienen algunas secciones de información similares a las cartas de misión y de objetivo. El coste de jugar dicha carta esta anotado en su interior.

1 XP to play. Structure.

Pagar puntos de experiencia (XP):

Debes gastar el número anotado de puntos de experiencia para jugar la carta. Cualquier soldado puede contribuir con puntos de experiencia para pagar el coste.

1 Action to play. Nature.

Acción: El soldado jugando la localización debe gastar 1 acción para jugar la carta.

Free to play. Structure.

Libre para jugar (Free to play):

Esta carta no tiene coste alguno de acciones o XP para ser jugada.

Entrance 4

Coste de entrada: Cada carta de localización tiene un coste de entrada en la esquina superior derecha. Cada soldado debe descartar este número de cartas de acción antes de adentrarse cada vez en la localización.

Ejemplo: Debes descartar 4 cartas de acción de tu mano antes de poder entrar en una carta de localización con un coste de entrada de 4.

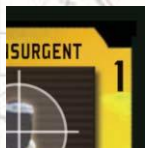
Hostiles	
29-	3
30-49	4
50-74	5
75-99	7
100+	10

Hostiles - Cuando colocas una carta de localización, roba cartas de hostil del mazo de hostil (**Hostile Deck**).

El valor total de experiencia de cartas de hostil que aparecen en una localización depende del valor de recursos total de tu escuadrón. Este es el mismo que el valor de recursos en la carta de misión.

Resources:	113
Time:	17
Objective:	Hostiles
Loadout:	29- 3
	30-49 4
	50-74 5
	75-99 7
	100+ 10

Ejemplo: Tu escuadrón comienza el juego con 113 Puntos de Recursos. Cuando colocas la carta de localización "Side Street", robas cartas de hostil hasta haber robado 10 o más puntos de experiencia de cartas de hostil.



Cada carta de hostil tiene su valor de puntos de experiencia (XP) escrito en su esquina superior derecha. Roba cartas de hostil una a una y suma el valor al total de puntos de experiencia de hostil que hayas robado. Cuando robes una carta llegando al total de puntos de experiencia de cartas de hostil igual, o mayor que el valor de cartas de hostil de la localización, deja de robar cartas.

Ejemplo: La carta de localización "Side Street" tiene un valor de hostil de 5 mientras que tu escuadrón tiene un valor de recursos de 50 a 74. Roba insurgentes (Insurgents)[3], un Militante (Militant)[0], Pistolero (Gunmen)[1] y un Francotirador (Sniper)[3]. Dejas de robar cartas porque el total de puntos de experiencia es igual a o excede el valor de hostil de la carta de localización.

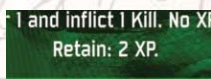
Después de robar las cartas de hostil para una nueva localización, puedes inmediatamente gastar acciones para atacar las nuevas cartas de hostil colocadas.

CARTAS DE ACCIÓN DE SOPORTE



Algunas cartas de acción tienen la característica de Soporte (**Support**) al lado de su coste de descarte. Estas cartas pueden ser mantenidas en juego por varios turnos. Descarta el número anotado de cartas de acción (esquina superior derecha), y coloca la carta de soporte al lado de tu soldado. Estas cartas no se benefician de habilidades de soldado, ni de cartas de acción.

Ejemplo: Puedes jugar una carta de acción de llamada de mortero (Mortar Call) [incluida en la Expansión Support], y tienes la habilidad explosivos. Tu habilidad no modifica la tirada de dados de la llamada de mortero a pesar de que la llamada de mortero inflige ataques explosivos.



Una vez que la carta de soporte está en juego, ganas su beneficio. Al final de cada turno de soldado,

puedes elegir si descartas la carta o pagas su coste de mantener (**Retain**) en puntos de experiencia. Si retienes la carta, puedes usar el efecto de la carta otra vez durante el siguiente turno. Cualquier soldado puede ayudar a pagar el coste de mantener una carta de soporte.

Ejemplo: Descartas 2 cartas para colocar una carta de soporte de francotirador (Sniper Support) en juego. La usas para matar a un hostil en una carta de hostil con un valor de 0 o 1. Al final del turno de soldado, tu y otro soldado gastáis 1 punto de experiencia para mantener la carta de soporte de francotirador para el siguiente turno.

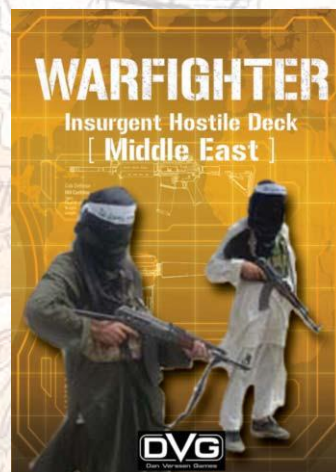
Solo las cartas de acción de soporte pueden ser retenidas

CARTAS DE ACCIÓN DE SIGILO



Algunas cartas de acción tienen la característica de sigilo (**Stealth**) anotada al lado de su coste de descarte. Las cartas de acción de sigilo se centran en los aspectos silenciosos y furtivos del combate. Descarta el número anotado de cartas de acción (esquina superior derecha) para jugar la carta de sigilo. Algunas cartas de acción hacen referencia a ataques "Sigilosos" (**"Stealth" Attacks**). Debes de llevar equipada un arma con la característica de sigilo para realizar un ataque sigiloso.

CARTAS DE HOSTIL



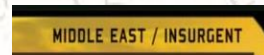
Mientras robas cartas de hostil, colócalas boca arriba en la mesa al lado de su carta de localización.



Nombre del hostil - Algunas cartas de hostil hacen referencia al nombre de otras cartas de hostil para el propósito del juego.

Ejemplo: La carta de escuadrón RPG de insurgentes de Oriente Medio (Middle East Insurgent RPG Team) está representada por hombres armados.

Información de región –



Todas las cartas de hostil deben ser de la misma región que tus cartas de misión y objetivo, y ser del tipo de hostil que hayas seleccionado.



Valor del hostil y puntos de experiencia –

El número en la esquina superior derecha muestra el valor de puntos de experiencia de esta carta de hostil. Usa este valor para rellenar una nueva carta de localización. Además, un soldado gana este número de puntos de experiencia al eliminar al último hostil en la carta de hostil.



Número de Hostiles en la carta –

Cada Retícula designa un blanco hostil. Debes eliminar a todos los blancos antes de reclamar los puntos de experiencia por la carta.

Ejemplo: La carta de contrabandistas de la Jungla (Jungle Smugglers) tiene 3 retículas, así que debes conseguir 3 muertes para eliminar la carta.

WARFIGHTER – REV.3.0

4-3	2	1	Action
Roll	Roll	Roll	(Range 1)
4-	6-	7-	Miss
5-8	7-9	8+	1 Wound
9+	10+		2 Wounds
+2/+1/+0 Entrance Cost			

Rango de ataque y tabla de ataque –

Los hostiles usan la tabla en sus cartas para infringir varios efectos sobre tu escuadrón.

Algunas cartas de hostile tienen un efecto, que no es de tirada de muerte o de tabla de ataque. Este texto está activo solo si es la última retícula de hostile que no está contenida (**Suppressed**) y no está eliminada en la carta.

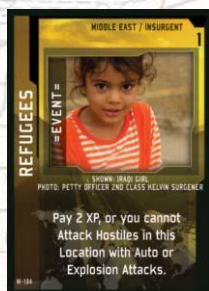


Habilidad Especial –

Algunas cartas de hostile tienen texto de habilidad especial en la parte final de su carta. Este texto está activo solo si es la última retícula de hostile que no está contenida (**Suppressed**) y no está eliminada en la carta.

Ejemplo: Si el Francotirador (Sniper) no está en contención o eliminado, tus soldados deben pagar 3 descartes extras para entrar en su localización.

CARTAS DE EVENTO

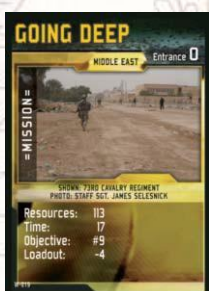


Existen muchas cartas de evento dentro del mazo de hostile. Cada una tiene un valor en su esquina superior derecha. Trata estas cartas igual que a las cartas de hostile cuando estas robando para una localización o refuerzos. Si el evento afecta a una localización, coloca la carta de evento al lado de la localización por la que la has robado. Algunas cartas de evento marcan que puedes pagar puntos de experiencia para cancelar la carta. Estos XPs deben ser pagados cuando todas las cartas de hostile hayan sido robadas, y puede ser pagado por cualquier soldado. No consigues XPs de las cartas de evento.

ELECCIÓN DE TUS SOLDADOS

Es momento de elegir a tus soldados. Compras soldados, armas, equipamiento, y habilidades con los puntos de recurso que refleja la carta de misión.

Distribuye los puntos de Recurso entre jugadores de forma conveniente para todos los jugadores. No es necesario gastar todos los puntos de recurso.



Ejemplo: Tu y otros 3 jugadores han elegido la misión profundizando ("Going Deep") con 113 puntos de recurso. Vosotros mutuamente decidís como grupo como se dividen los 113 puntos. Un jugador gasta 40 puntos de recurso, otro gasta 30, y el ultimo gasta 29. Decidís dejar 14 puntos sin gastar.



El coste de recurso de cada soldado, arma, equipamiento y habilidad se encuentra en la esquina superior derecha.

Un jugador puede jugar más de un jugador soldado, no-jugador soldado, o soldado de pelotón (**Squad Soldier**). Coloca cualquier carta de soldado que no haya sido seleccionada en la caja. No serán usadas durante la partida.

NACIONES Y BANDERAS

Con la introducción de nuevas expansiones de Warfighter, ahora puedes jugar con soldados de elite de más naciones. Cada carta de soldado tiene su bandera de nación en la carta. Puedes formar un escuadrón con soldados de diferentes naciones.

CARTAS DE JUGADOR SOLDADO



Los Jugadores soldados tienen una mano de cartas de acción y se equipan los jugadores soldados con armas, habilidades y cartas de equipamiento.

Tu escuadrón debe tener al menos un jugador soldado el cual pueda robar y jugar cartas de localización.

Si estás jugando con más de un jugador soldado, mantén sus manos de cartas de

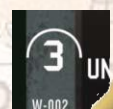
acción separadas. Los jugadores soldados tienen 2 acciones por cada turno de soldado.

Nombre del Soldado - Solo una copia de cada carta de soldado puede ser comprada para la misión.



Movimiento - El valor de movimiento muestra el número de descartes, que el Soldado no tiene que pagar con respecto al coste de entrada de la localización.

Ejemplo: Una localización tiene un coste de entrada de 4 y tu soldado tiene un valor de movimiento de 2. Solo necesitas descartar 2 cartas de acción para entrar en la localización.



Vencer Cobertura - Los Hostiles deben conseguir una tirada de un dado de 6-caras igual o mayor a este número para Vencer la Cobertura del Soldado durante un Ataque.

Vida del Soldado - Un soldado puede mantener un número de cartas de acción igual a su valor de vida. Cada herida que un soldado sufre reduce su vida (y el número de cartas en su mano) en una carta.

Si en algún momento tiene 0 de vida restante, tu soldado es incapacitado y no puede continuar participando en la misión. Descarta todas sus cartas de acción.

WARFIGHTER – REV.3.0

Loadout del soldado - Un soldado solo puede llevar armas y equipamiento con un total de coste de recurso hasta su valor de equipamiento (**loadout**). Un coste de recurso de carta es además su peso de equipamiento (**loadout**) a no ser que se indique lo contrario.



Ejemplo: Un Rifle M16A3 cuesta 5 puntos de recurso. Además tiene un peso de Loadout de 5.



Ejemplo: Una Carabina M4 tiene un coste de recurso de 3, pero, tiene anotado en su carta, que solo tiene un peso de Loadout de 2.

Puedes comprar cualquier número de cartas de armas y equipamiento mientras no excedas el total de puntos de recurso del escuadrón y el valor de Loadout de cada soldado.

Habilidad desarmado del soldado - Los soldados siempre pueden usar una acción para atacar a un hostil de Rango 0, aunque el soldado no posea un arma. Los ataques desarmados no pueden dirigirse hacia aviones o vehículos.

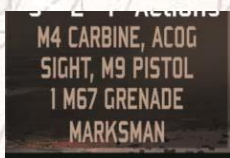
Ejemplo: "Stone III" lleva a cabo un ataque desarmado con éxito con una tirada de 9 o superior.

Habilidad especial del soldado (si la hubiera) - Cualquier información especial esta anotada en la propia carta del soldado.

CARTAS DE NO-JUGADOR SOLDADO (NPS)



Los NPS comienzan la partida con las cartas de armas, habilidades y equipamiento anotadas en sus cartas. Reúne las cartas marcadas y colócalas al lado de la carta del **NPS**. No poseen mano de cartas de acción. Tú eliges como usan sus acciones cada turno de soldado. Tienen un coste de recurso en su esquina superior derecha.

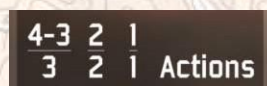


Todas sus armas, equipamiento, y habilidades están incluidas en el coste de la carta del **NPS**.

Cualquiera que esté jugando el **NPS** puede elegir cuales de sus armas usara para un ataque.

No puedes comprar munición (**Ammo**) extra para un **NPS**, pero puedes compartir munición con él durante la misión, y el **NPS** puede compartir la suya con los otros soldados.

Un **NPS** no puede tener más munición (**Ammo**) que la capacidad de su arma.



Vida y acciones - Cada **NPS** recibe acciones para usar cada turno de soldado basadas en su vida actual. Un **NPS** recibe menos acciones cada turno de soldado cuando sufre heridas. Los números en la fila superior muestra la vida actual del soldado. Los números en la fila "**Actions**" muestra cuantas acciones recibe el soldado.



