ACTUALIZACIONES ESPECIALES

ELEGIR UNA ACTUALIZACIÓN ESPECIAL

Durante la preparación, después de que ambos equipos hayan elegido el escenario, cada equipo elige en secreto una actualización especial que usará durante la partida. Nota: Las actualizaciones no son compatibles con Escenarios cuyos sistemas de escenario tengan reglas especiales.

Cada equipo elige una actualización en grupo, pero en caso de no llegar a un acuerdo, el Capitán toma la decisión final. Una vez se ha tomado la decisión, el Capitán anuncia: «¡SUBMARINO EQUIPADO!».

Cuando ambos equipos hayan decidido, cada Capitán comunica a su oponente qué sistema de armas se ha elegido.

Además, cuando la embarcación emerja, el Capitán puede cambiar el sistema de armas. En ese caso, anuncia el nombre de su nueva arma. Por ejemplo: «¡ASGARD EQUIPADO!».

MANUAL DE USUARIO

TODOS los equipamientos especiales se utilizan con el indicador de ESCENARIO.

Tal y como se enuncia en sus descripciones, los equipamientos especiales se clasifican como Activación Rápida o Activación Lenta.

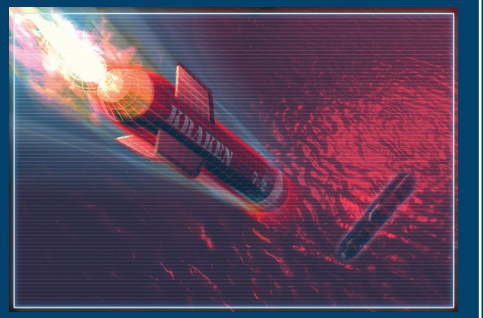
Los sistemas de Activación Rápida se pueden usar cuando las 4 casillas del indicador de ESCENARIO están tachadas (3 casillas en el juego por turnos).

Los sistemas de Activación Lenta se pueden usar cuando las 6 casillas del indicador de ESCENARIO están tachadas (5 casillas en el juego por turnos).

Al igual que en el juego básico, el equipamiento especial no se puede activar si el piloto de PROPULSIÓN SILENCIOSA o de ESCENARIO está tachado en la hoja de personaje del Ingeniero.

Escribe el nombre del equipamiento en el espacio en blanco.

MISIL KRAKEN



Activación: Rápida

El KRAKEN es un ataque quirúrgico que inflige 1 daño en cualquier casilla del mapa. El KRAKEN nunca causa impacto indirecto en las casillas adyacentes.

Si el KRAKEN detona una MINA, el efecto de la mina también se aplica.

MINA POLARIZADORA KAOS

Activación: Lenta

Lanzar la mina KAOS es similar a lanzar una mina estándar. El Capitán escribe una K en el mapa en lugar de una M. Más adelante, el Capitán puede detonar la KAOS. Ésta provoca una onda expansiva horizontal y vertical: todos los submarinos que se encuentren en esa fila o en esa columna reciben 1 daño.

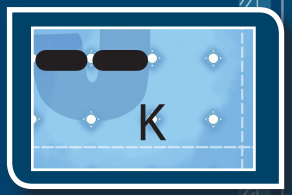
Si en la trayectoria de la onda expansiva hay una isla, ésta detiene la onda expansiva y los submarinos que se encuentren al otro lado de la isla quedan a salvo del daño. Si en la trayectoria de la onda expansiva hay una mina (ya sea estándar o KAOS), explota y se aplican los efectos normales de esa mina.

El símbolo AMARILLO no debe tacharse en la hoja de personaje del Ingeniero ni al lanzar ni al detonar la mina KAOS.

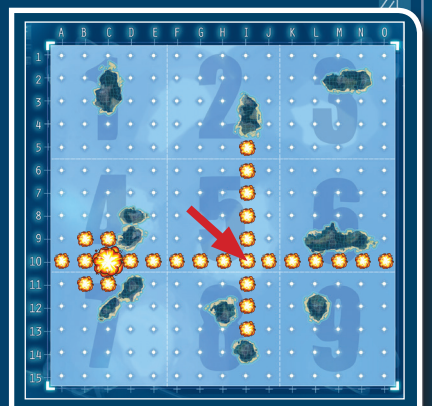
Notas:

- *Las minas KAOS no causan impactos indirectos en los submarinos que se encuentren en casillas adyacentes a la onda expansiva.*
- *Si el Capitán cambia esta actualización por otra al emerger, debe borrar inmediatamente las minas KAOS de su hoja de personaje.*

EJEMPLO

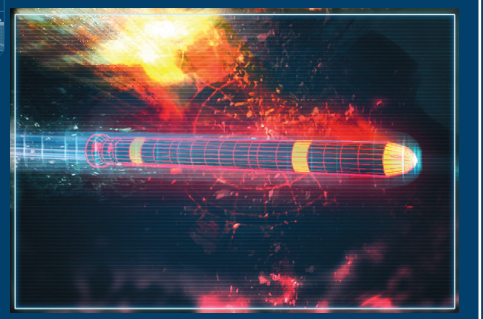


EJEMPLO



La mina polarizadora KAOS explota en la casilla I10. Esto causa 1 daño en la columna I desde la casilla I5 hasta la casilla I15, ya que en esos puntos hay islas, por lo que la onda expansiva se detiene.
Además, causa 1 daño en la fila 10 y detona una mina que se encuentra en la casilla C10.

