

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 1.0

LIBRO DE ESCENARIOS

Reglas para operaciones y escenarios.....	1
Cluster Huts	1
Sneak Attack.....	2
Aluminum Confetti	2
An Army of One	3
Travel Light	3
Mosul Op	4
Knighthood.....	5
Air Support.....	5
Night Terror.....	5
Taliban Horde	6

Bravo Two Zero, Scud Hunt	6
We Deliver	7
Fade to Black	8
There and Back	8
Training Day	8
Long Range Diplomacy	9
Night Wolves	9
Wet Work.....	10
H ₂ O.....	10
No Cocaine for You!	10
Ending the Chieftain's Reign.....	11

REGLAS PARA OPERACIONES Y ESCENARIOS

REGLAS DE MISIÓN

Cada misión es individual y todos los efectos acaban cuando acaba la misión.

REGLAS DE OPERACIONES

Una operación enlaza varias misiones ya asignadas.

Todas las heridas durante una misión se recuperan antes de comenzar la siguiente misión.

Puedes comprar soldados, armas y equipamiento normalmente al comienzo de cada misión, Siempre y cuando no estén predefinidos por la misión u operación.

Cada carta de habilidad “**Skill**” comprada con los puntos de campaña en una misión anterior, puede ser asignada al soldado que la compro. Esta carta no tiene que volver a comprarse al comienzo de una nueva misión.

CARTAS “SITREP”

No uses las cartas de informe de situación “**SitRep**” en las misiones u operaciones. Todas las reglas especiales están ya incluida en cada misión y operación.

REGLAS

Si una regla de misión u operación contradice a las reglas normales, la regla de la misión u operación tiene prioridad.

CLUSTER HUTS (POR KEVIN VERSSEN)

Briefing de la misión:	Tus hombres necesitan cruzar el río para volar por los aires un grupo de cabañas (Cluster Huts) que se utilizan para el contrabando de droga hacia Europa. Las imágenes de satélite muestran que dichas cabañas están en una zona muy densa de jungla, por lo que tendrá que realizar un acercamiento. Buena suerte comandante.
Región/Hostiles:	Jungla (Jungle) / Cartel
Misión/Objetivo:	River approach / Drug Huts
Equipo:	Tus soldados británicos están ya seleccionados y preparados para la misión: <ul style="list-style-type: none"> -Thomson (Soldier): L119A1 Carabine, L109A1 Grenades X4, Red Dot Sight, First Aid Kit, Canteen, IOTV, MOLLE, Close Combat. -Edwards (NPS). -York (Squad).
Reglas especiales:	Tienes que estar en la carta objetivo para infringir los daños a la carta objetivo.

SNEAK ATTACK (POR HOLLY VERSSEN)

Briefing de la misión: Ellos nunca sabrán que estuviste allí. Usa solo armamento “**Stealth**”, avanza por las sombras, susurra a la muerte. Tu misión consiste en pasar inadvertido entre los insurgentes de Oriente Medio, llegar a su objetivo y hacer que el rehén llegue sano y salvo a su casa.

Región/Hostiles: Oriente Medio (**Middle East**) / Insurgentes (**Insurgent**)

Misión/Objetivo: **Helo Insert / Hostage Rescue**

Equipo: Tus soldados rusos están ya seleccionados y preparados para la misión:

-Vedenin (Soldier): VSS Carabine (Suppressed),
Extra Ammo,
Hydration Pack,
Ghost,
Evasion,
Stealth Combat,
Marksman,
Sunglasses.

-Kasyanov (Soldier): VSS Carabine (Suppressed),
Hydration Pack,
Ghost,
Evasion,
Stealth Combat,
Marksman,
Sunglasses.

Reglas especiales: Solo puedes hacer bajas mediante ataques “**Stealth**”.

ALÚMINA CONFETTI (POR KEVIN VERSSEN)

Briefing de la misión: Vamos a desplegar a sus hombres en la jungla y el avión sale en menos de una hora, así que muévanse. Hemos podido localizar donde el cartel tienen el avión donde introducen la droga, y su escuadrón estará para volarlo por los aires. Equípese con potencia de fuego.