Ejemplo: "Foster" comienza con 4 de vida. Mientras tenga 4 o 3 de vida recibe 3 acciones cada turno. Cuando su vida se reduzca a 2, solo recibe 2 acciones. Cuando su vida sea 1, recibe 1 Acción.



Movimiento - Dado que los **NPS** no tienen mano de cartas de acción, si su valor de movimiento es menor que el coste de entrada de una localización, otros jugadores soldados en el escuadrón deben descartar sus cartas de acción para que el **NPS** pueda entrar en la carta de localización.

Ejemplo: El NPS "Foster" está entrando en la carta de localización



travesía ("Side Street"). La "Side Street" tiene un coste de entrada de 4 y "Foster" tiene una habilidad de movimiento de 2. Otros jugadores soldados deberán descartar 2 cartas de acción para que "Foster" pueda entrar en la localización "Side Street".

EXPERIENCIA

Los **NPS** ganan y gastan puntos de experiencia de la misma manera que los jugadores soldados.

CARTAS DE SOLDADO DE PELOTÓN



Las cartas de soldados de pelotón (**Squad Soldiers**) tienen una tabla de ataque. No posee cartas de acción, cartas de arma, cartas de habilidad o cartas de equipamiento.

Solo pueden usar la información de sus cartas.

Tienen muchos de los mismos atributos de los **NPS**.

Vida, acciones, y ataques - Cuando un soldado de pelotón sufre heridas, sus acciones por turno disminuyen, y su probabilidad de realizar ataques con éxito también disminuyen.

3	2	1	
2	1	1	Actions
7	8	10	Range 1 Kill
5	6	8	Range 0 Kill
Ranged Attacks			

Ejemplo: Cuando el soldado de pelotón "Rowe" tiene 3 de vida, tiene 2 acciones por turno durante el turno de soldado. Su número de muerte (Kill) es 7 en rango 1, y de 7 en rango 0. Cuando su vida

es reducida a 2, solo tiene 1 acción, su número de muerte (Kill) es de 8 en rango 1, y 6 en rango 0.

Los soldados de pelotón nunca se quedan sin munición (**Ammo**).

EXPERIENCIA

Los soldados de pelotón ganan y gastan puntos de experiencia de la misma forma que los jugadores soldados.

EQUIPANDO A TU ESCUADRÓN

No habrá otra oportunidad de equipar a tus soldados. Si te quedas sin munición durante la misión, tus posibilidades de sobrevivir son bajas. Equípalos consecuentemente.

El número de cartas de arma, equipamiento, y habilidad en el juego no se limita a lo que tu escuadrón pueda comprar.

Ejemplo: 2 Soldados necesitan el rifle M16A3 pero solo hay 1 carta de M16A3 en el juego. Ambos jugadores pueden comprar y usar el arma.

Quizás no puedas elegir cartas con otra bandera de nación. Si una carta no tiene bandera, los soldados de cualquier nación pueden usarlo. Si tu escuadrón tiene soldados de diferentes naciones, puedes seleccionar las cartas de arma de cualquier nación representada en tu equipo.

CARTAS DE ARMA



Cuando compras una carta de arma, paga su coste de recurso y colócala al lado de tu carta de soldado boca arriba en la mesa. Esta carta permanece contigo a lo largo de la misión.

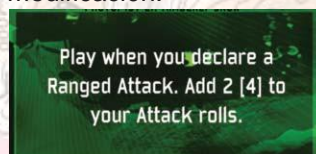
Nombre del arma - Afecta a algunas cartas de equipamiento. Algunas cartas de equipamiento solo pueden ser acopladas a cierto tipo de arma.

Ejemplo: La mira ACOG ("ACOG Sight") solo puede ser acoplada a cartas de arma con la palabra "Rifle" o "Carabine" en el título.

Coste de recurso y loadout - El coste en puntos de recurso para equipar a tu soldado con esta arma. Este valor es además el peso loadout del arma.



Característica del Arma - Todas las armas tienen una característica, como: A distancia ("**Ranged**"), lanzamiento ("**Thrown**"), y desarmado ("**Unarmed**"). Estas características están mencionadas en las cartas de acción, cartas de equipamiento y cartas de habilidad. Si en el arma que estás usando coincide su característica con una carta que modifica esa característica, consigues el beneficio de esa modificación.



Ejemplo: Estas usando un M16A3 con la característica de A distancia ("Ranged"). Puedes usar la carta de acción puntería estable ("Steady Aim") para mejorar

su ataque.

Rango del Arma - La distancia entre tu soldado y su blanco.

Un arma puede estar capacitada para enfrentarse a un hostil en:

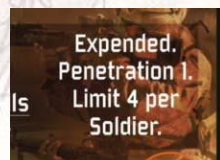
Rango 0 ("**Range 0**") - en la misma carta de localización que tu Soldado.

Rango 1 ("**Range 1**") - a una carta de localización de distancia de tu Soldado.

Rango 2 ("**Range 2**") - a dos cartas de localización de distancia de tu soldado.

Durante un ataque, declara cual de tus armas estás usando y a que hostil estas atacando.

Para usar un arma, el hostil debe estar dentro del rango ("**Range**") del arma.



Reglas Especiales (si la hay) - Cualquier anotación especial para el arma. Estas pueden ser como: Un disparo ("**One Shot**"), gastada ("**Expended**"), etc.

Mode	Rolls
Semi	1
Burst	2
Auto	3

Modo de Disparo - Puedes elegir libremente el modo de disparo que quieras usar con el arma. El número después de cada modo designa que número de dados de 10 caras tirarás para el ataque.

Un arma tendrá uno o más modos de fuego:

Semi - Tira 1 dado de 10 caras. Un ataque "**Semi**" representa uno o más disparos simples.

Burst - Tira 2 dados de 10 caras. Un ataque "**Burst**" representa uno o más grupos de 3 disparos.

Auto - Tira 3 dados de 10 caras. Un ataque "**Auto**" representa una o más ráfagas de 10 disparos.

Una vez elegidas las cartas de armas de tus soldados, devuelve las otras a la caja. No se usaran durante esta misión.

Puedes apuntar a la misma u otra carta de hostil diferente con cada ataque siempre y cuando la carta de hostil este dentro del rango del arma.

Cada Ataque puede, independiente del numero de dados que tires, infringir solo una muerte ("**Kill**") o un resultado de contención ("**Suppress**").

Si un modificador ajusta una tirada de ataque, este modifica todas las tiradas de ataque.

Ejemplo: Una carta de puntería estable ("Steady Aim") suma 2 a tu tirada de ataque. Si disparas en modo automático (Auto Mode), suma 2 a cada una de tus 3 tiradas de dados.

4-7
8+

3

W-165

Cuando ataques, el blanco tiene una oportunidad de conseguir quedar protegido por una cobertura. Para vencer una cobertura de una carta, el atacante debe hacer una tirada igual a, o mayor al valor de vencer cobertura de la carta con 1 dado de 6.

Para atacar con un arma, tira un número de dados de 10 caras basado en el modo de disparo además de un dado de 6 caras para vencer la cobertura del blanco. Existen 3 posibles resultados....

✓ + ✓

Baja: Si cualquiera de tus tiradas de ataque iguala o supera el número de "**Kill**" del arma en ese rango y tu tirada de vencer cobertura iguala o supera el número de vencer cobertura de la carta del hostil, eliminas al hostil.

✓ + ✗
OR
✗ + ✓

Contener: Si cualquiera de tus tiradas de Ataque iguala o supera el número de "**Kill**" del arma en ese rango o tu tirada de vencer cobertura iguala o supera el número de vencer cobertura del hostil, pero no ambas, contiene al hostil.

 $x + x$

Fallo: Si todas tus tiradas de ataque son menores que el número de "**Kill**" de tu arma para ese rango **y** tu tirada de vencer cobertura es menor que el número de vencer cobertura del hostil, fallas sobre el hostil.

Como referencia, en la hoja de despliegue táctico, muestra los tres posibles resultados para cada ataque, según los resultados de las tiradas

		Attack	
		Attack Roll	
		Miss	Hit
Defeat Cover Roll	Fail	No Effect	Suppress
	Succeed	Suppress	Kill



Ejemplo: Tienes una carabina M4 ("M4 Carabine") y disparas a fusileros hostiles ("Hostile Gunmen") en rango 0 (en la misma loc.) necesitas una tirada de ataque de 6 o superior y una tirada de vencer cobertura de 3 o superior.

Ejm. de Ataque #1 – En modo de disparo "Burst", tiras 2 dados de ataque, y consigues un 4 y un 9. Además haces una tirada de vencer cobertura de 5. Infringes 1 "Kill" sobre la carta de fusileros ("Gunmen").

Ejm. de Ataque #2 - En modo de disparo "Semi", y lanzas un 4, y un 5 para vencer cobertura. Contienes a 1 fusilero ("Gunman").

Ejm. de Ataque #3 - En modo de disparo "Burst" y lanzas un 3 y un 4, y la tirada de vencer cobertura es de 2. Fallas sobre los fusileros ("Gunmen").

Ejm. de Ataque #4 - En modo de disparo "Semi", y lanzas un 9, y una tirada de vencer cobertura de 1. Contienes a 1 "Gunman".

Ejm. de Ataque #5 - En modo de disparo "Burst" y lanzas un 7 y un 10. Además la tirada de vencer cobertura es de 3. Infringes 1 "Kill" sobre la carta de "Gunmen".



Cada retícula en una carta de hostil, representa un blanco hostil.



Quando infringes una contención, coloca un marcador de "**Suppress**" en una de las retículas de la carta.

Si una carta de Hostil tiene múltiples retículas, solo un blanco hostil es contenido ("**Suppressed**") con cada resultado de contención.



Si tu ataque infringe una baja ("**Kill**"), coloca un marcador de EKIA ("**Enemy Kill in Action**") sobre una retícula de hostil de la carta para recordar la baja.

o bien colocar un marcador de EKIA sobre una retícula, o bien remplazar un marcador previo de **"Suppress"** con un marcador de EKIA hasta que todas las retículas tengan un marcador de EKIA.

Ejemplo: Usas tus 2 Acciones para atacar una carta de insurgente hostil ("Insurgent Hostile") con un rifle M16A2, y tu primer disparo es una baja ("Kill"). Colocas un marcador EKIA en una de las retículas de insurgentes. Entonces atacas de nuevo y consigues una contención. Coloca un marcador de contención ("Suppressed") en una de las otras retículas.

Cada retícula solo puede tener un contador de **EKIA** o de **Suppress**. Si infringes una contención ("**Suppress**") y todas las retículas ya tienen un contador de **Suppress** o **EKIA**, el ataque falla.

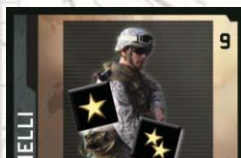
WARFIGHTER – REV.3.0



Si tu Ataque infringe la última baja ("Kill") sobre una carta de hostil,

descarta la carta de hostil y ganas el número de puntos de experiencia (XPs) anotado en la carta.

Coloca los contadores de experiencia en la carta del soldado que ha realizado la última baja ("Kill"). Cada estrella es igual a 1 punto de experiencia.



Ejemplo: "Giacomelli" infringe la cuarta y última baja ("Kill") sobre una carta de insurgentes. Descarta la carta de insurgente y añade 3 puntos de experiencia a la carta del soldado "Giacomelli".

EXPLOSIVOS



Las armas explosivas, como las granadas de mano y minas tienen el modo de disparo "**Explosion**". Lanza el número indicado de dados de ataque para un arma explosiva.

Solo lanzaras un dado en la tirada de vencer cobertura.

A diferencia de otros ataques, cada dado tiene una probabilidad de infringir un fallo ("**Miss**"), contención ("**Suppress**"),

o una baja ("**Kill**") como un ataque por separado contra la carta de hostil. Las contenciones o bajas no se extienden para afectar a otras cartas de hostil.



Ejemplo: Lanzas una granada M67 hacia una carta de insurgente. Lanzas un quinto dado para vencer cobertura (+1 por penetración incrementa el resultado a 6), y es un éxito. Tus tiradas de ataque son: 2, 4, 6, y 9. Infringes 2 Muertes y 2 Contenciones.

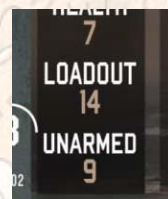
Ejemplo: Lanzas una Granada M67 hacia una carta de Fusileros ("Gunmen"). Tu tirada de vencer cobertura es un 1 (+1 por penetración incrementa el resultado a 2), y fallas. Tus tiradas de Ataque son: 2, 6, 7, y 9. Infringes 3 Contenciones, pero la tercera contención no tiene efecto.

COMBATE SIGILOSO

Algunas armas tienen la característica de sigilo.

La primera vez que cada soldado realiza un ataque sigiloso durante un turno de juego, automáticamente consigue una tirada de vencer cobertura de 6.

COMBATE DESARMADO



Puedes gastar una acción para realizar un ataque desarmado. Lanza un dado de 10 caras para el ataque y un dado de 6 caras para vencer cobertura.

Un Ataque desarmado solo puede ser a rango 0.

Solo se puede hacer un ataque desarmado por turno de soldado.

Si el ataque tiene un efecto de suprimido, el ataque no ha tenido efecto.

Ejemplo: Tu soldado tiene un arma MP5 (silenciado) ["Suppressed"] con la característica de sigilo, y una M16A2. Tu primera acción del turno de soldado es para disparar el M16A2 usando un Snap Shot ("Instantánea") y resuelves el ataque. Entonces disparas la MP5. Como es el primer ataque sigiloso del turno, consigues automáticamente un valor de vencer cobertura de 6. Después atacas con la MP5 de nuevo. Aunque es un arma sigilosa, tu tirada de vencer cobertura es normal debido a que ya realizaste un ataque sigiloso este turno.

