

Operación imprevista

Reglas especiales, zona de saturación, antenas, activar antenas, tropas especialistas, bono hacker, consolas.

OBJETIVOS DE LA MISION

Objetivos principales

- Haber conseguido más anotaciones que el rival 4 puntos.
- Haber conseguido las mismas anotaciones que el rival 1 punto (solo si el jugador ha conseguido mínimo 1 anotación).
- Haber evitado que el rival consiga una anotación, 2 puntos.

Clasificado

- Cada jugador tiene 2 Objetivo Clasificado (2 Punto de Objetivo cada uno).

FUERZAS Y DESPLIEGUE

BANDO A y BANDO B: Ambos jugadores desplegarán en los lados opuestos de la mesa de juego, en dos áreas situadas al borde de la mesa 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 20 cm
A y B	200	4	80 cm x 120 cm	30 cm x 30 cm
A y B	250	5	80 cm x 120 cm	30 cm x 30 cm
A y B	300	6	120 cm x 120 cm	30 cm x 40 cm
A y B	400	8	120 cm x 120 cm	30 cm x 40 cm

REGLAS ESPECIALES DE LA MISION

Zona de saturación

El área comprendida entre los 20 cm a cada lado de la línea central de la mesa se considera Zona de Saturación (10 cm en partidas a 150 puntos).

Antena

Hay 3 Antenas situadas en la línea central de la mesa. Una se encuentra en el centro de la mesa, mientras que las otras dos se encuentran a 30 cm de la Antena central (20 cm en partidas a 150 puntos). Cada Antena deberá representarse con un Token de Antena Transmisora (TRANS. ANTENNA) o con un elemento de escenografía de diámetro similar (como el Communications Array de Warsenal o la Sat Station Antenna de Customeeple).

Activar antena

HABILIDAD CORTA

Ataque.

REQUISITOS

Sólo Tropas Especialistas pueden declarar esta Habilidad.

La Tropa Especialista debe encontrarse en contacto de Silueta con una Antena.

EFFECTOS

- Superando una Tirada Normal de VOL se considera que la Antena 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.
- Un jugador puede Activar una Antena que haya sido Activada previamente por su adversario, empleando el mismo procedimiento.
- La activación de esta antena otorgara a aquella miniatura especialista que la active un marcador de anotación.

Consolas

Hay 2 Consolas, situadas en mitades distintas de la mesa, cada una de ellas a 30 cm del centro de la mesa y a 60 cm del borde de la mesa en partidas de 300/ 400 puntos; a 30 cm del centro de la mesa y a 40 cm del borde de la mesa en partidas de 250/ 200 puntos y a 20 cm del centro de la mesa y a 30 cm del borde de la mesa en partidas de 150 puntos.

Las Consolas deberán 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).

Anotación

Una tropa que posea un marcador de anotación (el cual no puede ser transferido a otra tropa) puede utilizarlo para anotar en la consola rival. Para realizar dicha acción (anotar) debe realizar una de las siguientes acciones:

- Ponerse en contacto con la consola y gastar una orden corta (automática, sin necesidad de tirada) para anotar, esto concede 3 puntos de anotación.

