



FREE ORA CRITIKA

Misión Free ORA Critika:

Trasfondo

“Nuestros tenaces presentadores han sido detenidos por las fuerzas policiales de O-12. Miembros del escuadrón Narsil del Bureau Aegis interrumpieron la emisión del programa durante el interplanetario, pararon la grabación por la fuerza, desalojaron al público y, según algunos testigos, apalizaron a los miembros de ORA Critika mientras los detenían.

Equipos de Hackers afines a la resistencia han encontrado su localización, y han repartido por la esfera los datos necesarios para que algún grupo independiente (o gobierno interesado en un escándalo así) los libere.

Es una terrible injusticia lo que esta pasando, esto demuestra el control de la información a la que esta sometida gran parte de la esfera humana, donde la información libre no es bienvenida. Y existe una falsa sensación de libre albedrio pero en realidad nuestras vidas están controladas.

Acabemos con esto, juntos podemos.

Porque somos la resistencia”

Mensaje interceptado en algunas emisiones en Maya, colocado por hackers que están siendo perseguidos y serán encarcelados por vulnerar el decreto por la libre información numero 20.3/2172.

Misión: *Free ORA Critika*

Esta misión ha sido creada específicamente para este evento especial, esperamos que la disfrutéis y que nos perdonéis los posibles errores o desequilibrios que pueda tener. Esta realizada para que la disfrutéis y juguéis una partida diferente y narrativa.

Bandos:

Los jugadores serán de un bando concreto según la facción que jueguen, por desgracia uno tiene que ser el captor y el otro el liberador. Lo de quien son los buenos y los malos lo dejamos en vuestras manos ;)

Bando captor:

- O-12
- Panoceania
- Alpeph
- Tohaa

Bando Liberador:

- Yu-jing
- Nomadas

- Haqqislam
- NA2
- Ariadna
- Ejercito Combinado

Si es imposible combinar estas facciones, es decir, los dos jugais con ejércitos en el bando captor o en el bando liberador. Alguien deberá representar al bando contrario. Indicad en el formulario como “otros” al elegir ejército.

Objetivos:

El objetivo del bando liberador es realizar la extracción del máximo de miembros del programa. El del bando captor, evitarlo.

Puntos:

Bando Liberador:

- Por cada capturado que tengas sincronizado al final de la partida, 1 punto.
- Por cada capturado extraído por el borde de la mesa propio, 1 punto.

Bando Captor:

- Por cada capturado en la mesa al final de la partida, 1 punto.
- Por cada capturado en la sala de detención al final de la partida, 1 punto.

Comunes:

- 2 Objetivos Clasificados de 1 punto cada uno (nivel verde).

Despliegue:

La misión tiene el siguiente esquema:



Las zonas de despliegue tienen una profundidad de 30 centímetros. Hay que colocar una habitación del pánico con las medidas oficiales y las 4 entradas.

La zona marcada a 20 centímetros a cada lado de la línea central es zona de exclusión para el jugador Liberador. Pero para el jugador Captor es una zona especial, donde podrá desplegar hasta 100 puntos de su ejército aunque no tengan despliegues avanzados o infiltración (estos 100 puntos incluyen a los infiltradores o despliegues avanzados).

El resto de despliegue seguirá las reglas habituales.

Iniciativa:

El jugador Captor tendrá el campo (elegirá lado y quien empieza a desplegar) y el jugador Liberador la pelota (será el jugador que empezara a jugar).

Reglas Especiales:

La partida tiene algunas reglas especiales creadas para esta misión.

Un señor que pasaba por allí (HVT):

El HVT no puede ser colocado a menos de 5cm de la sala de detención.

Miembros del Programa (Capturados):

Hay 4 miembros del programa capturados en la habitación, uno en cada esquina de la misma. Para ser liberados deben ser Sincronizados con una tirada de VOL.

No hay límite de Miembros sincronizados que puede llevar una misma miniatura. Cada miembro posterior será mas fácil de liberar que el anterior, pero solo para esa miniatura. Si otra miniatura desea liberar a otro miembro deberá superar todos los niveles de nuevo.

1er sincronizado – VOL-3

2º sincronizado - VOL

3º sincronizado - VOL+3

4º sincronizado - VOL +6

Ejemplo: Si una miniatura intenta liberar a un miembro, aunque otra miniatura tenga a uno o mas miembros sincronizados, volverá a tener la penalización de VOL-3.

Una vez sincronizados actúan como un civil sincronizado a todos los efectos. No se les puede dañar de ninguna forma.

Para consultar las reglas de civil puedes ir a la Wiki:

http://infinitythewiki.com/es/Reglas_de_Civiles

SOLO EL JUGADOR LIBERADOR PUEDE SINCRONIZAR A LOS CAPTURADOS

Sala de Detención:

La sala es una habitación del pánico a todos los efectos. Y sigue sus reglas: sala de 20x20, colocada en el centro de la mesa. Con 4 entradas de 25mm en el centro de cada lado. Se considera indestructible y de altura infinita.

Las puertas pueden abrirse con una tirada de VOL o con el programa “Ganzua”, al hacerlo se abren las 4 puertas. Una vez abiertas no pueden ser cerradas.

Ademas esta sala está especialmente protegida, y por ello ninguna plantilla puede afectar el interior de la misma. Si una plantilla debería cubrir cualquier parte de la sala se considerara que su efecto acaba en el área que cubre la sala. En caso de ser un misil o grabada, por ejemplo, solo podrá detonar si tiene un modo que no tenga área.

Extracción:

Una vez que un capturado acabe su movimiento en contacto con el borde largo del despliegue propio, el capturado abandonara la partida y se considerara extraído.

Fin de partida:

La partida acaba al final del tercer turno. No se aplica la regla de ¡Retirada! En esta misión.

Reportar la partida:

Una vez finalizada la partida podéis reportarla rellenando el siguiente formulario:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScxP4pwDQEsUgZ6vpvEGp90TKtuTxAKI8xvB_dK18JQJQ4XMA/viewform?usp=sf_link

El resultado mayoritario será el que aplicaremos narrativamente.