Entonces otro Soldado realiza un ataque con su carabina M4 con accesorio silenciador ("Suppressor"), hace un ataque sigiloso. Luego ataca otra vez con la M4, y no es un ataque sigiloso. Posteriormente ataca con su cuchillo Ka-Bar, y este es no es un ataque sigiloso, aunque el arma tenga efecto de "Stealth", ya que es el tercer ataque que se realiza en el turno, por lo que es necesario lanzar un dado de 6 caras para vencer cobertura.

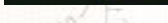
Ataques de combate desarmado son inútiles contra estructuras, aviones o vehículos.

RECARGANDO

Si cualquiera de tus tiradas de ataque son iguales o menores que el número de recargar arma ("**Reload**"), tu arma se queda sin munición durante el ataque. No puedes usar el arma de nuevo hasta que la recargues.



Ejemplo: El M16A2 Impactara ("Hit") sobre un hostil a rango 0 con una tirada de 7 o superior. Si el hostil esta en rango 1, debes conseguir una tirada de 8 o superior. Si alguna de las tiradas es de 2 o menor, el arma se queda sin munición.



Ejemplo: Tu M4 se queda sin munición por un resultado de 2 o menos en alguna de las

tiradas de ataque.

Si disparas en el modo ráfaga "Burst", hacia un ametrallador ligero ("Light Machine Gunner") y consigues un 1 y un 9 en tus tiradas de ataque, y un 4 en la tirada de vencer cobertura. Eliminas ("Kill") al ametrallador ligero, y tu M4 se queda sin munición.

Los modificadores de ataque no se ven afectados por las tiradas de ataque inferiores al valor de recarga.

Ejemplo: Debido a las cartas de habilidad, equipamiento, y acción, tienes acumulado un +4 en esta tirada de ataque contra los fusileros ("Gunmen") con tu M4 en Rango 0.

Disparas en modo "Semi" y sacas un 2, y una tirada de vencer cobertura de 3.

Al conseguir un resultado de 2, te quedas sin munición. A continuación, aplicas el modificador de +4 para hacer tu tirada de ataque de 6 (+4 y el 2). El resultado de tu ataque es 1 Fusilero "EKIA", y te quedas sin munición.

MUNICIÓN DEL ARMA



Cada arma usa un tipo de munición específica. Las cartas de arma indican el tipo de munición y la cantidad con la que el

arma comienza la misión. Cuando compras un arma, coloca el número indicado de marcadores de Munición ("Ammo") específica de esta arma, sobre la carta de arma.

Ejemplo: El Rifle M16A3 comienza la misión con seis marcadores de munición de 5.56mm.



Si tu tirada da como resultado recargar ("Reload"), vuelve el contador de munición del arma sobre su cara de vacío ("Empty"). Debes gastar una acción para quitar el marcador de "Empty" de tu carta de arma y revelar el siguiente marcador de munición.

No puedes atacar con esta arma hasta que hayas recargado (quitando el contador de munición "Empty"). No puedes usar un arma si ya no le quedan contadores de munición.

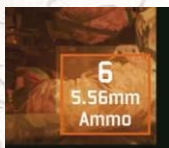
Solo puedes utilizar munición que sea específica para el arma que estas usando.

Muchas armas utilizan el mismo tipo de munición. Siempre y cuando el tipo de munición sea la misma, puedes pasar libremente marcadores de munición entre soldados en la misma localización durante el turno de soldado.

Puedes pasar cartas de arma entre jugadores soldados en la misma localización siempre y cuando el arma no exceda el **loadout** del soldado que la reciba.

Puedes soltar cartas de arma en una localización. Las cartas permanecen en la localización en el caso de que otros jugadores soldados quieran recogerlas.

COMPRANDO MUNICIÓN EXTRA



Puedes comprar munición extra para el arma de un jugador soldado antes de una misión. Cada compra de munición extra cuesta 1 punto de recurso y 1 punto de **loadout**.

Comprando munición extra, te da un número de marcadores de munición igual al número anotado en la carta del arma.

Ejemplo: Cuando compras munición extra para el M16A3 ganas 6 marcadores de munición adicionales por un coste de 1 punto de recurso y 1 punto de loadout.

Ejemplo: Juegas una carta de acción Bola Rápida ("Speed Ball"). Usa 1 de los 5 puntos de recurso para conseguir 6 de munición para tu carabina M4.

COMPRANDO GRANADAS DE 40MM EXTRA

Puedes comprar granadas de 40mm extra para el lanzagranadas ("Grenade Launchers") para el jugador soldado antes de la misión aparte del arma que pueda llevar. Cada compra individual de granadas de 40mm extra cuesta 1 punto de recurso y 1 punto de **loadout**.

Ejemplo: Te cuesta 2 puntos de recurso y 2 puntos de loadout la compra de 2 granadas de 40mm extra para un M203 (M16).

Ejemplo: Juegas una carta de acción Bola Rápida ("Speed Ball"). Usas 2 de los 5 puntos de recurso para conseguir 2 Granadas de 40mm para tu M203 (M4). Tu M203 (M4) puede alojar 3 Granadas, pero solo tienes 1 restante. Usas 2 puntos de recurso para rellenar el arma. Esto no te cuesta puntos adicionales de loadout. Entonces usas 1 punto de recurso más para comprar una tercera granada. Dado que esto es más de lo que puede cargar el arma, hace que te cueste 1 punto de loadout.

CARTAS DE EQUIPAMIENTO



Cuando compras una carta de equipamiento, pagas su coste de recurso y la colocas al lado de tu carta de soldado boca arriba en la mesa. Permanece contigo a lo largo de esta misión.

Nombre del equipo

No afecta al juego.

Coste de recurso y Loadout

- El coste en puntos de recurso para

equipar a tu soldado con este equipamiento. Este valor es además el peso **loadout** del equipamiento a menos que se indique lo contrario.

Efecto de carta - Paga cualquier coste para ganar el efecto de la carta de equipamiento. El efecto de la carta solo puede ser usada durante el turno de soldado al menos que la carta especifique lo contrario.

Ejemplo: La Mira ACOG añade 1 a las tiradas de ataque de tu rifle o carabina. Consigues la bonificación siempre que realices un ataque con un arma.

Puedes libremente pasar cartas de equipamiento entre jugadores soldados en la misma carta de localización durante el turno de soldado siempre y cuando el equipamiento no exceda el **loadout** del soldado que la reciba.

Puedes libremente soltar cartas de equipamiento en una localización. Las cartas permanecen en la misma localización en el caso de que otros jugadores soldados quieran recogerlas. Si un soldado, o arma, se beneficia de un equipamiento, y luego lo suelta, otro soldado, o arma, puede recoger la carta, pero no puede beneficiarse de ella durante el mismo turno de juego.

Ejemplo: No puedes usar una mira ACOG en dos armas diferentes durante el mismo turno de misión.

No puedes pasar cartas de equipamiento hacia o desde **NPS** o soldados de pelotón.

El número de cartas de equipamiento en el juego no limita las que puede tu escuadrón comprar.

CARTAS DE HABILIDAD



Las cartas de habilidad mejoran a tu soldado permanentemente.

Cuando compras una carta de habilidad, paga su coste de recurso y sitúala al lado de tu carta de soldado cara arriba en la mesa. Permanece contigo a lo largo de esta misión. Las habilidades no tienen peso y, por lo tanto, no cuentan para tu límite de **loadout**.

Nombre de la habilidad -

Algunas cartas de habilidad hacen referencia a otras cartas de habilidad.

Ejemplo: Para comprar operador 2 ("Operator 2"), debes comprar operador ("Operator").

Coste de recurso - El coste en puntos de recurso para equipar tu soldado con esta habilidad.

Efecto de carta - Paga cualquier coste para ganar el efecto de la carta de habilidad. El efecto de la carta puede ser usado siempre que este sea aplicable.

Los soldados están limitados a una carta de habilidad de cada nombre.

No puedes pasar cartas de habilidad entre soldados. El número de cartas de habilidad en el juego no limita las que puede tu escuadrón comprar.

MARCADORES



Cuando eliges tu escuadrón, asigna un número a cada Soldado. Coloca sus cuatro marcadores de determinación de objetivo de hostil en una taza.

Ejemplo: Has elegido el jugador soldado "Baker", el NPS "Saorrano", y el soldador de pelotón "Corona". Asignas a "Baker" el #1, "Saorrano" el #2, y "Corona" el #3. Colocas las cuatro copias de #1, #2, y #3 dentro de una taza.



Coloca una copia de cada marcador de Identificación de soldado sobre tu carta de soldado. Coloca el marcador de Identificación que coincida sobre la carta de misión. Esta es una forma rápida de recordar que marcador es vuestro.

Coloca un marcador de acción al lado de vuestra carta de soldado para cada una de sus acciones.



Durante el juego, a medida que se gaste cada acción durante un turno, da la vuelta a un marcador de acción por su lado usado ("**Used**").

Da la vuelta a todos los marcadores de acción a sus lados no usados al comienzo de cada turno de soldado.

EJEMPLO DE SELECCIÓN DE ESCUADRÓN

Estas jugando una partida en solitario. Eliges la misión "Helo Insert" en Oriente Medio ("Middle East") contra hostiles insurgentes ("Hostile Insurgents"). Tu objetivo es el helicóptero VIP ("VIP Helicopter") en localización 6.

Tienes 57 puntos de recurso para gastar.

Eliges a "Baker" por 16 puntos de recurso, al no-jugador soldado "Samaniego" por 8 puntos de recurso el cual viene con una carabina MP5 y un kit de primeros auxilios ("1st Aid Kit"), y el soldado de pelotón "Covert" por 16 puntos de recurso.

Sigues teniendo 17 puntos de recurso para equipar a "Baker".

Le das un rifle M16A2 por 3 puntos de recurso. La habilidad disparador ("Marksman") por 3 puntos de habilidad. La habilidad tirador ("Shooter") por 5 puntos de recurso, coderas y rodilleras ("Knee/Elbow Pads") por 2 puntos de recurso, 3 granadas por 1 punto de recurso cada una, y munición extra para el rifle por 1 punto de recurso.

"Baker" tiene ahora un total de 8 puntos de loadout (la habilidad "Marksman" no tiene peso).

Ahora que has finalizado tu escuadrón, asegúrate de que no excedes tus límites de recurso o loadout.

PRIMERA MISIÓN

Hemos creado una misión introductoria para explicar más cómodamente las reglas.

Misión: Refugio (Jungle)

Objetivo: Jefe del Cartel (Jungle)

Soldados: Giacomelli (Jugador Soldado)
M203 Carbine (M4), ACOG Sight,
3 M67 Grenades, Marksman, MOLLE

Corona (Soldado de Pelotón)

Recon: Localización pantano ("Wetlands")

Aquí hay algunos consejos tácticos: Usa tus granadas contra las cartas de hostil con grupos de hombres malos. La mira ACOG y la habilidad "Marksman" dan a "Giacomelli" un +2 para todas sus tiradas de ataque de su M4 y al M230, así que tienes una buena probabilidad de acertar a los hostiles en ambos Rangos, 0 y 1.

Probablemente necesites 2 o 3 turnos para eliminar los hostiles y el jefe del cartel en la carta objetivo, así que no te entretengas en las dos primeras cartas de localización.

COMENZANDO LA PARTIDA

Ahora estás preparado para comenzar la partida.

Deberás tener todas tus cartas de soldado, arma, equipamiento, y habilidad seleccionadas y colocadas en la mesa.

Deberás tener elegida la región, y colocadas las cartas de misión y objetivo en la hoja de despliegue táctico.

Todos tus contadores de armas y equipamientos deberán estar sobre sus cartas.

REPARTO INICIAL DE CARTAS DE ACCIÓN

Reparte un número de cartas de acción boca abajo a cada jugador soldado igual a la vida del soldado. Comienza la misión, y ¡buena suerte!

TURNO DEL SOLDADO

ACCIONES (ELIGE 2)

Cada soldado tiene dos acciones por turno. Los soldados (y jugadores) trabajan como un equipo durante el turno de soldado. Los jugadores son libres de actuar como quieran. No hay un orden establecido para realizar las acciones o los soldados que las realicen.

Un soldado puede usar 1 de sus acciones para:

Quitar 1 de Suppress - Gasta 1 acción para quitar 1 marcador de **suppress** infringido sobre tu soldado. Si un soldado tiene 1 o más marcadores de **suppress** sobre su carta, no puede elegir ninguna otra acción hasta que los hayas quitado.

Atacar - Puedes atacar a cualquier carta de hostil que este en el rango de tu arma.

Juega una carta de localización que tenga un coste de "acción" - Si la carta de localización tiene un coste de "acción", le cuesta al soldado una acción para jugar la carta.

Recargar - Quita un marcador de munición vacío ("**Empty**") de un arma. Si el arma tiene otro marcador de munición, el arma es recargada y puede usarse.

Descartar y robar - Descarta cualquier número de cartas de tu mano y roba hasta el valor actual de vida del soldado.

Mover - Mover hasta una carta de localización adyacente. Paga el coste en descarte de la entrada de la localización antes de adentrarte en la localización. Otros soldados no pueden usar sus acciones para realizar esas acciones por ti.

PAGA LOS COSTES DE MANTENIMIENTO

Debes pagar ahora el coste de mantenimiento de cualquier carta de soporte en juego, o deberás descartar esas cartas.

MOVIMIENTO



Tu soldado deberá estar siempre en una carta de localización. Cada soldado solo puede mover una vez durante cada turno de soldado. Puede mover incluso si hay hostiles en su carta de localización.

COLOCANDO UNA NUEVA LOCALIZACIÓN

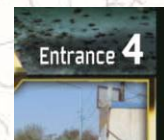


Sin importar cuántos soldados estén en la partida. Solo una nueva carta de localización puede ser colocada durante cada turno de soldado.

