



ITS SEASON 13



LA CAJA NEGRA

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- > Activar el mismo número de consolas que el enemigo al final de turno (1 Puntos de objetivo).
- > Activar un mayor número de consolas que el enemigo al final de turno (2 Puntos de objetivo).
- > Activar el mismo número de antenas de comunicación que el enemigo al final de la partida (1 Puntos de objetivo).
- > Activar un mayor número de antenas de comunicación que el enemigo al final de la partida (2 Puntos de objetivo).
- > Obtener recursos del Tech Coffin con el Datatracker (2 Puntos de objetivo).
- > Controlar el Tech Coffin al final de la partida (1 Puntos de objetivo)
- > Eliminar al Datatracker enemigo (1 Puntos de objetivo)

CLASIFICADO

- > Cada jugador tiene 1 Objetivos clasificados. (1 Puntos 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	30 cm x 60 cm
A y B	200	4	80 cm x 120 cm	40 cm x 80 cm
A y B	250	5	80 cm x 120 cm	40 cm x 80 cm
A y B	300	6	120 cm x 120 cm	40 cm x 120 cm
A y B	400	8	120 cm x 120 cm	40 cm x 120 cm

No está permitido desplegar en contacto de Silueta con el Tech-Coffin, ni con las Antenas de Comunicación.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

El jugador que tenga activadas más antenas gana +3 a las tiradas de despliegue aerotransportado.

ZONA DE EXCLUSIÓN

Todas las consolas se encuentran a 10 cm de altura (mínimo) y no se podrá desplegar en estos edificios, salvo que se use despliegue aerotransportado.

ANTENAS DE COMUNICACIÓN

Hay 2 Antenas de Comunicación situadas en la línea central, a 30 cm de cada borde de la mesa en partidas a 400/300 puntos, a 20 cm en partidas a 250/200 puntos y a 10 cm en partidas a 150 puntos; ver plano. Cada Antena de Comunicación deberá representarse con un Token de Antena de Transmisión (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 DE COMUNICACIÓN

HABILIDAD CORTA

Ataque.

REQUISITOS

- ▶ Sólo Tropas Especialistas pueden declarar esta Habilidad.
- ▶ La Tropa Especialista debe encontrarse en contacto de Silueta con la Antena de Comunicación.

EFFECTOS

- ▶ Superando una Tirada Normal de VOL se considera que la Antena de Comunicación ha sido Activada por la Tropa Especialista.
- ▶ 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 de Comunicación que haya sido Activada previamente por su adversario, empleando el mismo procedimiento. En ese caso, deja de contar como Activada para el enemigo.
- ▶ Se pueden emplear Tokens de Jugador A (PLAYER A) y Jugador B (PLAYER B) para señalar la Antena de Comunicaciones activada. Es recomendable que cada jugador emplee un tipo de Token distinto.

CONSOLAS

Hay un total de 4 consolas, 1 situada a 40 cm de la zona de despliegue y a 60 del borde de la mesa, y otras 2 en el centro de la mesa a 30 cm del borde; ver plano.

Las Consolas deben 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.

EFFECTOS

- 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.
- Al Activar la Consola, el jugador podrá elegir a uno de los HVT enemigos y el adversario deberá Revelar si es el Objetivo Designado, o si es uno de los Señuelos de Objetivo Designado.
- Una vez Activada, una Consola no podrá ser Activada de nuevo para revelar a otro HVT.
- Un jugador puede Activar una Consola que haya sido Activada previamente por su adversario, empleando el mismo procedimiento. En ese caso, deja de contar como Activada para el enemigo.
- Se pueden emplear Tokens de Jugador A (PLAYER A) y Jugador B (PLAYER B) para identificar una Consola Activada. Es recomendable que cada jugador emplee un tipo de Token distinto.

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).

TECH-COFFIN

Hay 1 Tech-Coffin situado en el centro de la mesa.

El Tech-Coffin debe representarse con un Token de Tech-Coffin o con un elemento de escenografía de diámetro similar (como los Stasis Coffins de Warsenal o el Cryo Pod de Customeeple).

CONTROLAR TECH-COFFIN

El Tech-Coffin se considera Controlado por un jugador cuando al final de la partida éste es el único que dispone de una Miniatura, pero no un Marcador, en contacto de Silueta con dicho Tech-Coffin. Por tanto, no puede haber Miniaturas enemigas en contacto con el Tech-Coffin. Las miniaturas en estado Nulo no se tendrán en cuenta.

Para poder controlar el Tech-coffin será necesario activar 2 consolas y una antena de comunicación previamente.

OBTENER RECURSOS DEL TECH-COFFIN

Solo el Datatracker podra obtener recursos del Tech-Coffin, superando una tirada de voluntad.

BONO DE INGENIERO Y HACKER

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

BONO TROPAS CON DESPLIEGUE AREOTRANSPORTADO y 0-G

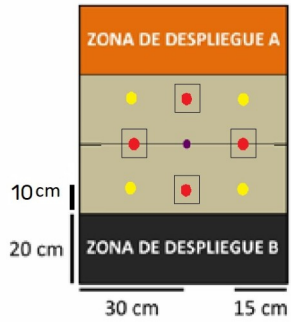
Las tropas con esta habilidad dispondran con la ventaja de: +2,5 en su primer valor de movimiento y Super Salto.

FIN DE MISIÓN

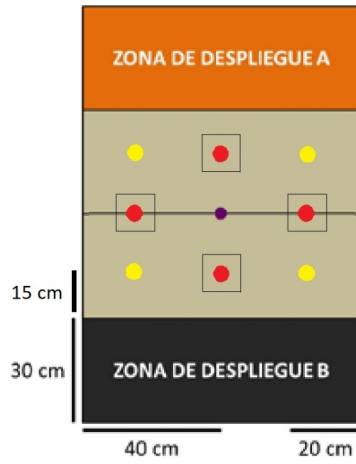
La misión tiene un tiempo limitado de duración, terminando automáticamente al final de la tercera Ronda de Juego.

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

150 P
60 cm x 80 cm



200 P / 250 P
80 cm x 120 cm



- Tech-Coffin
- Consola
- Antena de comunicación

300 P / 400 P
120 cm x 120 cm

