

DISPOSITIVO DEL JUICIO FINAL

Reglas Especiales: Consolas, Dispositivo del Juicio Final, Tropas Especialistas, Bono de Ingeniero, Carta INTELCOM (Medidas Extremas), Zona de Exclusión, Zona de Terror Absoluto.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- Controlar una Consola activa (1 Punto de Objetivo cada Ronda tras activarla).
- Desactivar el Dispositivo del Juicio Final durante la partida (3 Puntos de Objetivo en la Ronda 1, 2 Puntos de Objetivo en la Ronda 2, 1 Punto de Objetivo en la Ronda 3).
- Controlar el Dispositivo del Juicio Final al acabar la partida (3 Puntos de Objetivo).

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

Zona de Exclusión: La Zona de Exclusión es el área comprendida entre los 20 cm a cada lado de la línea central de la mesa (10 cm para partidas de 150 puntos). No se permite el uso de Habilidades Especiales con la Etiqueta Despliegue Aerotransportado (AD) o Despliegue Superior para desplegar en su interior.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

CONSOLAS

Hay 2 Consolas situadas en la línea central de la mesa a 20 cm de los bordes en partidas a 400/300 puntos, a 10 cm en partidas a 250/200 puntos y en contacto con los bordes de la mesa en partidas a 150 puntos (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

- Solo Tropas Especialistas pueden declarar esta Habilidad.
- La Tropa Especialista debe encontrarse en contacto de Silueta con la Consola.
- Cada jugador puede activar sólo una 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.
- El jugador no podrá Activar una Consola si ya ha activado una. El jugador sólo puede tener una Consola activada.
- Un jugador no puede Activar una Consola que haya sido Activada previamente por su adversario.
- Una vez que haya activado con éxito la Consola, el jugador que ha Activado la Consola podrá anular el efecto de Entorno Inestable de la Zona de Terror Absoluto para sus tropas.

CONTROLAR CONSOLAS

Una Consola se considera controlada por un jugador cuando al final de cada Ronda éste es el único que dispone de una Miniatura, pero no un Marcador, en contacto de Silueta con una consola que haya sido

activada por este mismo jugador. Por tanto, no puede haber Miniaturas enemigas en contacto con la Consola, ni tampoco se considerará controlada una Consola inactiva o activada por el jugador rival. Las miniaturas en estado Nulo no se tendrán en cuenta.

DISPOSITIVO DEL JUICIO FINAL

Hay 1 Dispositivo del Juicio Final situado en el centro de la mesa.

El Dispositivo del Juicio Final 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).

DESACTIVAR DISPOSITIVO DEL JUICIO FINAL	
	HABILIDAD CORTA
Ataque.	
REQUISITOS	
<ul style="list-style-type: none">Solo Tropas Especialistas pueden declarar esta Habilidad.La Tropa Especialista debe encontrarse en contacto de Silueta con el Dispositivo del Juicio Final.Una vez Desactivado, no puede volver a declararse esta habilidad.	
EFECTOS	
<ul style="list-style-type: none">Superando una Tirada Normal de VOL se considera que el Dispositivo del Juicio Final ha sido Desactivado por el jugador. Si la Tropa Especialista está bajo el efecto Entorno Inestable de la Zona de Terror Absoluto, la tirada será una Tirada Normal de VOL -6.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 no podrá Desactivar el Dispositivo del Juicio final si éste ya ha sido desactivado previamente por él o por su oponente.	

CONTROLAR DISPOSITIVO DEL JUICIO FINAL

El Dispositivo del Juicio Final 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 Dispositivo del Juicio Final. Por tanto, no puede haber Miniaturas enemigas en

contacto con el Dispositivo del Juicio Final. Las miniaturas en estado Nulo no se tendrán en cuenta.

ZONA DE TERROR ABSOLUTO

La Zona de Terror Absoluto comprende un área circular de 20cm de radio ubicada en el centro de la mesa, o bien 10cm de radio para partidas de 150 puntos (ver plano).