Al comienzo de la partida, si no hay jugadores con al menos una carta de localización, deberán gastar acciones para descartar y robar hasta que alguno robe una carta de localización.

Para jugar una carta de localización, debe existir un soldado en la localización anterior. Cualquier jugador soldado puede jugar una carta de localización. Cuando juegas una carta de localización, inmediatamente roba cartas de hostil basado en el valor de recurso de tu escuadrón.

AVANZANDO



Puedes mover a otra carta de localización que este adyacente a tu localización actual. Debes descartar el coste de entrada de la nueva localización en cartas de acción para moverte dentro de ella. No robas nuevas cartas de hostil cuando mueves dentro de una carta de localización previamente colocada.



Ejemplo: Todos los soldados están la carta de localización "Side Street". Juegas la carta de localización "Marketplace" (libre para jugar), colócala adyacente a la carta "Side Street" y roba cartas de hostil. Decides gastar una acción para descartar y robar cartas de acción. Entonces gastas una acción y descartas 2 cartas de acción para mover tu soldado dentro de la carta de "Marketplace".

RETIRÁNDOSE

Puedes retirarte (mover atrás, hacia la carta de misión) de una localización y luego volver a adentrarte en la carta de localización durante un futuro turno de soldado. Paga cada coste en descarte de la localización cuando te retiras de ella. Además pagas el coste en descarte de la localización cuando vuelves a entrar.

PENALIZACIONES DE HOSTILES

**+3 Entrance cost
Screened by "Gunmen"**

Coste de Entrada –
Algunas cartas de
hostil añaden un coste
en descartes de

entrada de localización.

Ejemplo: Una localización tiene un coste de entrada de 3. Están un "Sniper" y un "Insurgent" en la localización. El "Sniper" añade 3 al coste de entrada y el "Insurgent" añade 2 más. Un soldado debe descartar 8 cartas para entrar en la localización.

Cuando una carta de hostil sufre contenciones o bajas, su penalización de entrada se reduce. Los números separados por barras se relacionan con las columnas de la tabla de ataque de la carta de hostil.

4-3	2	1	Action
Roll	Roll	Roll	(Range 1)
4-	6-	7-	Miss
5-8	7-9	8+	1 Wound
9+	10+		2 Wounds
+2/+1/+0 Entrance Cost			

Ejemplo: cuando un "Insurgent" no tiene ninguna baja o algún miembro contenido, usa su primera columna "4-3". Esto además añade +2 al coste de entrada. Cuando el "Insurgent" sufre 2 Contenciones o

bajas, usa su columna "2". Ahora solo añade +1 al coste de entrada. Cuando la carta sufre 3 contenciones o bajas, usa su columna "1", y no añade nada al coste de entrada.

Esto hace vital el contener o eliminar algunos hostiles para reducir el coste de entrar en una localización.

ASIGNADO HOSTILES



Cuando robas una carta de hostil, roba un marcador de determinación de objetivo de hostil de una taza para ver a cual soldado el hostil atacara. Los hostiles en esta carta apuntaran a ese soldado cada turno hasta que la carta de hostil sea eliminada.

Si el objetivo de la carta de hostil se mueve fuera del rango de la carta de hostil, la carta de hostil no atacara hasta que el objetivo vuelva a estar dentro del rango.

Un soldado puede tener más de una carta de hostil apuntándole.

Si un soldado es eliminado, roba un marcador de remplazo de determinación de objetivo de hostil por cada carta de hostil que estuviera apuntando a ese soldado. Quita todos los marcadores de determinación de objetivo de hostil del soldado eliminado de la taza antes.

Ejemplo: Tienes 3 soldados en la misión. Entrás en una localización y robas "Gunmen", un "Sniper", y un "Militant". Robas 1 marcador de la taza por cada Hostil. Robas un marcador "#2" para los "Gunmen", un "#1" para el "Sniper", y otro "#1" para el "Militant".

Cuando eliminas una carta de hostil devuelve sus marcadores de determinación de objetivo a la taza.

TURNO DEL HOSTIL

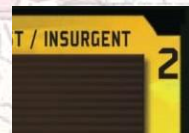
ROBAR REFUERZOS

Roba una carta de hostil por cada carta de localización con un soldado.



Valor de Refuerzo (Reinforce) - Durante la fase de robar refuerzos del turno del hostil, debes

robar una carta de hostil por cada localización con un soldado en ella. Cada carta de hostil tiene un valor en la esquina superior derecha. Cuando robas una carta de hostil, compara este valor con el valor del punto de reforzar en la carta de localización. Si coinciden, añade una carta de hostil a esta localización.



Ejemplo: El valor de reforzar de tu carta de localización es un 0-1. Cuando robas una carta de refuerzo de hostil, comprueba este valor. Si es un 0 o un 1, añade esta carta de hostil a tu carta de localización. Si no es un 0 o un 1, descarta la carta de hostil

Ejemplo: La Localización "Private Holmes" tiene un valor de reforzar de 0. Robas un "Suicide Bomber" con un valor de 0. Descartas la carta de "Suicide Bomber".

Ejemplo: La Localización "Private Holmes" tiene un valor de reforzar de 0. Robas un "Militant" con un valor de 0. Añade la carta de "Militant" al resto de cartas de hostil en la carta de localización "Private Holmes", y roba un marcador de determinación de objetivo de hostil de la taza al "Militant". Continúa al paso del ataque del hostil.

No robes una carta para localizaciones que tengan un **"None"** en refuerzo (**Reinforce**).

ATAQUE

Resuelve ataques para todas las cartas de hostil que estén en el rango de sus objetivos,

Ejemplo: Un hostil tiene un rango de "0-2". El ataque del hostil está apuntando a un soldado si el soldado esta en rango 0, 1, o 2.

CORTA DISTANCIA

Todas las cartas de hostil que estén fuera de rango mueven una carta de localización acercándose a su objetivo. Si una carta de hostil esta dentro del rango de su blanco, la carta de hostil no se mueve.

Si una carta de hostil tiene 1 o más marcadores de contención, esta no se mueve.

Ejemplo: Los fusileros ("Gunmen") tienen de objetivo al soldado #2 "Saorrón", pero "Saorrón" está en rango 2 para los "Gunmen". Mueve los "Gunmen" 1 localización más cerca de "Saorrón" durante la fase de corta distancia.

Ejemplo: Los Fusileros ("Gunmen") tienen de objetivo al soldado #2 "Saorrón", pero "Saorrón" está en rango 2 para los "Gunmen". Además los "Gunmen" tienen un marcador de contención sobre su carta. Los "Gunmen" no pueden atacar porque están fuera de rango, y tampoco pueden mover porque tienen un marcador de contención.

Algunos hostiles no atacan tus soldados, pero sin embargo aplican un efecto nocivo. Si el rango desde el hostil a su objetivo es mayor que el rango del hostil (y el hostil no tiene una contención), mueve el hostil una carta de localización más cerca de su objetivo.

Ejemplo: El "Scout" de los Militares de Oriente Medio te previene de jugar ciertas cartas. Si él está a más de 2 cartas de Localización de su Soldado apuntado, mueve 1 mas cerca.

QUITAR MARCADORES DE CONTENCIÓN

Quita un marcador de contención de cada carta de Hostil.

AVANZAR EL TIEMPO DE MISIÓN

Mueve el marcador de tiempo restando una posición. Si mueves el marcador pasando el espacio marcado con "1", te quedas sin tiempo, y la misión termina en fracaso.

ATAQUE DEL HOSTIL

Las cartas de hostil lanzan dados para atacar. Consulta su tabla de ataque para determinar los efectos de sus tiradas de dados.

Las cartas de hostil que tienen más de una retícula tienen múltiples columnas en su tabla de ataque. Los números en la parte superior de cada columna representa el número de hostiles restantes que no están eliminados o contenidos.

Los hostiles eliminados o contenidos no se incluyen dentro de la fuerza de ataque de la carta.

4-3	2	1	Action
Roll	Roll	Roll	(Range 1)
4-	6-	7-	Miss
5-8	7-9	8+	1 Wound
9+	10+		2 Wounds
+2/+1/+0 Entrance Cost			

Ejemplo: Si contienes a dos hostiles, en una carta de "Insurgents", ellos atacaran usando su columna para 2 "Insurgents" restantes. Una tirada de ataque de 7-9 infringe 1 herida.

No más de un marcador de contención puede ser colocado sobre la misma retícula. Si todas las retículas ya tienen un marcador de **EKIA** o contención ("**Suppress**"), ignora cualquier resultado adicional de contención infringido a una carta de hostil.

Cuanto más hostiles hayan activos en la carta, sus daños serán mayores.

Ejemplo: Si 3 o 4 blancos de insurgente ("Insurgent") están vivos y no contenidos cuando una carta de Insurgente ataca, los insurgentes infringen 1 de herida en una tirada de 5-8, y 2 heridas en una tirada de 9 o superior.

Si un insurgente es eliminado y 1 es contenido, solo hay 2 insurgentes activos. Los insurgentes infringen 1 de herida en una tirada de 7-9, y 2 de herida en una tirada de 10 o superior.

4-3	2	1	Action
Roll	Roll	Roll	(Range 1)
4-	6-	7-	Miss
5-8	7-9	8+	1 Wound
9+	10+		2 Wounds
+2/+1/+0 Entrance Cost			

Tabla de ataque y rango del arma –

Lanza un dado y consulta la tabla de ataque de hostil para ver el resultado del ataque.



Cada tipo de carta de hostil tiene una tabla única de ataque.

Cuando una carta de hostil ataca a un soldado, lanza un dado de 10 caras para el ataque, y una tirada de un dado de 6 caras para vencer la cobertura del soldado. Lanza ambos dados al mismo tiempo.

Usa la tabla de ataque normalmente para determinar el resultado del ataque basado en el éxito de la tirada de dados.

Ejemplos:

✓ + ✗

La tirada de ataque del hostil indica 2 heridas, y su tirada de vencer cobertura falla al vencer la cobertura del soldado. El soldado sufre una contención.

✗ + ✓

La tirada de ataque del hostil indica un fallo, y su tirada de vencer cobertura es igual a, o mayor que, el valor de vencer cobertura del soldado. El soldado sufre una contención ("Suppress").

✗ + ✗

La tirada de ataque del hostil indica un fallo, y su tirada de vencer cobertura es menor que el valor de vencer cobertura del soldado. El ataque falla ("Miss").

✓ + ✓

La tirada de ataque del hostil indica una herida, y su tirada de vencer cobertura supera la cobertura del soldado. El soldado sufre 1 herida.

HERIDAS

Cada herida infringida por un hostil reduce la vida del soldado en 1.



Recuerda las heridas sufridas por un soldado con la colocación de marcadores de herida sobre la carta del soldado. Cuando un soldado ha sido herido, aquí no se puede hacer mucho más que un vendaje de campo. Coloca el marcador de herida sobre tu carta de soldado herido igual al número de heridas que haya sufrido. Cada vez que el soldado recibe heridas, coloca un marcador de herida separado sobre su carta de soldado.

Ejemplo: "Holte" Sufre 1 punto de herida de un ataque de milicia y 2 puntos de herida de un ataque de insurgentes. Coloca 2 marcadores separados de herida sobre "Holte", un marcador con un 1 y un marcador con un 2. "Holte" deberá ser tratado por cada herida separadamente.

Un soldado puede curar a cualquier soldado en su misma localización si él está habilitado para hacer una tirada de curar, gracias al uso de un kit de primeros auxilios ("**First Aid Kit**"). Solo puedes intentar curar una herida una vez.

Un efecto "Cura 1" reduce una herida en 1 punto. Una "Cura 2" reduce una herida en 2 puntos. Remplaza el marcador de herida por un marcador de herida curada. El marcador de herida curada muestra que la herida no podrá ser tratada de nuevo.



Ejemplo: "Covert" ha sufrido una herida de 2 puntos. "Samaniego" usa su kit de primeros auxilios para curar 1 punto de herida de "Covert". Remplaza el marcador de 2-

heridas por un marcador de 1 punto de herida tratada. Esta muestra que el sigue sufriendo de 1 herida, y esa herida no puede ser reducida de nuevo durante la misión.

Ejemplo: Si un soldado sufre 2 puntos de herida, mas tarde en la partida puedes jugar un quitárselo de encima ("Shake it Off") para reducirlo a un 1 punto de herida tratada. El punto de herida no podrá ser curado de nuevo.

Si un resultado de cura, sana completamente una herida, quita el marcador de herida, e ignora todo punto de cura restante.

CAÍDO

Si la vida de un soldado es reducida a 0 o menos, él es incapacitado y no puede curarse. Un soldado caído no puede seguir participando en la misión. Quitar inmediatamente su marcador de la hoja de despliegue táctico y descarta sus cartas de acción. El soldado ha sido evacuado de la misión.

Un soldado caído deja detrás suyo todas sus armas, equipamiento, y munición en su localización en el caso de que otros soldados necesiten recogerlos.

Puedes evacuar voluntariamente a un soldado de la misión que haya visto reducida su vida a 2 o 1. Puedes evacuar soldados fuera de la misión en cualquier momento durante el turno del soldado.

Hostiles	
29-	3
30-49	4
50-74	5
75-99	7
100+	10

Recalcular el valor de puntos de recurso de tu escuadrón cada vez que un soldado haya caído, o evacuado fuera de la misión. Este es el único momento en el que se recalcula dicho valor.

Ejemplo: Si un NPS de 15 puntos de recurso es eliminado, tu escuadrón, que empezó con 55 puntos de recurso, pasa a valer 40 puntos de recurso. Cuando robas hostiles para la carta de localización "Side Street", solo robas hasta conseguir 4 o más puntos de experiencia de cartas de hostil en la carta de localización.

Ten en cuenta el valor de puntos de recurso de todas tus armas y equipamiento durante el recuento.