Región/Hostiles: Jungla (**Jungle**)/Cartel

Misión/Objetivo: **Rushed / Drug Plane**

Equipo: Tus soldados americanos están ya seleccionados y preparados para la misión:

-Giacomelli (Soldier): MP5 SMG
Close Combat Laser Sight,
Knee/Elbow Pads,
MOLLE,
FIM-92 Stinger X2,

-Thomas (Soldier): MK16 SCAR-L Rifle,
ACOG Sight,
M67 Grenades X2,
Fast Reload,

-Samaniego (NPS).

-Hunter (Squad).

Reglas especiales: Quita 2 del coste de entrada de todas las localizaciones y del objetivo. Trata la carta objetivo así: al avión, +1 de Rango, y 2 límites de turno en vez de 1. La carta objetivo solo puede ser destruida por el FIM-92 Stinger.

WARFIGHTER ESCENARIOS 1 – REV.1.0

AN ARMY OF ONE (POR HOLLY VERSSEN)

Briefing de la misión:	Después de localizar la ubicación de la reunión de los jefes del cartel, tú y tu equipo se os manda para eliminarlos. Desafortunadamente, te separas de tu unidad después de una serie de enfrentamientos.	
Región/Hostiles:	Jungla (<i>Jungle</i>) / Cartel	
Misión/Objetivo:	Covert / VIP Sit-Down	
Equipo:	Recibes 50 puntos de recurso en vez de 37. Tu soldado americano está ya seleccionado y equipado para la misión:	
	-Stone III (Soldier):	MK16 SCAR-L Rifle M67 Grenades X3, Knee/Elbow Pads, Breaching Charge, Hidration Pack, First Aid Kit, MOLLE, M3 Gustav con 2 Rockets, G22 Pistol, GPS Watch, Fast Reload.
Reglas especiales:	Recalcula tu valor de puntos de recursos cada vez que comience el turno del soldado.	

TRAVEL LIGHT (POR HOLLY VERSSEN)

Briefing de la misión:	Tú y tu equipo tenéis la oportunidad de eliminar el cuartel general del enemigo. No se os puede llevar cerca del objetivo para no ser detectados. Llevar equipo ligero y usar vuestras habilidades para realizar esta misión. Buena suerte.	
Región/Hostiles:	Oriente Medio (<i>Middle East</i>) / Insurgentes (<i>Insurgent</i>)	
Misión/Objetivo:	On Foot / Enemy HQ	
Equipo:	Tus soldados americanos están ya seleccionados y preparados para la misión:	
	-Thomas (Soldier):	M16A2 Rifle, M67 Grenades X2, MICH Helmet, Evasion, Marksman,
	-Seitz (Soldier):	M16A2 Rifle, M67 Grenades X2, MREs, MICH Helmet, Evasion, Marksman,
	-Giacomelli (Soldier):	M16A2 Rifle, M67 Grenades X2, First Aid Kit, MICH Helmet, Evasion, Marksman,
Reglas especiales:	No hay ninguna.	

MOSUL OP (POR KEVIN VERSSEN)

Briefing de la misión 1: Escuche capitán, esto no va a ser sencillo. Tus hombres tienen que encontrar la forma de llegar a la ciudad de Mosul, y limpiarla de hostiles que encuentres a tu paso hasta llegar al objetivo. Los insurgentes han estado atacando nuestras bases con explosivos. Tenemos un informante anónimo que nos asegura la localización de donde se fabrican dichas bombas. Les dejaremos en helicóptero lo más cerca que podamos de vuestro objetivo. El enemigo espera nuestra llegada, así que esperen resistencia.

