

BICÉFALO

(Reglas Especiales: Marcador de plataforma, TAG-prototype, Consolas, Controlar Consolas, Tropas Especialistas).

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- » Por cada marcador TAG-PLATFORM activado al final de la partida (2 Puntos de Objetivo).
- » El TAG-prototype enemigo se encuentra *Eliminado* al final de la partida (3 Puntos de Objetivo).
- » *Eliminar* el TAG-Prototype enemigo (2 Puntos de Objetivo).
- » *Eliminar* el TAG-Prototype enemigo con tu TAG-Prototype (1 Punto de Objetivo Extra).
- » Controlar una Consola al final de la partida (1 Punto de Objetivo).
- » Que el adversario no Controle ninguna Consola al final de la partida (1 Puntos de Objetivo, sólo si el jugador Controla al menos 1 Consola).

CLASIFICADO

- » Cada jugador tiene 1 Objetivo Clasificado (1 Punto de Objetivo).

FUERZAS Y DESPLIEGUE

BANDO A y BANDO B: Ambos jugadores desplegarán en los lados opuestos de la mesa de juego, en un área de tamaño variable según los puntos de las Fuerzas.

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

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

PLATAFORMAS DE LANZAMIENTO TAG

Hay un total de 2 Plataformas de lanzamiento TAG, situadas a 45 cm del borde de despliegue de cada Jugador y a 15 cm del borde derecho de cada Jugador. Cada Plataforma TAG deberá representarse con un Marcador de Plataforma (TAG-PLATFORM) o con un elemento de escenografía de diámetro y altura similar al de una miniatura de silueta(S) 6.

BONO DE HACKER

Aquellas Tropas que posean la Habilidad Especial Hacker dispondrán de un MOD de +3 a las Tiradas de VOL necesarias para poder Activar una Consola. Además, podrán realizar dos Tiradas de VOL por cada Habilidad Corta consumida al Activar una Consola.

BONO DE INGENIERO

Aquellas Tropas que posean la Habilidad Especial Ingeniero dispondrán de un MOD de +3 a las Tiradas de VOL necesarias para Activar un marcador TAG-PLATFORM. Además, podrán realizar dos Tiradas de VOL por cada Habilidad Corta consumida al Activar un marcador TAG-PLATFORM.

CONSOLAS

Hay un total de 2 Consolas, situadas a 45 cm del borde de despliegue de cada Jugador y a 15 cm del borde izquierdo de cada Jugador. Cada Consola deberá representarse con un Token de Consola A (CONSOLE A) o con un elemento de escenografía de diámetro similar (como las Human Consoles de Micro Art Studio, las Tech Consoles de Warsenal o las Comlink Consoles de Customeeple).

ACTIVAR CONSOLAS

HABILIDAD CORTA

Ataque

REQUISITOS

- Sólo Tropas Especialistas pueden declarar esta Habilidad.
- La Tropas Especialistas debe encontrarse en contacto de Silueta con la Consola.

EFECTOS

- Superando una Tirada Normal de VOL se considera que la Consola ha sido Activada por el jugador.
- En caso de fallar la Tirada, ésta se puede repetir las veces que sea necesario, con el correspondiente consumo de 1 Habilidad Corta por intento.
- El jugador solo puede tener una Consola activada al mismo tiempo.
- Una vez que haya activado con éxito la Consola, ésta se mantendrá activada **mientras esté controlada** (ver Controlar Consolas).

CONTROLAR LAS CONSOLAS

Una Consola se considera Controlada por un jugador cuando éste es el único que posee una Tropa Especialista (como Miniatura, pero no como Marcador) en contacto de Silueta con la Consola. Por tanto, no puede haber Miniaturas enemigas en contacto con la Consola. Las miniaturas en estado Nulo no se tendrán en cuenta.

TROPAS ESPECIALISTAS

En este escenario, sólo Hackers, Ingenieros, Médicos, Observadores de Artillería, Sanitarios y Tropas con la Habilidad Cadena de Mando u Operativo Especialista se consideran Tropas Especialistas.

Los Hackers, Médicos e Ingenieros no pueden cumplir las funciones de Tropa Especialista a través de Miniaturas con Repetidor ni de Periférico(Servidor).

ELIMINACIÓN

Una tropa se considera *Eliminada* cuando pasa a estado Muerto, o se encuentra en estado Nulo al final de la batalla.

Todas aquellas tropas que al final de la partida no se hayan desplegado en la mesa de juego como figura o Marcador deberán ser consideradas como *Eliminadas* por el enemigo.

TAG-PROTOTYPE

Los TAG-Prototype son versiones tempranas de equipamiento táctico experimental por lo que pueden estar sujetas a cambios en próximas versiones (tómese este perfil como mera sugerencia de diseño).

ACTIVAR TAG-PLATFORM

HABILIDAD CORTA

Ataque.

REQUISITOS

- Sólo Tropas Especialistas pueden declarar esta Habilidad.
- La Tropa Especialista debe encontrarse en contacto de Silueta con un marcador TAG-PLATFORM.
- Sólo se puede declarar esta Habilidad si **controlas una Consola Activada**.

EFFECTOS

- Superando una Tirada Normal de VOL -3 se considera que la Plataforma de lanzamiento TAG ha sido activada por el Jugador.
- En caso de fallar la tirada, ésta se puede repetir las veces que sea necesario, con el correspondiente consumo de 1 Habilidad Corta por intento.
- Una vez se supera la tirada para activar la TAG-PLATFORM, el Marcador de plataforma se sustituye por una miniatura de silueta(S) 6 que represente a un TAG.
- El Jugador elegirá entonces uno de los 2 perfiles TAG-Prototype, no pudiendo haber 2 perfiles iguales desplegados.
- Al desplegarlo, el TAG-Prototype se considera **desmontado**, no pudiendo consumir Órdenes ni ORA.
- El TAG-Prototype pasará a ser controlado por el jugador que ha activado la Plataforma, pudiendo acceder a la reserva de órdenes **solo si el jugador controla una Consola Activada** (ver controlar consolas).
- La tropa especialista que haya activado exitosamente la Plataforma de lanzamiento TAG, gana automáticamente la habilidad **Piloto** y considera al TAG-Prototype como su propio TAG.

FIN DE MISIÓN

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

Si un jugador empieza su turno en situación de ¡¡¡Retirada!!! la partida acabará al final de ese mismo Turno de Jugador.

TAG

NARA/NARAYAN

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp
15-5	18	14	14	14	4	6	3	6	2

Equipo: ECM: Guiado (-6) - Repetidor
Habilidades Esp.: Presencia Remota - Ataque CD (+1 Daño) - Coraje - Esquivar (FIS=11) - Inmunidad (Shock) - Gizmokit (FIS=13) - Sentido Táctico - Terreno (Total) - Fireteam: Dúo

Nombre	Armamento Equipo Periféricos	Armas Melée	CAP	C
NARA (MIMETISMO [-3])	Mk12, E/Marat	Arma CC AP	-	-
NARAYAN (VISOR MULTIESPECTRAL N1)	Mk12, E/Marat	Arma CC AP	-	-