Ejemplo: Si has comenzado la misión con 4 granadas, estas han costado 4 puntos de recurso. Si solo llevaba 2 granadas cuando recuentas, cuentan solo como si valieran 2 puntos.

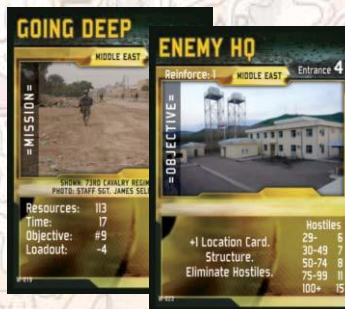
ALIGERANDO LA CARGA

Cuando estás recalculando puede que sueltes equipamiento, armas, y munición extra para reducir el valor de tu escuadrón de puntos de recurso.

Si sueltas equipamiento ("**Gear**") en este caso quítalo de la partida. No se puede volver a recoger.

Ejemplo: Tu Escuadrón vale 85 puntos de recurso. Un soldado de 10 puntos es incapacitado, se reduce tu escuadrón hasta los 75 puntos. Si puedes reducir el valor de tu escuadrón en 1 punto, entrarás dentro del rango 50-74 de la tabla del hostil. Sueltas 1 Granada m67 para reducir el valor a 74.

COMPLETANDO EL OBJETIVO



Durante el turno del soldado, cualquier soldado en la carta de localización adyacente a la carta de objetivo, puede "activar" la carta de objetivo declarándola como la próxima localización.



Quita el marcador de inactivo ("**Inactive**") del objetivo cuando lo actives.

Ejemplo: Durante la misión "Going Deep", el objetivo estará en el espacio 9. Si tu soldado está en la localización del espacio 8, puedes activar la carta de objetivo.

Activar la carta de objetivo es lo mismo que cuando estas jugando una carta de localización. Robas las cartas de hostil del objetivo cuando activas la carta de objetivo.

Tu escuadrón no tiene que estar en la carta de objetivo para ganar la partida, ni tiene que estar junto en la misma carta. A no ser que lo indique la carta de objetivo



Algunos objetivos tienen un solo blanco que debe ser destruido para completar la misión. Para estos blancos, todos los resultados de contención o impacto producidos por un ataque explosivo infringen contención o impacto sobre el blanco.

Ejemplo: Lanzas una granada al helicóptero VIP e infringes 2 impactos, los cuales infringen daño sobre el helicóptero.



Otros objetivos tienen un número específico de blancos, cada uno de los cuales debe ser destruido con ataques por separado. Estos blancos anotaran que hay 2 o más edificios, vehículos, etc. que deben ser destruidos.

Contenciones o impactos de un ataque simple no afectan a otros blancos.

Ejemplo: El objetivo "Drug Huts" anota que hay 3 "Drug Huts" que deben ser destruidos. La carta además dice que debes infringir 1 impacto en cada "Hut" con un ataque explosivo para destruirlos.

Lanzas una granada a un "Drug Hut" e infringes 2 impactos. Solo destruyes 1 "Drug Hut". El segundo impacto no tiene efecto. Debes atacar a cada uno de los 3 "Huts" con ataques diferentes para destruir cada uno de ellos.

Entonces otro soldado dispara una granada de 40mm a otro "Drug Hut" e infringe 3 impactos. Destruye a 1 "Drug Hut". Tu escuadrón debe destruir 1 "Hut" más para completar la misión.

Algún texto de carta de acción permite a la carta apuntar a cartas de hostil. Estas cartas de acción no pueden atacar al blanco de la carta de objetivo. Sin embargo, si que pueden atacar a las cartas de hostil en la carta de objetivo.

Ejemplo: Una carta de acción de "Mortar Call" no puede apuntar al helicóptero en el objetivo "VIP Helicopter", pero puede apuntar a una carta de hostil en la carta de "VIP Helicopter".

RESULTADO DE LOS EVACUADOS

Cuando la misión ha finalizado, haz una tirada para determinar el estado de cada soldado evacuado. Si estás jugando una misión suelta esto es solo para interés del jugador.

Si estás jugando en una serie de misiones de campaña, esto determinara la futura participación del soldado en la campaña. Si un soldado recibe un resultado de "Capaz de volver al deber" ("**Able to return to Duty**"), este permanece en la campaña, cualquier otro resultado le aparta de la campaña.

Dado D10	Estado del soldado
+8	Able to return to duty ("Apto para el servicio")
6-7	Medical discharge ("Baja medica")
5-	KIA ("Muerto en acción")

Modif.	Condición del soldado
+4	Evacuado con 2 de vida
+2	Evacuado con 1 de vida
+0	Evacuado con 0 de vida
+2	Si el objetivo fue cumplido

REGLAS OPCIONALES

Puedes optar por usar alguna de estas reglas al comienzo de la misión.

GUARDAR CARTAS DE ACCIÓN PARA ENTRAR

Puedes dejar a un lado cartas de acción de tu mano para pagar el coste en descartes para entrar en la siguiente localización. Si te queda alguna carta después de pagar el coste en descartes, también se descartan. Estas cartas no cuentan para tu límite de vida de cartas de acción, y no pueden ser usadas para nada más.

ENCASQUILLAR EL ARMA

Cuando usas los modos de disparo "**Burst**" o "**Auto Fire**", si 2 o más de tus tiradas de ataque está 1 por encima de tu número de recarga ("**Reload**"), tu arma se encasquilla y no puede usarse de nuevo hasta que la desencasquilles. Debes gastar 1 acción para desencasquillarla.

Ejemplo: Tu carabina M4 tiene un número de recarga de 2. Si disparas en "Burst" y sacas un 3 y un 3, se encasquilla. En cambio, si sacas un 3 y un 4, no se encasquilla.

Como con las recargas, comprueba si desencasquillas el arma antes de añadir modificadores de ataque. Es posible tener un arma encasquillada, y aun así contener o eliminar a un hostil con el ataque.

Cuando disparas en Modo "**Auto**", es posible que el arma se quede a la vez encasquillada y que necesite ser recargada. Si usas esta regla, ganas 1 punto extra de recurso por cada soldado que compre una o más armas con modos de disparo "**Burst**" o "**Auto**".

GENERACIÓN ALEATORIA DE MISIÓN

En vez de seleccionar una carta de misión y de objetivo concretas, puedes en su lugar elegir una carta de misión y objetivo aleatoria de la región seleccionada.

CARTAS DE MARCACIÓN DE LOCALIZACIÓN

(Disponible en la expansión #9. Footlocker).



La idea de estas cartas salió durante la campana de Kickstarter. Al utilizar estas cartas ya no es necesario el modificar el mazo de acciones para añadir o quitar las cartas de localización específicas de cada región cada vez que se juega una misión en una localización distinta.

Para actualizar el juego, añade el número apropiado de cartas de marcación de localización

(**Location Maker**) al mazo de acción. Mantén el mismo número de cartas de marcación de localización que de localización de cada región para que el juego sea igual. Si juegas con la caja básica de Warfighter, tienes 13 cartas de localización por cada región. En cambio, si tienes las expansiones 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, y 8, el total de cartas para cada localización es 17.

Al comienzo de la misión, selecciona la región de la forma normal, pero no mezcles las cartas de localización de la región elegida dentro del mazo de cartas de acción.

Cuando juegues una misión, mezcla y déjate apartadas las cartas de la localización elegida boca abajo cerca de la hoja de despliegue táctico. Cuando robes una carta de marcador de localización (**Location Maker**) del mazo de cartas de acción, inmediatamente la descartas en el mazo de descartes de cartas de acción y robas una carta del nuevo mazo de cartas de localización. Juega la carta de localización recién robada de la forma habitual.

Al finalizar la misión, reúne todas las cartas de localización y guárdalas aparte del mazo de acción. Las cartas de marcación de objetivo (**Location Maker**) se quedan en el mazo de acción, quedando este listo para la siguiente misión sin importar la región.

COMBATE NOCTURNO

(Disponible en la expansión #9. Footlocker).

Este es un nuevo complemento surgido de como meta del kickstarter, y estamos muy felices de este extra. ¡El combate nocturno añade a warfighter un nuevo modo de juego!

Elige una carta de misión nocturna (**Night Mission**) y una carta de objetivo nocturno (**Night Objective**) de forma normal.

Coge 48 cartas de acción de forma aleatoria de tu mazo de acción. No cojas ninguna carta de marcación de localización (**Location Marker**) o carta de localización (**Location Card**) en esas 48 cartas.

Añade y mezcla en este nuevo mazo 8 cartas de marcación de localización.

Usa las cartas de locación nocturna (**Night Location**) en lugar de las estándar de Oriente Medio. Usa las cartas de hostil nocturnas (**Night Hostile**) para el mazo de hostil.

Ya esta todo listo para elegir a los soldados y su equipo.

REGLAS PARA COMBATE NOCTURNO



Localizaciones:

Cada localización nocturna tiene una penalización adicional de entrada (**Night Entrance cost**) marcada debajo del coste normal de entrada. El soldado debe pagar este coste en descartes que no se haya anulado (por ejemplo con el equipo de gafas de visión nocturna (**Night Goggles**)). Las habilidades de movimiento (**skill**) y cartas de acción tipo avanzar (**Advance**), no sirven para pagar el coste de entrada nocturno.

Solo afectan las cartas con la nota "**Night Entrance penalty**" se puede usar para pagar el coste de entrada nocturno (**Night Entrance cost**).

Las localizaciones nocturnas utilizan una tirada de refuerzo (**Reinforce Roll**) en vez de la regla normal de refuerzo. Las cartas de localización nocturna están marcadas como "**Rein. Roll**" en vez de "**Reinforce**" en su parte superior izquierda. Lanza un dado durante el paso de refuerzo en vez de robar la siguiente carta de hostil. Añade el valor de la carta de hostil a la tirada del dado. Si el valor de hostil mas el del dado no supera el rango de "**Rein. Roll**", roba la carta de hostil y ponla en juego.

Ejemplo: El valor de Rein. Roll es 1-4. La carta de hostil tiene un valor de 1. Si sacas un 1, 2, o 3, puedes robar esa carta de hostil. Si el valor de hostil mas el del dado supera el valor de Rein Roll, descarta al hostil.

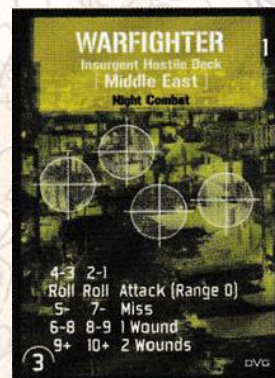
Ejemplo: El valor de Rein. Roll es 1-3. El valor de la carta de hostil es 3. No puedes sacar una tirada de 0, por lo que automáticamente se descarta la carta de hostil.



Equipamiento:

Compra las gafas de visión nocturna (**Night Goggles**), miras nocturnas (**Night Sight**) y linternas tácticas (**Tactical Light**) de la forma habitual. Si eliges jugadores **NPS** o **Squad** para la misión nocturna, el "**Squad Night Vision**" es un equipo muy recomendado por el coste de solo 1 punto de recurso por cada **NPS** y **Squad** del equipo.

Hostiles: Las nuevas cartas de hostiles es el alma de las reglas de combate nocturno. Las cartas nocturnas de hostil contienen información por ambos lados. Mézclalas de forma normal, y colócalas con la cara de no revelado "**Unrevealed**" cara arriba en el mazo.



Sin revelar (**Unrevealed**)



Revelado (**Revealed**)

Durante la misión, roba cartas de hostil de la forma normal. El lado no relevado (**Unrevealed**) es más peligroso, contiene más retículas, mayor valor de cobertura, mejores ataque, etc. Para mejorar esto, tienes que usar equipo nocturno (**Night Equipment**) para revelar a los hostiles. Cada equipo contiene una tabla con la tirada de dados necesarios para revelar a los hostiles. Cuando reveles a los hostiles, simplemente cambia la carta de hostil de la cara de "**unrevealed**" a la cara de "**revealed**". Estar protegido o a cubierto no evita el poder hacer la tirada para intentar revelar la carta de hostil.

Cuando reveles una carta de hostil, mantén todos los marcadores de EKIA y supresiones que hubiera en la carta.

Para eliminar una carta de hostil, tiene que pasar una de estos tres casos: 1- Si esta "**Unrevealed**", todas las retículas con marcador de EKIA. 2- Si esta "**Revealed**", todas las retículas con EKIA como cualquier otra carta. 3- Si ha situado marcadores de EKIA en una carta "**Unrevealed**" y revelas al hostil, si hay igual o mas marcadores EKIA que retículas, la carta es eliminada. En esta situación, el soldado que revela la carta es el que gana la XP.

Ejemplo: Has atacado a una carta hostil sin revelar (Unrevealed) con cuatro retículas. Has infringido 3 EKIA. Utilizas tus gafas de visión nocturna (Night Goggles) para revelar la carta de hostil. Al revelar la carta, solo tiene dos retículas. Inmediatamente eliminas la carta y ganas los puntos de XP.

CAMPAÑAS

Puedes enlazar varias misiones juntas para formar una campaña. Para hacer esto, elige una región y un tipo de hostil de forma normal, luego selecciona las cartas de misión que quieras usar en tu campaña.

Ordena las cartas de misión en orden de menor a mayor número de puntos de recurso. Llevaras a cabo las misiones en ese orden.

Baraja todas las cartas de objetivo de la región y roba la primera de ellas. Ya tienes la misión y el objetivo para tu primera misión.

SELECCIONANDO SOLDADOS

Elige tus jugadores soldado de forma normal, pero aquí existe una restricción. No puedes comprar cartas de habilidad en este momento. Usaras estos jugadores soldados a lo largo de la campaña. Siempre y cuando un jugador soldado este en forma para el deber, debe participar en una misión.

Eres libre de comprar armas, munición, y equipamiento que quieras para cada misión después de comprar a tus jugadores soldado. Ningun equipo ("Gear") se podrá llevar encima en la siguiente misión. Puedes además comprar **NPS** y soldados de pelotón de forma normal.