Región/Hostiles: Oriente Medio (*Middle East*) / Insurgentes (*Insurgent*)

Misión/Objetivo: *Helo Insert / Bomb Shop*

Preparación: Retira la carta "*refugees*" (refugiados) del mazo de hostiles al comienzo de la partida. Cada localización y el objetivo se tratara como si tuvieran una carta de "*refugees*". Trata la carta de "*refugees*" como si tuviera un valor de hostile de 0

Reglas especiales: La carta de objetivo "*Bomb Shop*" comienza en una localización menos, reduce su valor de hostile a 3 y su refuerzo como si fuera "*none*"

Reglas fin de misión: Si esta misión acaba en fracaso, se acaba la operación. Si la misión acaba en éxito, los jugadores soldado reciben +5 puntos de campaña para poder comprar nuevas cartas de "*skill*" (Habilidad).

Briefing de la misión 2: Buen trabajo con el local de las bombas capitán, tus tropas pueden ahora descansar un poco. Se le ha comunicado al alto mando vuestra incursión, y estas en la línea para promocionar. La siguiente misión tiene dos objetivos, un APC de mando (Command APC) conduce a un líder de nivel medio. La misión consiste en destruir el APC de mando y extraer al líder insurgente del área de operaciones. Este líder tiene enlaces con los militares locales, por lo cual estará bien protegido con armas pesadas. Un extra, podréis reequiparos después de destruir el APC de mando. Una vez eliminado el APC y tengáis al líder (eliminando la carta), podréis moveros a una zona estabilizada. Buena suerte ahí fuera capitán.

Región/Hostiles: Oriente Medio (*Middle East*) / Insurgentes (*Insurgent*)

Misión/Objetivo: *In and Out / Command APC y Insurgent Chieftain*

Reglas especiales: Sitúa la carta "*Command APC*" en la 5ª localización, y la de "*Insurgent Chieftain*" en la 10ª. Activa las dos cartas objetivo de la forma normal. Recupera 1 carta de enemigo "*leader*" y sitúala cerca de la carta objetivo "*Command APC*". Recupera 1 carta de enemigo "*BMP-1*" y sitúala cerca de la carta objetivo "*Insurgent Chieftain*".

Cuando actives la carta objetivo "*Command APC*", trata la carta de "*Leader*" como la primera carta de hostile robada. Trata a esta carta como si tuviera un valor de hostile de 0, y no muevas la carta "*leader*" en durante la fase de movimiento de los hostiles. Continúa robando cartas de hostile de la forma normal.

Cuando destruyas el "*Command APC*" y al líder situado inicialmente, descarta el resto de cartas de hostile que queden en esa carta de objetivo. Al destruir el "*Command APC*" Recibes 25 puntos de recursos a usar de la forma normal.

Cuando actives la carta objetivo "*Insurgent Chieftain*" trata el "*BMP-1*" Como si fuera la primera carta de hostile. Trata a esta carta como si tuviera un valor de hostile de 0 y no se mueve durante la fase de movimiento de los hostiles.

WARFIGHTER ESCENARIOS 1 – REV.1.0

KNIGHTHOOD (POR KEVIN VERSSEN)

Briefing de la misión:	Esto no es para los chicos buenos, El General ha sido capturado por varios terroristas sanguinarios. Tienes que rescatarlo. Si no está bien, tendréis que ayudarlo. Que vuelva pronto a casa, buena suerte Comandante.
Región/Hostiles:	Oriente Medio (<i>Middle East</i>) / Militares (<i>Military</i>)
Misión/Objetivo:	<i>Short Patrol / Hostage Rescue</i>
Equipo:	Solo soldados británicos. Cada soldado recibe 2 XP al inicio.
Reglas especiales:	Gasta 1 acción por turno para ayudar a mover al General

AIR SUPPORT (POR KEVIN VERSSEN)

Briefing de la misión:	Muévete, te están esperando en el Blackhawk. Uno de los contratistas civiles ha sido secuestrado por los insurgentes. Para empeorar la cosa, el civil ha sido llevado muy al interior del territorio enemigo. Una noticia buena, se ha asignado un dron MQ-9 Reaper para sobrevolar y dar apoyo a tu escuadrón.
Región/Hostiles:	Oriente Medio (<i>Middle East</i>) / Militares (<i>Military</i>)
Misión/Objetivo:	<i>In and Out / Hostage Rescue</i>
Equipo:	Equipa a un jugador soldado con la carta de equipo MQ-9 Reaper a un coste de 0.
Reglas especiales:	Trata la carta objetivo " <i>Hostage Rescue</i> " como si estuviera una localización más apartada desde la carta de misión.