TORPEDO DE SÚPER-CAVITACIÓN ASGARD



Activación: Rápida

El torpedo de súper-cavitación ASGARD tiene un rango MÁXIMO DE 6 CASILLAS y sólo avanza EN LÍNEA RECTA. Al igual que un torpedo estándar, el Capitán debe anunciar el punto de impacto, pero no dibuja la trayectoria del torpedo en su mapa.

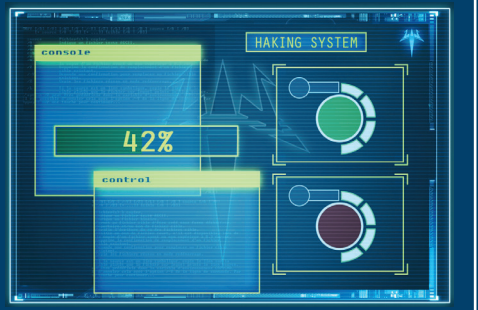
El ASGARD no puede atravesar islas.

El ASGARD causa 2 DAÑOS, tanto en el caso de impacto directo (la misma casilla), como en el caso de impacto indirecto (una casilla adyacente).

EJEMPLO

El Capitán, en la casilla E2, lanza un torpedo que avanza 6 casillas hasta la K2. El submarino enemigo, situado en la J1, sufre un impacto indirecto, lo que le causa 2 daños.

SISTEMA DE HACKEO INFORMÁTICO TRIDENT



Activación: Lenta

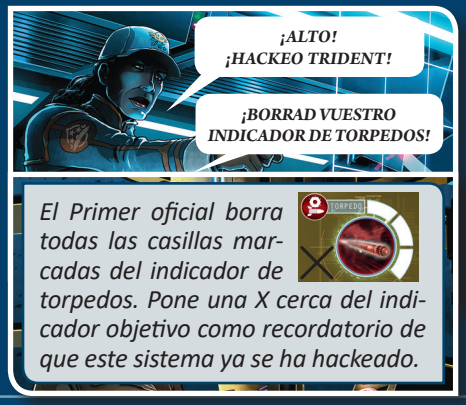
Cuando se activa el sistema de hackeo informático TRIDENT, el Capitán debe anunciar uno de los sistemas de armas (mina o torpedo) o uno de los sistemas de detección (dron o sónar).

El Capitán no puede elegir un sistema que ya haya hackeado previamente durante la partida.

Todas las casillas del indicador del sistema afectado del submarino enemigo se borran, por lo que éste queda a 0.

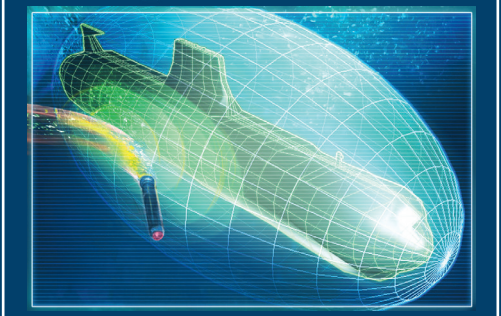
El Primer oficial del submarino enemigo borra inmediatamente todas las casillas tachadas de los sistemas objetivo y pone una X al lado del indicador objetivo, como recordatorio de que ese sistema ha sido hackeado.

EJEMPLO



El Primer oficial borra todas las casillas marcadas del indicador de torpedos. Pone una X cerca del indicador objetivo como recordatorio de que este sistema ya se ha hackeado.

SISTEMA DE CONTRAMEDIDAS MINOS



Activación: Lenta

El sistema de contramedidas MINOS debe activarse justo después de un ataque enemigo, pero ANTES de que se anuncien las coordenadas del impacto.

El enemigo debe EN ESE MOMENTO anunciar las coordenadas del impacto, pero el ataque NO tiene efecto ni reacción que indique si ha impactado o no.

EJEMPLO

Sin reacción, tanto si el torpedo ha impactado como si no.

SISTEMA DE REPARACIÓN ULYSSES

Activación: Lenta

Este avanzado sistema de reparación permite reparar 1 daño dejando fuera de servicio un sistema DE FORMA DEFINITIVA.

No puedes dejar el sistema de Escenario fuera de servicio.

EJEMPLO