LA PRIMERA MISIÓN

Juega la misión de forma normal. Al final de la misión, el escuadrón consigue puntos de campaña (CPs) igual al número de localización del objetivo.

Ejemplo: Si la carta de objetivo está en la localización #4, el escuadrón ganara 4 CPs (puntos de campaña).

Puedes repartir esos puntos de campaña como quieras entre los jugadores soldado. Solo puedes comprar cartas de habilidad con esos puntos. Cada CP equivale a 1 punto de recurso cuando estas comprando habilidades. Cada soldado puede además guardar sus puntos y comprar habilidades para misiones futuras. Si un soldado sufre un "**KIA**" o "**Medical Discharge**", este soldado no podrá ser usado de nuevo durante la siguiente misión de la campaña.

LAS PRÓXIMAS MISIONES

A medida que completas cada misión, coloca las cartas de misión y objetivo cumplidas a un lado. No volverán a usarse más durante esta campaña. Si fallas al completar una misión, tu campaña finaliza y usa las reglas anteriores para determinar tu nivel de éxito.

Si un jugador soldado sufre un "**KIA**" o "**Medical Discharge**", no puede continuar la campaña.

Usa la siguiente carta de misión, y roba aleatoriamente una carta de objetivo de las restantes.

Compra los equipos, **NPS**, y soldados de pelotón de la forma normal.

Puedes además comprar jugadores soldado adicionales. Así como con los jugadores soldado originales, no puedes comprar cartas de habilidad para ellos antes de su primera misión.

Estos soldados permanecen en la campaña a menos que sufran un "**KIA**" o "**Medical Discharge**".

AJUSTES DE MISIÓN

No cuentan los valores de puntos de las cartas de habilidad para tu límite de puntos de recursos de la misión cuando estas preparándote para una misión.

Tira un dado después de cada misión. El resultado ajusta todas las misiones restantes. No existe límite para el número de veces que un efecto puede ser usado en cada campaña.

Dado D10 Ajuste

1-2	Mueve la carta objetivo +1.
3-4	Añade al coste de habilidad +1.
5-6	-1 Al tiempo de la carta misión.
7-8	-1 Al loadout de los jugadores soldado.
9-10	+3 Al valor de hostil de la carta objetivo.

NIVEL DE ÉXITO

Al final de tu última misión de campaña, suma tus puntos de victoria para determinar el efecto que tu campaña ha tenido en el mundo.

RECuento DE PUNTOS

Ganas y pierdes puntos de victoria (VPs) al final de cada misión

Ganas puntos de victoria (VPs) igual a la localización de la carta de objetivo. Pierdes 1 VP por cada no-jugador soldado o soldado de pelotón que este "**Medically Discharged**".

Pierdes 2 VPs por cada **NPS** o soldado de pelotón que este "**KIA**". Pierdes 2 VPs por cada jugador soldado que este "**Medically Discharged**". Pierdes 3 VPs por cada jugador soldado que este "**KIA**".

VPs Alcance de Importancia de la Campaña

6-	Sin efecto
7-15	Táctico
16-26	Operacional
27-34	Teatro
35+	Estratégico

CRÉDITOS

Diseñador del juego:	Dan Verssen
Desarrollo del juego:	Holly Verssen, Kevin Verssen
Artes de las cartas:	Cloud Quinot
Arte 3D :	Gundus Moot
Asesor técnico:	Leigh Neville
Testeadores:	Bridget Fortune, Chris Richardson, Kira Verssen

Traducción al castellano: Javier del Rey.

KICKSTARTER

Este juego comenzó como un proyecto de kickstarter.com y estamos muy agradecidos a los mecenas que dieron su apoyo para financiar el juego. ¡Muchas gracias a todos!



EJEMPLO DE MISIÓN

Se decide jugar una misión en la región de la jungla contra el cartel de la droga. Se prepara para una partida en solitario. Se elige la misión **“Covert”** y el **“Cartel Boss”** como objetivo.

Se prepara el mazo de cartas de acción quitando cualquier carta de otra localización. Dentro de este mazo se incluyen todas las cartas de localización de jungla.

Se coloca la carta de **“Covert”** en el espacio de **“Mission Card”** y el **“Cartel Boss”** en el 4º espacio de la ruta. Se coloca el marcador de inactivo sobre la carta del objetivo.

Se disponen de 37 puntos de recurso para gastar, y se debe completar la misión en 8 turnos. Se selecciona estas cartas de soldado y equipamiento para la misión: **“Giacomelli”** (Jugador soldado), **M203 Carabina (M4)**, **ACOG Sight**, 3 **M67 Granadas**, habilidad **“Marksman”**, **MOLLE**, y a **“Corona”** (Soldado de pelotón).

Se asigna el marcador de ID de soldado #1 para **“Giacomelli”** y #2 para **“Corona”**.

Se Coloca una copia de cada marcador ID cerca de sus cartas de soldado, y una segunda copia de estos marcadores de ID de soldado sobre la carta de misión **“Covert”**. Se coloca 6 marcadores de munición 5.56mm y 3 marcadores de granada de 40mm sobre tu **M203 (M4)**, y situamos 3 marcadores de M67 sobre la carta de **M67**.

Se colocan 2 marcadores de acción sobre la carta de **“Giacomelli”** y otros 2 sobre la carta de **“Corona”**. Lo siguiente es coger los 4 marcadores de determinación

de objetivo del hostil para el soldado #1 y 4 para el Soldado #2 e introducimos los 8 marcadores en una taza. Se sitúa el marcador de tiempo de misión en el espacio **“8”** del medidor de tiempo.

Barajamos el mazo de cartas de acción y repartimos 6 cartas de acción a **“Giacomelli”**. Todo listo para comenzar la misión.

TURNO #1

Debido a las anotaciones de **Recon** de la carta de **“Covert”**. Tengo que echar un vistazo a través del mazo por una carta de localización. Elijo la carta de localización **“Wetlands”**. Y se añade a la mano de **“Giacomelli”**, entonces se baraja el mazo de cartas de acción.

Se juega la carta de localización **“Wetlands”** de la mano y se coloca sobre la ruta en el espacio siguiente de la carta **“Covert”**. Esto le cuesta a **“Giacomelli”** 1 de sus 2 acciones. Se le da la vuelta a uno de los marcadores de acción por el lado usado (**“Used”**). Inmediatamente se roban cartas de hostil para **“Wetlands”**, y salen: **“Hired Muscle”** (2), **“Thug”** (0), y **“Rocket Team”** (2). Esto es igual a los 4 puntos de cartas de hostil que se necesitan robar por el rango 30-49 de hostil en la carta **“Wetlands”**. Coloco la **“Hired Muscle”** al lado de la carta de misión **“Covert”** debido a su anotación especial.

Se coloca al **“Thug”** y el **“Rocket Team”** al lado de la carta **“Wetlands”** con el **“Thug”** delante del **“Rocket Team”** para mostrar que el **“Thug”** está protegiendo al **“Rocket Team”**. Robo un marcador de determinación de objetivo del hostil por cada carta de hostil:



un #2 para el **"Hired Muscle"**, un #1 para el **"Thug"**, y un #1 para el **"Rocket Team"**. Se comienza gastando las acciones restantes del escuadrón. Se gasta la 1ª acción de "Corona" en atacar a **"Hired Muscle"**, y se le da la vuelta a uno de sus marcadores de acción por el lado usado (**"Used"**). Se lanza un dado de 10 caras para el ataque y un dado de 6 caras para la tirada de vencer cobertura. En rango 0, "Corona" necesita un 5 o más en el dado de ataque y un 3 o más en su dado de vencer cobertura para vencer la cobertura del **"Hired Muscle"**. Las tiradas son: 9 para ataque y 4 para vencer cobertura. Ambas tiradas son exitosas, así que se infringe una baja al **"Hired Muscle"**. Esta carta solo tiene 1 retícula, por lo que la baja elimina la carta. Se descarta la carta de **"Hired Muscle"** y se añaden marcadores de 2 XP sobre la carta de "Corona". Se devuelve el marcador de objetivo de soldado #2 a la taza. Se gasta la 2ª acción de "Corona" en atacar a **"Thug"**. En rango 1, necesita un 6 para atacar y un 2 para vencer la cobertura del **"Thug"**. Sale un 1 y un 3. Solo la tirada de vencer cobertura es un éxito, así que se contiene (**"Suppressed"**) al **"Thug"**. Anotar que los soldados de

escuadrón nunca se quedan sin munición y nunca tienen que recargar.

Coloco un marcador de "Suppress" sobre la carta de "Thug". "Corona" se queda sin Acciones para este turno.

Se gasta la 2ª acción de "Giacomelli" para disparar una granada 40mm al **"Rocket Team"** en rango 1. Normalmente, el **"Thug"** protege al **"Rocket Team"** y no podría atacarlos, pero "Corona" ha contenido al **"Thug"**. Las cartas de hostil no protegen mientras están contenidas. Se necesitaría una tirada de 6 y 3 para tener éxito. "Giacomelli" consigue +1 al ataque con su M203 (M4) debido a su habilidad de puntería (**"Marksman"**) y otro +1 al ataque debido a la mira ACOG. Así que, solo se necesita una tirada de 4 y 3. La granada 40mm tiene +1 de penetración así que solo se necesita una tirada de 4 y 2. Se quiere realmente un ataque exitoso, así que juego la carta puntería estable (**"Steady Aim"**) de la mano de "Giacomelli". Ahora se necesita un 2 y un 2. Para asegurar que funcionara, gasto 1 XP de "Corona" para **"Upgun"** la carta **"Steady Aim"**, eso da +4 al ataque en vez de +2. Ahora se necesita un 0 y un 2. Porque esto es un ataque de granada 40mm, hago una tirada con 4 dados de ataque. Las tiradas de ataque no importan ya que todas tendrán éxito, así que no me molesto en lanzar los dados. Sale un 4 para vencer cobertura. Entonces comparo cada tirada de ataque con la tirada de vencer cobertura para ver si cada uno infringe fallo, contención, o baja. Todas las tiradas de ataque son bajas, y la tirada de vencer cobertura también, así que infrinjo 4 bajas al **"Rocket Team"**. 2 bajas eliminan al **"Rocket Team"** y las otras 2 no tienen efecto. Se descarta al **"Rocket Team"** y se coloca 2 XP sobre la carta de "Giacomelli". Se descarta un contador de granada 40mm.

"Giacomelli" no tiene acciones, así que se juega la carta **"Move Out"** para él. Esto le permite mover sin gastar una acción. Se sigue necesitando descartar cartas para pagar el coste de entrada 4 de **"Wetlands"**. Tiene un valor de movimiento de 0, así que no reduce el coste. Se juega una carta de **"Advance"** para pagar por 3 de esos descartes. Entonces se descarta otra carta para terminar el pago del coste de entrada. Se mueve el marcador de soldado #1 desde la carta **"covert"** hacia la carta **"Wetlands"**. No se juega ninguna carta más.

No hay cartas de soporte en juego, se salta el paso de mantener.

Se convierte en el medio hostil del turno de misión. Se comprueban los refuerzos hostiles. La localización de "Corona" no tiene valor de refuerzo, así que no se roba para esta localización. La localización de "Giacomelli" tiene un valor de refuerzo de "0". Se roba la siguiente carta de hostil, y esta es un **"Hired Muscle"**, de valor 2. Como su valor no es 0, se descarta la carta **"Hired Muscle"**.

Es el paso del ataque hostil. El **"Thug"** puede atacar con normalidad a "Giacomelli", pero este está contenido, así que no hay ataques de hostil. Se pasa al paso corta distancia del hostil. No hay hostiles fuera de rango, por lo que saltamos este paso. Se quita el marcador de contenido (**"Suppress"**) del **"Thug"** durante el paso de quitar marcadores de contención. Esto completa el turno. Se avanza el marcador de tiempo de misión al espacio "7".

TURNO #2

Se comienza el 2º turno dando la vuelta a todos los marcadores de acción a su lado activo.

Se continúa gastando la 1ª acción de "Giacomelli" en atacar al "**Thug**" con su M4. Se selecciona el modo de disparo "**Burst**" y se lanzan 2 dados de ataque. Se necesita una tirada de ataque de 6 o superior y una tirada de vencer cobertura de 2 o más. Él tiene +2 al ataque (debido a "**Marksmanship**" y a la "ACOG"), así que solo es necesario un 4 y un 2. Saco un 8 y un 1 para los dados de ataque, y un 5 para vencer cobertura. Se vence su cobertura, y la tirada de ataque de 8 ocasiona la baja ("**Kill**") al "**Thug**". La tirada de ataque de 1 resulta en una recarga ("**Reload**"). Así, el ataque Mata al "**Thug**" y se queda sin munición durante el ataque. Se le da la vuelta al marcador superior de 5.56mm a su cara vacía ("**Empty**"), se descarta la carta del "**Thug**", y se gana 0 XP. Se necesita gastar una acción para recargar el M4 antes de poder usarse de nuevo. Se puede seguir usando granadas de 40mm porque usan munición separada. Se juega una carta de recargando ("**Reloading**"). Esto permite recargar el m4 sin gastar una acción, se quita el marcador superior de 5.56mm del arma, descubriendo el siguiente marcador de munición.

Se mueve "Corona" dentro de "**Wetlands**". Esto le cuesta 1 acción. "Corona" Tiene un valor de movimiento de 3 y "**Wetlands**" tiene un coste de entrada de 4. Se descarta una carta de "Giacomelli" para pagar el coste de entrada. Se mueve el marcador del soldado #2 desde "**Covert**" a "**Wetlands**".