NIGHT TERROR (POR KEVIN VERSSEN)

Briefing de la misión:	El cuartel enemigo está muy fuertemente custodiado durante el día. Sin embargo, por la noche, se calma la situación y los insurgentes vuelven a su casa a unos cuantos km de allí. Mantenerse bajo y moveros deprisa, o os superaran rápidamente en número, buena suerte comandante.
Región/Hostiles:	Oriente Medio (<i>Middle East</i>) / Insurgentes (<i>Insurgents</i>).
Misión/Objetivo:	<i>Short Patrol / Enemy HQ</i>
Equipo:	Usar reglas nocturnas y cartas nocturnas.
Reglas especiales:	El primer turno que el soldado esté en la localización del objetivo, tratar el valor de refuerzo como 0.

WARFIGHTER ESCENARIOS 1 – REV.1.0

TALIBAN HORDE (POR KEVIN VERSSEN)

Briefing de la misión:	¡¡¡ NOS ESTAN RODEANDO !!!, Sal fuera a defender la base avanzada de la invasión talibán. Coge armas y munición, y vuelve al trabajo. Sitúa tus hombres en el perímetro y evita que invadan la base.
Región/Hostiles:	Oriente Medio (<i>Middle East</i>) / Insurgentes (<i>Insurgent</i>)
Misión/Objetivo:	<i>On Foot</i> / Ninguna
Preparación:	Empiezas la misión con 57 puntos de recurso. Trata la carta de misión como base avanzada de operaciones, con 0 de penalización de <i>loadout</i> y sin límite de tiempo. Sitúa las siguientes cartas de localización: #2 Narrow Street , #3 Ruins , #4 City Street , #5 Private Homes . Puedes situar a tus soldados en cualquiera de las localizaciones
Equipo:	Comienzas la misión con Mitton (NPS) y Garner (Squad) en la base avanzada. No se pueden mover fuera de la carta de misión, pero atacan de forma normal. Estos soldados no cuentan para el límite de 57 puntos de recursos.
Reglas especiales:	Si al finalizar el turno de soldado hay hostiles en la base avanzada de operaciones, esto quiere decir que han tomado la base y la misión termina en fracaso. No se realiza fase de refuerzo enemigo durante esta misión. Al comienzo de cada fase de soldado, roba al menos 5 puntos de hostiles y se sitúan en la #5 localización. Ignora y descarta cualquier carta de evento. Los hostiles siempre se acercan a la base avanzada en el turno de acortar rango. Continúa hasta que el mazo de hostiles se acabe. No agregues las cartas de hostil que hayan sido eliminadas durante la partida. No ganas puntos de experiencia por las bajas de Mitton o Garner . No se les asignan marcadores para que les ataquen los hostiles. Cuando robes la carta de hostil " Stalker " sitúala en la base avanzada.
Victoria:	La misión termina en victoria si eliminas todas cartas de hostil antes de que tomen la base de operaciones avanzada.

BRAVO TWO ZERO, SCUD HUNT (POR TRISTAN HALL)

Briefing de la misión:	Dejado a ti y a tus hombres detrás las líneas enemigas en Iraq, la misión consistía en buscar y eliminar un misil SCUD. Desafortunadamente, tu equipo ha sido comprometido por un líder local que ha alertado al ejército. Después de sobrevivir a los contactos iniciales con el enemigo, se ha perdido las comunicaciones con el mando. La misión ahora es destruir al comandante enemigo y al APC de mando del SCUD.
Región/Hostiles:	Oriente Medio (<i>Middle East</i>) / Militares (<i>Military</i>)
Misión/Objetivo:	<i>Going Deep</i> / <i>Command APC</i>
Equipo:	Los soldados tienen penalización de -2 de <i>loadout</i> (en lugar de -4) para ganar +2 de tiempo de misión. Las cartas de apoyo (Support Cards) cuestan 1 descarte más, excepto las cartas de Stealth que cuestan 1 menos. No puedes seleccionar soldados de escuadrón.
Reglas especiales:	El objetivo tiene: +3 de coste de entrada, Refuerzo 0-4, y un límite de turno de 3.