Durante toda la partida, la Zona de Terror Absoluto se considera un Terreno Especial 0-G con Terreno Difícil y Entorno Inestable.

El efecto de Entorno Inestable impone un penalizador de -6 a las Tiradas de VOL para Desactivar el Dispositivo del Juicio Final.

Así mismo, mientras una Tropa se encuentre dentro o en contacto con la Zona de Terror Absoluto y esté afectado por el efecto de Entorno Inestable, tras la Conclusión de una Orden u ORA declarada por la Tropa recibirá automáticamente un impacto de daño 14, el cual será resuelto inmediatamente efectuando una Tirada de Salvación de PB. Considera el origen del ataque el Dispositivo del Juicio Final para las posibles Tiradas de Agallas tras resolver este impacto.

Activar una Consola por un jugador, eliminará completamente el efecto de Entorno Inestable de la Zona de Terror Absoluto para todas las tropas de ese jugador, pero no el efecto de Terreno Difícil ni Terreno Especial 0-G.

CARTA INTELCOM (MEDIDAS EXTREMAS)

Antes de comenzar la partida, tras seleccionar el Objetivo Clasificado, el jugador deberá elegir si esa carta será su Objetivo Clasificado, o si será su Carta INTELCOM, informando a su contrincante de la decisión tomada. Cada jugador lanzará un dado y el que obtenga el resultado más alto será quien informe primero a su adversario de la decisión tomada. La carta INTELCOM deberá mostrarse boca arriba, y esta tendrá un efecto determinado por el símbolo en la parte superior derecha. En caso de que la carta posea dos símbolos, el jugador deberá escoger qué efecto activa de los dos disponibles, y el otro no podrá activarse. Una vez agotado el efecto, la carta se descartará para saber que este ha sido usado.

Las cartas que se mantengan como Objetivos Clasificados se mantendrán como Información Privada de la manera habitual.

Los efectos de cada símbolo son los siguientes:

⚡ Una Miniatura con atributo de Heridas (H) gana un punto de Herida extra, representada con el token Power Up. Esta Herida adicional es la primera en perderse, y una vez perdido no puede recuperarse con las habilidades de Médico, Regeneración, o Protheion, ni las piezas de Equipo Medikit, ni otra habilidad o equipo que permita recuperar Heridas a una tropa. Se debe seleccionar la Miniatura tras terminar el despliegue y en orden de iniciativa, y una vez asignada no puede cambiarse a otra Miniatura. Descarta esta carta para indicar que este efecto está agotado.

⚙️ Una Miniatura con atributo de Estructura (EST) gana un punto de Estructura extra, representada con el token Power Up. Este punto de Estructura adicional es el primero en perderse, y una vez perdido no puede recuperarse con las habilidades de Ingeniero, o Regeneración, ni las piezas de Equipo Gizmokit, ni otra habilidad o equipo que permita recuperar Estructura a una tropa. Se debe seleccionar la Miniatura tras terminar el despliegue y en orden de iniciativa, y una vez asignada no puede cambiarse a otra Miniatura. Descarta esta carta para indicar que este efecto está agotado.

🌐 Una vez por partida, una Tropa Especialista puede repetir una Tirada Normal de VOL empleada para Activar una Consola o para Desactivar el Dispositivo de Juicio Final. Una vez empleado este efecto, descarta la carta para indicar que este efecto está agotado.

🎲 Una vez por partida, una Tropa Aliada puede repetir un único dado de una Tirada Normal o Enfrentada de Ataque CC, Ataque CD, o Ataque de Comunicaciones contra una Tropa Enemiga que se encuentre dentro o en contacto de la Zona de Terror Absoluto. Una vez empleado este efecto, descarta la carta para indicar que este efecto está agotado.

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).

BONO DE INGENIERO

Aquellas Tropas que posean la Habilidad Especial Ingeniero dispondrán de un MOD de +3 a las Tiradas de VOL necesarias para Desactivar el Dispositivo del Juicio Final.

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 Activo en ¡¡¡Retirada!!! la partida acabará al final de ese mismo Turno.