TURNO #3

Se juega la carta de localización "**Trail**" y se roban las cartas de hostiles "**Slow Going**" (2), "**Sniper**" (3), y "**Smugglers**"(3). Como con esta ultima carta se supera el valor de hostil de la carta de localización, no se roban mas cartas. Se coloca la carta "**Slow Going**" en la siguiente localización, la carta de objetivo "**Cartel Boss**", para recordar que hay que incrementar el coste de entrada. Se colocan los marcadores de objetivo de soldado, un #1 para el "**Sniper**" y #2 para los "**smugglers**".

Moverse a "**Trail**" ahora mismo es difícil debido a que "**sniper**" agrega +2 al coste de entrada.

Se gasta la primera acción de "Giacomelli" en disparar una granada de 40mm al "**sniper**". Las cuatro tiradas de ataque son: 1, 1, 2 y 3 (todas +2 por "**marksmanship**" y por "ACOG"). Todas fallan. La tirada de vencer cobertura da un 1 (+1 por penetración) y también falla. El "**sniper**" no sufre impactos ni contención. Debido a que es un solo disparo, no se puede volver a usar la granada de 40mm en este turno. Se descarta un marcador de granada de 40mm.

La segunda acción de "Giacomelli" es disparar a los "**smugglers**" en modo "**Burst**". A rango 1, es necesario un 9 y un 2. 7 y 2 debido a "**marksmanship**" y "ACOG". Sale 10 y 3 en ataque y 5 en vencer cobertura. Esto inflige una baja a los "**smugglers**".

Se mueve a "Corona" a la localización "**Trail**" como primera acción. Se necesita pagar un coste de

descarte de 5 (3 por "**Trail**" y 2 por el "**Sniper**"). El valor de movimiento de "Corona" es 3, y se descartan dos cartas para llegar. Se mueve el marcador #2 a la carta de localización "**Trail**".

"Corona" usa su segunda acción para disparar a "**Smugglers**". Saca un 7 en ataque y 1 en vencer cobertura, consigue 1 contención. Se coloca el marcador de contención en la retícula de "**smuggler**". Con esto se termina el turno de soldado llegando a la mitad del turno.

Se comienza con el turno de los hostiles robando cartas de refuerzo. "**Trail**" se refuerza con 0 o 1. Se saca "**thug**" (0), y se coloca al lado de la carta de localización "**Trail**". Se coloca un marcador de soldado #2 para "**Thug**". Se saca "**Drug Runner**" para "**Wetlands**" y se descarta. La situación se ha vuelto muy complicada rápidamente.

Se resuelven los ataques de los hostiles. Se decide comenzar por el "**sniper**". Tiene como objetivo a "Giacomelli" y saca un 8 de ataque y 5 de vencer cobertura. Esto infringe 2 heridas. "Giacomelli" usa la carta "**Take Cover**" en reacción al ataque. Se gasta 1XP y se cancela el ataque. No se puede jugar una carta de "**Suppress**" debido a que el "**sniper**" está cubierto por "**Thug**", y no se puede atacar al "**sniper**" aunque este dentro de rango y el M4 cargado.

A continuación, se hace el ataque de "**thug**". Saca un 7 y un 3. El ataque es bueno, pero vencer cobertura no, esto coloca un marcador de "**Suppress**" a Corona. Se hace la tirada de ataque de "**smugglers**". 2 de los 3 "**smugglers**" no pueden atacar debido a que uno esta "**EKIA**" y otro esta "**suppress**". Se utiliza la columna 1 debido a que solo puede atacar 1 "**smuggler**". El infringe una herida con una tirada de 6 o más. Saca un 9 y un 5. Esto infringe una herida a Corona. Este juega la carta "**suppress**" en reacción al ataque. "Corona" contrataca con el M4 ya que está cargada y en rango. Se descarta un contador de munición de 5.56mm y se cancela el ataque del "**smuggler**". Se gasta 1XP de "Giacomelli" para "**upgun**" la carta "**Suppress**" para poder ser usada por otro soldado.

No es necesario acortar distancias, ya que las todas las cartas de hostil están dentro de rango de sus objetivos, y se quita 1 marcador de "**suppress**" de "**smugglers**". Se avanza el contador de misión al 5.

TURNO #4

Se juega la carta "**Shake it Off**" para quitar el estado de "**suppress**" de "Corona". Se paga 1 XP de "Corona" para "**Upgun**" la carta para que pueda ser jugada por "Corona".

"Corona" gasta 1 acción para atacar a "**Thug**", saca 10 y 4. Elimina a "**thug**". "Corona" ahora ataca al "**sniper**", sacando 8 y 6, eliminándolo también. "Corona" gana 3 XP.

"Giacomelli" gasta una acción en descartar y robar. Se deshace de 6 cartas y roba otras 6. Gasta otra acción en moverse a "**Trail**". Se deshace de 3 cartas para pagar el coste de entrada. Se juega la carta "**Snap Shot**" para lanzar una granada M67 a "**Smugglers**". No obtiene mejora en el ataque por "**Marksmanship**" o "ACOG". La tirada del ataque es: 1, 4, 7 y 9. La tirada de vencer cobertura es 4, +1 por penetración, 5. Esto

WARFIGHTER – REV.3.0

infringe 2 bajas y 2 contenciones. Esto elimina la carta de **"smugglers"** y gana 3 XP.

Se quita un marcador de granada M67. Esto resuelve el turno de los hostiles. No llegan refuerzos, y se avanza el contador de tiempo de misión al 4.

TURNO #5

Para ir bien preparado para entrar a la carta objetivo, se gasta una acción en descartar y robar. Se descarta la carta de habilidad **"Stealth Kill"** ya que no lleva equipado ninguna arma de alcance **"Stealth"** y nunca se podría jugar. Se roba 6 cartas. Y se vuelve a descartar 2 de las nuevas cartas y se gasta la segunda acción en volver a descartar y robar.

Después resolver el turno de hostil. No llegan refuerzos y se avanza el contador de tiempo de misión al 3.

TURNO #6

La carta objetivo **"Cartel Boss"** es la siguiente carta a lo largo de la ruta y hay un soldado en la localización adyacente, por lo que puede activar la carta objetivo. Se declara la activación y se roban las cartas de hostil de la carta objetivo: **"smugglers"** (3), que atacan al #1, **"Leader"** (2) ataca al #2, y **"Look Out"** (1) que vuelve a atacar al #2.

Se quiere que "Corona" entre en la carta objetivo, pero el coste es muy alto. El coste de la carta es 4, +2 por **"Look Out"**, +2 por **"Slow Going"**, hacen un total de 8 descartes. "Corona" tiene un movimiento de 3, dando un total de 5 cartas para poder entrar.

Se paga el uso de una carta de apoyo **"Sniper"**. Se descartan 2 cartas para jugar la carta. Se utiliza el apoyo para eliminar **"Look Out"**. No se obtienen puntos de XP por esta baja. Se emplea una acción de "Giacomelli" para descartar y robar 6 cartas. Se juega la carta de soporte **"Squad Entry"** y se descarta 1 carta para pagar el coste. Esto permite a "Corona" mover a la carta objetivo sin pagar por la acción. Se descartan 3 cartas para pagar el coste de entrada.

Cuando mueve "Corona", se paga 1 XP para **"Upgun"** la carta **"On Point"**. Esto permite a "Corona" jugar dicha carta y reducir el coste de entrada a la carta de objetivo en 4. Coloca la carta **"On Point"** al lado de la carta objetivo para recordarlo.

Corona gasta una acción en atacar a los **"smugglers"**. Saca un 8 y 1, consigue una contención. Gasta su segunda acción en volver a atacar y saca un 1 y un 2, conteniendo al segundo **"smuggler"**.

"Giacomelli" utiliza su segunda acción en atacar al **"leader"** con su M4. Saca un 3 y 3, que se convierten en 5 y 3, falla. Este es el final de las acciones de los soldados. Se paga 2XP de "Corona" para mantener la carta **"Sniper"** por si se necesita mas adelante. Se decide no pagar el coste de mantenimiento de la carta **"Squad Entry"**, por lo que se descarta.

Se resuelve el turno de los hostiles. Se roban las cartas de refuerzo. No llegan cartas a **"trail"**, pero un **"thug"** llega a la carta objetivo que atacará al soldado #2. Se roban cartas por el refuerzo de **"leader"**. No llegan nuevos refuerzos.

Al comienzo de la fase de ataque de los hostiles, se activa la acción de **"inspire"** del **"leader"**, quitando 1 marcador de **"suppress"** de los **"smugglers"**.

Los **"smugglers"** atacan a "Giacomelli". Como uno de ellos esta contenido, se utiliza la columna 2, dando un resultado de 6 y 5. Esto infringe 1 herida y vencen la cobertura. Se coloca un marcador de **"Wound 1"** en la carta de "Giacomelli". El **"leader"** ataca a "Corona" con una tirada de 2 y 2, falla. El **"Thug"** esta fuera de rango de "Giacomelli", por lo que no pueden atacar. Se mueven los hostiles, **"thug"** mueve a la carta **"Trail"**. Y se quita un marcador de **"suppress"** de los **"smugglers"**. Se avanza el contador de misión al 2.



TURNO #7

"Giacomelli" Gasta una acción en descartar y robar. Normalmente robaría 6 cartas, pero como esta con 1 herida, solo roba 5 cartas.

"Corona" gasta una acción en atacar a "**Leader**". Se juega la carta "**Prepared Fire**" y gasta 1XP para "**Upgun**" esta carta para poder ser jugada por el. Esto le confiere una tirada de vencer cobertura de 6. La tirada de ataque da un 9. Elimina al "Leader" y gana 2XP.

"Corona" usa su segunda acción para atacar a "**smugglers**". Lanza e infringe una baja. Se utiliza el soporte "**Sniper**" para eliminar a "**Thug**".

"Giacomelli" usa su segunda acción para disparar una granada de 40mm a "**smugglers**". Hace la tirada y elimina a todos los "**smugglers**", gana 3XP. Descarta la última granada de 40mm.

Ahora juega la carta "**Move Out**" para entrar en la carta objetivo sin tener que pagar acción. La entrada cuesta 6, pero "**On Point**" reduce esta a 2. Se descarta de dos cartas.

Hay que eliminar al "**cartel boss**" en la carta objetivo para completar la misión. El "**cartel boss**" no atacara, pero se defiende con una cobertura de 3, y requiere dos impactos. Además, esta protegido por todos los hostiles de la carta objetivo.

Se paga 2XP de "Giacomelli" para mantener el apoyo de "**Sniper**".

Se resuelve el turno de hostiles. No llegan nuevos refuerzos a la carta de objetivo. Se avanza el contador de tiempo de misión al 1. Solo queda 1 turno para completar la misión

TURNO #8

"Giacomelli" Gasta su primera acción en cambiar sus cartas y roba 5 cartas.

"Corona" gasta una acción en atacar al "**Cartel Boss**". Falla. Vuelve a atacar e infringe una contención. Esta no tiene efecto debido a que "**Cartel Boss**" no ataca, por lo que una contención no tiene efecto.

"Giacomelli" dispara su M4 al "**Cartel Boss**" en modo "**Burst**" y obtiene un 1 y un 9 en el ataque y un 6 en vencer cobertura. Infringe 1 impacto y se queda sin munición. No hay mas acciones para recargar y atacar otra vez con el M4. Se decide jugar la carta "**Stealth Attack**". Esto confiere al soldado un ataque "**Stealth**". El valor para un ataque desarmado es de 10, y un ataque desarmado siempre es "**Stealth**". "Corona" gasta 1XP en "**Upgun**" la carta "**Stealth Attack**" para dar un +4 en la tirada de ataque a "Giacomelli". El ataque desarmado siempre da un vencer cobertura de 6. Lanzo el dado de ataque, dando un resultado de 7, mas el 4 de la carta de "**Stealth Attack**" con "**Upgun**", pasa a ser 11, suficiente para infringir el segundo impacto y eliminar al "**Cartel Boss**".

La misión se ha completado con éxito y el equipo vuelve a la base.

PALABRAS CLAVE

Algunas de estas palabras clave no aparecen dentro del juego básico. Estas aparecen en cartas de las expansiones.

- ▶ **Again ("De Nuevo")** - Realiza otro ataque. El hostil atacara su blanco soldado. Si el soldado es abatido por el ataque, roba un marcador para un nuevo soldado y realiza otro ataque.
 - ▶ **Aircraft ("Avión")** - Una característica que aparece en algunos objetivos o cartas de equipamiento. Algunas armas consiguen una bonificación contra estos blancos.
 - ▶ **Attachments ("Accesorios")** - Estas cartas mejoran una carta de arma o equipamiento. La clase de carta que un accesorio puede mejorar esta anotado en esta carta.
Ejemplo: Una Accesorio de rifle ("Rifle Attachment") solo puede ser acoplado a una carta que tenga un "rifle" en su titulo o como característica.
 - ▶ **All (Todo)** - Los efectos afectan a todos los soldados en la carta de localización. Compara 1 tirada de vencer cobertura del hostil contra cada una de los valores de vencer cobertura del soldado afectado.
 - ▶ **Behind (Detrás)** - Las localizaciones que separan a un soldado desde la primera carta de localización de la misión.
 - ▶ **Collateral Damage (Daños colaterales)** - No puedes usar explosión o ataques auto en la carta de localización.
 - ▶ **Discard Hostile (Descartar hostil)** - Si descartas una carta de hostil debido a un efecto de carta, no ganas XPs por la carta de hostil.
 - ▶ **Defeat Cover (Vencer Cobertura)** - Detalles del valor de vencer cobertura del objetivo.
 - ▶ **Destroy (Destruir)** - Este resultado elimina la carta de Hostil.
Ejemplo: Si un "Suicide Bomber" lanza un resultado de destruir, los soldados en esta carta reciben daño, y la carta de "Suicide Bomber" es quitada del juego. El blanco del hostil gana la experiencia.
- Si un efecto de contención cancela la acción del hostil, la acción es cancelada por completo. El hostil no es destruido.
- ▶ **Eliminate Hostiles (Eliminar hostiles)** - Mata a todos los hostiles que están situados en la carta de localización, incluso si dejan la carta de localización, además de cualquier carta de hostil que se mueva dentro de la carta de localización.
Ejemplo: Una carta de objetivo tiene la anotación "Eliminate Hostiles" ("Eliminar hostiles"). Un "Gunman" y un "Sniper" aparecen en la carta de objetivo cuando la colocas. Debes eliminar estas cartas. Un "Fanatic" que estuviera colocado en una carta de localización anterior entra en la carta de objetivo y un "Radioman" aparece en el objetivo debido a un robo de refuerzos. Debes eliminar estas cartas.
 - ▶ **Escape Mission (Misión de escape)** - Viajas a través de estas misiones al revés. Los soldados comienzan en la carta de objetivo y viajan hacia atrás hasta la carta de misión. La carta de objetivo comienza la

misión activa. Roba cartas de hostil para el objetivo después del paso de avanzar el marcador de tiempo del primer turno de misión. Todos los soldados deben estar en la carta de misión para completar la misión. Los soldados no pueden ser evacuados de estas misiones. Todos los soldados caídos son "KIA". Algunos efectos de cartas añaden hostiles a las cartas de localización. No añade hostiles a la carta de misión.