WARFIGHTER ESCENARIOS 1 – REV.1.0

WE DELIVER (POR KEVIN VERSSEN)

Briefing de la misión:	Tenéis tres misiones programadas para hoy. Todo está listo para desplegar a tus hombres y el equipo, pero cada soldado solo puede participar en una misión. Tus tres misiones se explicaran más adelante...
Reglas de operación:	Puedes usar cada soldado una vez en toda la operación. Al completar la misión, se ganan 3 puntos de victoria, por cada soldado evacuado, se paga 1 punto de victoria. Compara el total de puntos de victoria para saber el resultado de la operación: 9= Perfecto, 8 a 6 = Bien, 5 o menos = Fallida
Equipo disponible:	Soldados: Baynes, Wadyko, Espinoza, Stephens, Giacomelli, Minyard y Seitz. NPS: Mittton, Villegas, Foster y Samaniego Squad: Garner, Covert, Smith y Barton
Briefing de la misión 1:	Esta es la misión más larga de las tres. Tienes que internarte en territorio hostil, así que abre tus opciones a la hora de elegir el equipamiento de tu equipo.
Región/Hostiles:	Oriente Medio (Middle East) / Insurgentes (Insurgent)
Misión/Objetivo:	Going Deep / Vip Helicopter
Reglas especiales:	Soldados que participen en esta misión no pueden participar en la misión 2 o 3
Briefing de la misión 2:	Tu segunda misión requiere de más fineza y astucia. Hay que eliminar a un capo local del cartel, y el no saldrá hasta que elimines a todos sus matones. Cuando esto ocurra, hay que eliminar el capo antes de que escape por la jungla
Región/Hostiles:	Jungla (Jungle) / Cartel
Misión/Objetivo:	Covert / Cartel Boss
Reglas especiales:	Soldados que participen en esta misión no pueden participar en la misión 3 No puedes infringir impactos al " Cartel Boss " hasta que en la carta de objetivo no haya ningún otro hostil. Cuando esto ocurra, tendrás hasta el final del turno para eliminar al objetivo, o la misión será un fracaso.
Briefing de la misión 3:	Europa del Este, aquí tenemos amigos, y muchos más enemigos. Vuelve a colarte para destruir un lanzador ICBM. Su misión, capturar el lanzador y destruirlo.
Región/Hostiles:	Europa del Este (Eastern Europe) / Militares (Military)
Misión/Objetivo:	Into the Fray/ ICBM Launcher
Reglas especiales:	Al finalizar el 4º turno y el 6º, si no hay soldados en la localización del objetivo, el objetivo puede moverse 1 localización apartándose de la carta de misión. Los soldados presentes en la misión 1 y 2 no pueden participar en esta. Puedes equipar con un RPG-7 a cualquier jugador soldado a coste 0 de puntos de recursos, pero sí que se tendrá en cuenta los puntos de loadout .

WARFIGHTER ESCENARIOS 1 – REV.1.0

FADE TO BLACK (POR DAN VERSSEN)

Briefing de la misión:	El relevante cineasta Mikel Moor, ha aceptado un trabajo para el ISIS, que consiste en realizar propaganda con fines de reclutamiento a la causa insurgente. Lo que no acababa de llegar a la audiencia americana, parece que ha encontrado audiencia receptiva en los insurgentes extremistas. Su equipo de francotiradores ha sido asignado para acabar con la carrera del cineasta.
Región/Hostiles: Misión/Objetivo:	Oriente Medio (<i>Middle East</i>) / Insurgentes (<i>Insurgent</i>) <i>In and Out</i> / <i>VIP Take Down</i>
Preparación:	No puedes seleccionar a más de 3 soldados para esta misión. Reduce el coste de los soldados veteranos en 2.
Reglas especiales:	Todos los ataques al VIP tienen que realizarse al rango exacto de dos, y tienen que ser realizados con un rifle.

THERE AND BACK (POR KEVIN VERSSEN)

Briefing de la misión:	Hoy seréis dejados en una zona de denso follaje a las afueras de una de las bases enemigas. Tu trabajo, destruir uno de los varios Mi-24 Hind que tan amablemente les han dado sus amigos ucranianos. Después de esto, podréis rearmaros y reequiparos para salir de allí
Región/Hostiles: Misión/Objetivo:	Europa del Este (<i>Eastern Europe</i>) / Militares (<i>Military</i>) <i>Rural Drop Zone</i> / <i>Gunship</i> y <i>Run for the Border</i>
Preparación:	Sitúa la carta objetivo " <i>Gunship</i> " en la localización 5. Incrementa el contador de tiempo de misión a 25 turnos e incrementa la penalización de <i>loadout</i> a -2. Comienzas en " <i>Rural Drop Zone</i> " y completas el objetivo " <i>Gunship</i> " normalmente. Cuando hayas destruido " <i>Gunship</i> ", reemplaza este objetivo por " <i>Run for the Border</i> ".
Reglas especiales:	Solo puedes atacar a " <i>Gunship</i> " si estas en la la carta de objetivo. Después de completar el objetivo " <i>Gunship</i> ", puedes elegir avanzar el contador de misión en dos espacios para recibir 15 puntos de recursos para armas y equipamiento.

TRAINING DAY (POR KEVIN VERSSEN)

Briefing de la misión:	Has sido asignado a otra misión de entrenamiento, así que coge a los novatos y enséñales cómo se dispara y como hay que moverse. Se les manda a <i>Shelton</i> como oficial al mando para esta misión, así que asegúrate que los novatos hacen alguna baja ahí fuera.
Región/Hostiles: Misión/Objetivo:	Jungla (<i>Jungle</i>) / Cartel <i>Going Deep</i> / <i>Enemy HQ</i>
Preparación:	Solo puede haber un jugador soldado, <i>Shelton</i> . Cualquier otro soldado tiene que ser <i>NPS</i> o <i>Squad</i> . <i>Shelton</i> comienza con dos habilidades, " <i>Squad Fire</i> " y " <i>Squad Leader</i> " por un coste de 0 de recursos cada una.
Reglas especiales:	Cada soldado adicional debe de realizar la última baja en al menos 3 cartas de hostil antes del final de la misión, o la misión terminará en fallo. Marca cada soldado adicional con un marcador para saber cuántas cartas de hostil ha eliminado.

LONG RANGE DIPLOMACY (POR KEVIN VERSSEN)

Briefing de la misión: Espero que tus hombres sean expertos francotiradores, tu siguiente misión necesita de precisión a largo alcance. Se mandara una pareja de hombres para eliminar a un líder local que trabaja con los militares sirios. El único problema es que no puedes entrar a una localización que haya hostiles, ya que darían el aviso y sacarían al líder. Viaja ligero y buena suerte comandante.

Región/Hostiles: Oriente Medio (*Middle East*) / Militares (*Military*)

Misión/Objetivo: *On Foot* / *Insurgent Chieftain*

Preparación: Utiliza el SitRep "*On Your Own*".

Reglas especiales: El jefe insurgente "*Insurgent Chieftain*" está desactivado al comienzo de la misión. Necesitas a dos soldados, no se pueden utilizar soldados NPS o Squad. Un soldado solo puede ser equipado con rifles y pistolas. El otro soldado tiene que ser equipado con SMG, pero puede ser equipado con más armas.