- ▶ **Expend(ed) ("Gastar(Gastada)")** - Realiza un ataque, luego descarta la carta o el marcador.
- ▶ **Fearless ("Sin Miedo")** - Una carta de hostil con la característica de "Fearless" no es afectado por el resultado de contención ("Suppress").
- ▶ **Front-most Soldiers ("Soldados adelantados")** - Soldado(s) en la carta de localización que están lo más alejado desde la primera carta de localización de la misión.
- ▶ **Gear ("Equipo")** - Un término que todo lo abarca e incluye: cartas de arma, cartas de equipamiento además de marcadores de munición, mina, granada, etc que vayan en cartas de arma y equipamiento.
- ▶ **Hostile ("Hostil")** - Cada retícula propia en una carta de hostil.
- ▶ **Inspire ("Motivar")** - Quita 1 marcador de contención de cada carta de hostil en juego al comienzo del paso de ataque hostil.
- ▶ **Kill ("Muerte")** - El blanco del hostil será eliminado si no juega una carta de defensa.
- ▶ **Kills ("Muertes")** - El número de bajas que debes infringir para destruir el objetivo.
- ▶ **Kill All ("Muerte a Todos")** - Todos los soldados en la localización serán eliminados si no se juegan cartas de defensa.
- ▶ **Kill, Discard ("Muerte, Descarta")** - Mata al soldado apuntado, y descarta la carta de hostil.
- ▶ **Limit 1 per ("Límite de 1 por")** - Solo puede ser comprado y/o acoplado a un soldado u objeto, o solo comprarse una vez durante la misión.
- ▶ **Location card Modifier ("Modificador de carta de localización")** - Ajusta el número de áreas de localización que consigues para la misión.
- ▶ **Malfunction ("Mal funcionamiento")** - Si el resultado "Malfunction" es lanzado, la carta de hostil es inmediatamente eliminada. El soldado apuntado por el hostil gana la experiencia del hostil.
- ▶ **Miss ("Fallo")** - El ataque falla. El blanco puede seguir contenido si el hostil lanza con éxito la tirada de vencer cobertura del blanco.
- ▶ **Nature ("Naturaleza")** - Una característica que aparece en algunas cartas de objetivo y hostil. Algunas armas consiguen una mejora contra estos blancos.
- ▶ **No Jam ("No Encasquillado")** - Armas con esta característica no comprueban para encasquillamientos cuando usas las reglas opcionales de armas encasquilladas.
- ▶ **On Site ("In Situ")** - Para completar el objetivo, debes tener al menos a un soldado en la carta de objetivo.

WARFIGHTER – REV.3.0

- **Penetration (x) ("Penetración (x)")** - Añade el valor anotado para las tiradas de vencer cobertura del arma.

Ejemplo: Añade +1 a tus tiradas de vencer cobertura cuando atacas con una granada M67.

- **Pre-Req ("Pre-requisitos")** - Debes comprar la carta anotada antes de poder comprar una carta nueva.

- **Present ("Presente")** - Encuentra la carta anotada y añádela a la localización. La carta es un añadido a las cartas de hostil robadas normalmente para la localización. Si la carta anotada ya está en juego, usa una carta de sustitución hasta que vuelva a estar disponible.

Ejemplo: El objetivo tiene un "Sniper". Al comienzo de la partida, busca esta carta y colócala al lado del objetivo. Al activar el objetivo, activas al "Sniper", aparte despliega las cartas de hostil de forma normal para el objetivo.

- **Purchase XP ("Comprar XP")** - Algunas cartas de arma y equipamiento tienen un coste de XP añadido a su coste cuando las compras.

- **Rails (x) ("Guías (x)")** - Algunas armas tienen esta habilidad especial. Puedes acoplar el valor de loadout de accesorios al arma sin pagar su coste de loadout.

Ejemplo: Un M16A4 tiene guías (2). Los 2 primeros puntos de loadout de accesorios del rifle no cuentan para el límite de loadout del soldado.

- **Range ("Rango")** - La distancia en cartas de localización desde el agresor hasta el blanco. Algunas cartas indican un ajuste de rango, del tipo "+1 Range". Añade este ajuste al rango cuando ataques a la carta.

Ejemplo: El hostil "Mi-8 Hip" tiene una anotación de "+1 Range". Incluso si "the Hip" está en tu localización, tratarlo como si estuviera en rango 1 cuando lo ataques.

- **Ranged ("A Distancia")** - Característica que aparece en cartas de arma. Esta característica está relacionada con cartas de acción y equipo.

- **Rear-most Soldiers (Soldados más atrasados)** - El/Los soldado/s en la carta de localización que está más cerca a la primera carta de localización de la misión.

- **Recon (Tipo de Carta)** - La anotación viene a especificar un tipo de carta en el mazo de cartas de acción. Busca en el mazo, encuentra el tipo de carta especificada, y añádela libremente a la mano de un jugador soldado, y después baraja el mazo de nuevo.

- **Reinforce (x) [Refuerzo (x)]** - Algunas cartas de hostil tienen esta habilidad especial. Roba una carta de hostil durante el paso de refuerzo hostil. Si el valor de experiencia de la carta de hostil coincide con uno de los valores listados para la habilidad de robar del hostil, coloca la carta de hostil en la misma localización. Si una carta de hostil con la habilidad de refuerzo entra en juego debido a otra habilidad de refuerzo de carta de hostil, no robas una carta de refuerzo durante el turno en que entro en juego.

Ejemplo: Roba una carta de refuerzo para un camión largo de la insurgencia de Oriente Medio, y robas un líder. No robas inmediatamente una carta de refuerzo para el líder.

- **Resource Modifier ("Modificador de Recursos")** - Ajusta el número de puntos de recurso que tienes para la misión.

- **Screened ("Protegido")** - Todos los hostiles designados en la misma carta de localización deben ser contenidos o eliminados antes de que el hostil protegido pueda ser atacado.

- **Single Shot ("Disparo Simple")** - El arma no puede ser usada más de una vez por turno. Recarga sin gastar una acción al final del turno.

- **Self-Defense (Autodefensa)** - Las armas con esta característica pueden ser usadas para cancelar ataques de hostil de rango 0 destinados a tu soldado, incluyendo todos los ataques de rango 0 que afecten a tu soldado. Solo puedes usar autodefensa una vez cada fase de ataque de hostil, incluso si tienes más de un arma de autodefensa. Autodefensa no puede ser usada para cancelar ataques de vehículos o aviones. Usa autodefensa después de tirar por un ataque de hostil de rango 0 contra tu soldado. Descarta 1 de munición del arma de autodefensa (si puede atacar) y cancela el ataque del hostil.

- **Size (Magnitud)** - Modifica las tiradas de ataque contra el objetivo.

- **Stealth (Sigilo)** - Una característica que aparece en algunas cartas de arma y acción.

- **Structure (Estructura)** - Una característica que aparece en algunas cartas de objetivo y hostil. Algunas armas consiguen una bonificación contra estos blancos.

- **Suppress (Contener)** - Efecto infringido por un ataque.

- **Suppressed (Contenido)** - Descripción en el título de algunas armas de sigilo.

- **Team Pre-Req (Pre-Requisitos del Escuadrón)** - Al menos un soldado debe haber comprado la carta de habilidad anotada antes de poder comprar/ adquirir la nueva carta.

- **Time Limit (Tiempo Límite)** - Solo tienes el número marcado de turnos para destruir el objetivo. Cuando el objetivo esta activado, coloca un marcador sobre la carta al final de cada turno de soldado. Si el número de marcadores en el objetivo iguala el tiempo límite antes de destruir al objetivo, tu misión fracasa. Tu misión puede fracasar si el tiempo de misión expira, incluso si el límite de turnos del objetivo no llega a 0.

- **Triggered (Desencadenante)** - No puedes usar armas desencadenantes durante el turno de soldado, a menos que estés apuntando a un vehículo o estructura. Sin el gasto de una acción, puedes usar un arma desencadenante para atacar una carta de hostil cuando la carta de hostil está en, o entra en, la localización.

Ejemplo: Durante el turno de soldado, gastas una acción para atacar un "Technical" con munición M2. Un "Fanatic" se mueve dentro de la localización durante el paso corta distancia. Gastas una "Minimore" y atacas al "Fanatic" sin gastar una acción. Unos "Gunmen" aparecen en tu localización. Gastas una "Claymore" y atacas a los Gunmen sin gastar una acción.

- **Turn Modifier (Modificador de Turno)** - Ajusta el número de turnos en la misión.

- **Vehicle (Vehículo)** - Una característica que aparece en algunas cartas de objetivo y hostil. Algunas armas consiguen una bonificación contra estos blancos.

REFERENCIA RÁPIDA

SECUENCIA DEL TURNO

TURNO DE SOLDADOS

ACCIONES

Los soldados que no estén suprimidos pueden realizar dos acciones por turno. Estas acciones se pueden alternar con las de otro soldado. Los soldados pueden:

- **Jugar una carta de acción de la mano** – si la carta de acción es una carta de localización con coste de “acción”, le cuesta al soldado dicha acción para jugar la carta. Solo se puede jugar una carta de localización por cualquier soldado en un turno. Cartas de acción “**Stealth**” y “**Support**” necesitan de cartas adicionales para ser jugadas por el jugador soldado.

- **Descartar y robar** – Gasta una acción para descartar las cartas que quieras de tu mano y roba hasta el valor actual de vida del soldado.

- **Aligerar la carga cuando evacuas**- Deja las cartas de armas, equipo o munición en la localización donde hagas la evacuación.

- **Pasar, dejar o coger equipamiento o armas en la localización actual.**

No-Jugador soldado (**NPS**) y jugadores soldado pueden:

- **Pasar, dejar o coger munición**- En la localización actual.

- **Recargar**- Gastar una acción para quitar el marcador vacío. Si el arma tiene otro cargador, el arma está recargada y lista para usar.

CUALQUIER SOLDADO PUEDE:

- **Activar el objetivo**- Cualquier soldado en la localización adyacente al objetivo.

- **Eliminar 1 marcador de contenido** – Gasta 1 acción para quitar 1 marcador de contenido del soldado. Si el soldado tiene 1 o más marcadores de contenido, no puede seleccionar otra acción.

- **Atacar**- Gasta una acción para atacar a cualquier carta de hostil que este en el rango.

- **Mover**- Gasta 1 acción para mover a la carta de localización adyacente. No se puede mover más de 1 carta a la vez. Paga el coste de entrada, descartando cartas de acción antes de entrar en la carta. Los jugadores soldados no pueden descartar por otro soldado, pero si que pueden para soldados NPS y soldados de pelotón.

- **Evacuación del soldado de la misión**- Cualquier soldado que tenga la vida reducida a 2 o 1.

PAGAR COSTES DE MANTENIMIENTO

Cualquier soldado debe de pagar el coste de XP para mantener cartas de soporte en juego. Si no se paga la carta se retira al mazo de descartes.

TURNO DE HOSTILES

Los soldados solo pueden interrumpir el turno de hostiles para jugar una carta de acción o usar armas o equipos específicamente para el turno hostil.

ROBAR REFUERZOS

- Roba cartas de hostil en cada carta de localización con un soldado siempre que se cumpla la condición de reforzar.

- Roba una carta de hostil por cada carta de hostil con la condición de reforzar. No puedes robar cartas para localizaciones indicadas como “**None**”. No puedes robar refuerzos para cartas robadas para reforzar en este turno.

ATAQUE

- Resuelve los ataques de todas las cartas de hostil que este dentro del rango de sus soldados objetivos.

ACORTAR DISTANCIAS

- Todas las cartas de hostil que estén fuera de rango moverán una localización hacia el soldado objetivo. Si la carta de hostil está en la misma localización, no se mueve. Si la carta de hostil tiene 1 o más marcadores de supresión, esta no puede mover.

ELIMINAR MARCADORES DE SUPRIMIDO

- Eliminar un marcador de supresión de cada carta de hostil.

AVANZAR EL TIEMPO DE MISION

- Mueve una posición menos el marcador de tiempo de misión.

GANAR O PERDER

Ganas en el momento que se cumplen los objetivos de la misión dentro del tiempo especificado.

Pierdes inmediatamente si llegas al límite de tiempo o si todos tus soldados son evacuados o eliminados.

RECUERDA

A menos que se especifique lo contrario, las bonificaciones y resultados negativos se aplican a la tirada de dados. En caso de duda sobre una regla, consulta el texto de las cartas, si no, consulta la página de palabras clave de este manual o en el apartado correspondiente del mismo.