Sitúa las siguientes cartas de localización. No tienes que pagar los puntos de XP o costes de acción al activarlas, pero si pagar el coste de entrada.

"*CatWalk*" en localización 2

"*Citadel*" en localización 3

"*Narrow Street*" en localización 4

"*Side Street*" en localización 5

"*Shortcut*" en localización 6

Roba los hostiles de cada carta al comienzo de la misión, antes de que los soldados comiencen su primer turno. Trata a todas localización como que tienen un valor de hostil de +3. Descarta y roba otra carta cuando salga una carta de evento.

Descarta y roba de nuevo al sacar cartas de localización en el mazo de acción. Una vez sacadas las cartas de hostil de las localizaciones, trata a estas como si tuvieran un refuerzo de hostil de "*none*". Ambos soldados tienen que estar en la misma localización al terminar el turno de soldado. Cuando ataques a un hostil en una localización, trata las cartas de hostil como si se acabaran de sacar.

NIGHT WOLVES (POR DAN VERSSEN)

Briefing de la misión: Se ha visto a un equipo de militares rusos entrenando en secreto a la milicia local. La misión, eliminarlos, o nuestro trabajo se hará más duro.

Región/Hostiles: Oriente Medio (*Middle East*) / Militares (*Military*)

Misión/Objetivo: *In and Out* / *Command APC*

Preparación: Utiliza las cartas y reglas de combate nocturno.

Tienes que seleccionar a un único jugador soldado. No puedes seleccionar soldados NPS, pero si uno o más *Squad*.

Reglas especiales: Ninguna.

WARFIGHTER ESCENARIOS 1 – REV.1.0

WET WORK (POR KEVIN VERSSEN)

Briefing de la misión: Tiempo para moverse con sigilo, así que preparara a tus hombres. Se va a llevar a tu escuadrón a un barrio cerca de Moscú. Tendrás que moverte por la ciudad, así que nada de armas grandes, solo pistolas y cuchillos. Hay un jefe de la mafia que está dando información al KGB sobre nuestras operaciones, por lo que habrá que eliminar primero a su escolta para poder eliminar el objetivo en su ático.

Región/Hostiles: Europa del Este (*Eastern Europe*) / Militares (*Military*)
Misión/Objetivo: *Truck Deployment / VIP Takedown*

Preparación: Incrementa los recursos a 35 puntos. No puedes seleccionar a más de tres soldados jugador. No puedes seleccionar soldados *NPS* o *Squad*. Tus soldados solo podrán equiparse con “*stealth Pistol*” y “*knife*” para esta misión.
Reconoce (*Recon*) la carta de localización “*Residential*”
El mazo de hostil solo puede haber “*Patrol*” y “*Perimeter Security*”, retira el resto.

Reglas especiales: Si infringes un “*suppress*” a una retícula ya marcada como “*suppress*”, trata esto como una baja (*EKIA*).

H₂O (POR KEVIN VERSSEN)

Briefing de la misión: Ha sido un día muy caluroso y largo, y tus hombres están sedientos. Consigue un poco de agua y regresa con ella a la base, o se van a quedar secos y no van a poder cumplir la misión.

Región/Hostiles: Oriente Medio (*Middle East*) / Insurgentes (*Insurgent*)
Misión/Objetivo: *Short Patrol / VIP Kidnapping*

Preparación: No puedes equiparte con jugadores *NPS* o *Squad*.

Reglas especiales: Cada jugador debe usar el equipo “*Hydration Pack*” o “*canteen*” en cada turno, o deberá descartarse de todas las cartas de acción en ese turno. Este equipo sigue los efectos de las cartas. Ignora el límite impreso en la carta de equipo “*Hydration Pack*” y “*canteen*”.

NO COCAINE FOR YOU! (POR DAN VERSSEN)

Briefing de la misión: La tarea de tu equipo es destruir un cargamento de cocaína proveniente de la jungla Colombiana. Estás preparado para la misión, y sabes moverte por esa jungla. Necesitaras llevar armamento silencioso para no poner en riesgo la misión.

Región/Hostiles: Jungla (*Jungle*) / Cartel
Misión/Objetivo: *Covert / Intercept Drug Shipment*

Preparación: Los soldados solo pueden atacar con armas “*Stealth*” durante la misión. Un jugador reconoce (*Recon*) la localización “*Incline*”. Este se jugará en la localización 3.

Reglas especiales: Ninguna.

ENDING THE CHIEFTAIN'S REIGN (POR KEVIN VERSSEN)

Briefing de la misión:	Fuerzas Estadounidenses en la región de Kandahar en Afganistan informan de un aumento de fuego por parte de las fuerzas Talibanes locales. Patrullas por la zona han averiguado que este aumento en los ataques es debido a la agresividad de un nuevo jefe local. Tu equipo tendrá que completar 3 misiones para poder eliminar a dicho jefe.
Briefing de la misión 1:	Un UAV ha identificado una fábrica de bombas relacionado con el jefe local. Un blackhawk os trasladará lo más cercano posible sin que alertemos a las fuerzas locales de vuestra presencia. Aseguraros de destruir dicha fabrica e intentar coger toda información que podáis para intentar averiguar la localización del jefe.
Región/Hostiles:	Oriente Medio (<i>Middle East</i>) / Insurgentes (<i>Insurgent</i>)
Misión/Objetivo:	<i>Short and Sweet / Bomb Shop</i>
Preparación:	Incrementa el tiempo de misión de 7 a 8.
Reglas especiales:	No puedes realizar ataques explosivos en la localización " <i>Bomb Shop</i> ". Necesitas infringir 2 bajas para destruir " <i>Bomb Shop</i> " sin usar explosivos.
Reglas fin de misión:	Si esta misión acaba en fracaso, se acaba la operación. Si la misión acaba en éxito, los jugadores soldado reciben +4 puntos de campaña para poder comprar nuevas cartas de " <i>skill</i> " (Habilidad).
Briefing de la misión 2:	Uno de los portátiles encontrados en la anterior misión ha revelado la posición de un familiar del líder local. Seréis transportados en un C-130 Hércules a la posición donde realizareis un salto de baja altitud para entrar en la zona. La misión consiste en raptar a dicho familiar y sacarlo de la zona donde esperará el equipo de evacuación.
Región/Hostiles:	Oriente Medio (<i>Middle East</i>) / Insurgentes (<i>Insurgent</i>)
Misión/Objetivo:	<i>In and Out / VIP Kidnapping</i>
Preparación:	Nada.
Reglas especiales:	Durante el primer turno, un soldado debe gastar una acción para secuestrar al familiar. Lanza un dado en cada comienzo del turno de soldado. Un resultado de 1 o 2, el familiar intenta escapar. Un soldado puede gastar 1 acción para evitar que escape. Si ningún soldado paga esta acción, el familiar escapa y la misión acaba en fracaso.
Reglas fin de misión:	Si esta misión acaba en fracaso, se acaba la operación. Si la misión acaba en éxito, los jugadores soldado reciben +6 puntos de campaña para poder comprar nuevas cartas de " <i>skill</i> " (Habilidad).
Briefing de la misión 3:	Hemos podido conseguir la situación del líder principal gracias al interrogatorio y a ayudarle al familiar. Tu equipo volara al área en un Blackhawk y procederá a pie para eliminar al objetivo. La velocidad es lo más importante. Debes alcanzar el objetivo antes de que se enteren de nuestras intenciones y se lleven al jefe de la zona objetivo.
Región/Hostiles:	Oriente Medio (<i>Middle East</i>) / Insurgentes (<i>Insurgent</i>)
Misión/Objetivo:	<i>Helo Insert / Insurgent Chieftain</i>
Reglas especiales:	Rebaja el tiempo de misión de 12 a 10. Añade " <i>Time Limit: 2 Turns</i> " a la carta objetivo " <i>Insurgent Chieftain</i> ".