

CORVUS BELLI
INFINITY

INFINITY TOURNAMENT SYSTEM
TEMPORADA 8: TAGLINE



INFINITY TOURNAMENT SYSTEM

TEMPORADA 8: TAGLINE

CONTENIDO

EVENTO NARRATIVO: TAGLINE	3
PROLOGO: TAGLINE.	3
CAPITULO 1: OPERACIÓN CUADRÍCULA, ANTES DE TAGLINE	4
CAPITULO 2: JOIN THE TAGLINE.	7
CAPITULO 3: GOLPE DE EFECTO	10
CAPITULO 4: EN BUSCA DEL CID CAMPEADOR	12
CAPITULO 5: ALWAYS ALIVE	15



EVENTO NARRATIVO: TAGLINE

"TAGLINE" es un evento narrativo donde los jugadores de un torneo pueden sumergirse y formar parte del trasfondo de Infinity. En "TAGLINE" los jugadores se convertirán en protagonistas de un importante episodio en la campaña militar de Paradiso, el desarrollado en la denominada "Operación Cuadrícula", la acción de combate en la que muere Toni Macayana y durante los treinta días posteriores a esta operación.

¡Prepara tu Fusil Combi y toma el control de la historia!

El evento narrativo "TAGLINE" se divide en 5 capítulos, correspondiéndose cada capítulo con una Ronda del Torneo.

"TAGLINE" se divide en tres capítulos obligatorios (Cap. 1, 2 y 5) y dos opcionales (Cap. 3 y 4).

Los capítulos obligatorios deben jugarse siempre. Si se quiere organizar un Torneo de 4 Rondas, el Organizador del Torneo deberá incluir un Capítulo extra, sea el nº 3 o el nº 4, a escoger por el propio Organizador. En caso de que se trate de un Torneo de 5 Rondas, el Organizador deberá incluir ambos Capítulos. El número máximo de Rondas permitidas para este tipo de Torneo es cinco.

Cada Capítulo incluye una pequeña pieza de trasfondo narrativo, además de especificar la misión que se debe jugar y los extras aplicables para cada misión y Ronda de Torneo.

El evento narrativo "TAGLINE" no es compatible con ningún extra de Torneo de los existentes en la Normativa ITS, salvo que se especifique lo contrario dentro de algún Capítulo. Igualmente, deben cumplirse todas las Normas Básicas y reglas de Torneo de la Normativa ITS, con la salvedad de que los Escenarios ya están prefijados.

PROLOGO: TAGLINE.

Planeta Paradiso. Teatro de Operaciones.

A pesar de que el Alto Mando Coordinado, bajo la bandera de 0-12, dirija la operación militar en todo el sistema para hacer frente a la invasión alienígena, las potencias de la Esfera tienen intereses privados, tanto políticos como económicos.

Cualquier ruptura del equilibrio de esta alianza puede suponer el fracaso de la iniciativa internacional liderada por 0-12. La pérdida de Paradiso significaría el acceso del Ejército Combinado en otros sistemas, un escenario de guerra total, la esclavitud de la humanidad o lo que es peor... su extinción.

El sistema no sólo sufre un bloqueo militar, sino también informativo. Poca es la información que llega al resto de la Esfera Humana sobre el conflicto, se ha instaurado un silencio sobre la situación actual de Paradiso. Las noticias que recibe un ciudadano de la Esfera Humana acerca de este sistema son muy sesgadas, como algo anecdótico que carece de importancia. Incluso se podría decir que el resto de la humanidad tiene más conocimiento del conflicto a través de la popular serie de "Myrmidon Wars" en Maya, que por los medios habituales de noticias y comunicación. El receloso

cuidado de "qué es lo que se cuenta" para evitar el pánico y el caos en el resto de sistemas ha sido instaurado por el Alto Mando Coordinado con el beneplácito del resto de potencias.

Sin embargo, a pesar de esta censura, los acontecimientos de Paradiso tienen mucho peso en la influencia que pueda ejercer una potencia en el Alto Mando Coordinado.

Esto PanOceanía lo sabe, y las últimas tres operaciones fueron un desastre para la Hiperpotencia. El repliegue forzado de una posición estratégica y el duro golpe por la Muerte Verdadera de cinco pilotos de TAG y de la carismática heroína Toni Macayana, no sólo merma la moral de los soldados panoceánicos, pone en entredicho la capacidad de la Hiperpotencia para controlar el conflicto ante el Alto Mando Coordinado y para los ojos de su eterno rival, Yu Jing ve una oportunidad para arrebatárle el liderazgo.

Alfred Savage, portavoz de Zeitgeist, preocupado por el descenso de la popularidad y por las presiones del Consejo Directivo, organiza una reunión secreta para decidir cómo solventar este problema.

CAPÍTULO 1: OPERACIÓN CUADRÍCULA, ANTES DE TAGLINE

Frente Central-Norte de Norstralia.

Fase final de la Segunda Ofensiva de Paradiso.

Un inminente ataque del Ejército Combinado sobre las líneas de abastecimiento panoceánicas pone en peligro las instalaciones del hospital de campaña avanzado de Grünhafen.

La luz de alerta teñía de rojo todo el hospital y el estrépito de la sirena ahogaba el bullicio del pánico del personal civil. Mientras el coronel Donovan, encargado de la gestión del complejo hospitalario organizaba la evacuación de las instalaciones.

–¡Tenemos que evacuar a toda costa! Escolten a los heridos y al personal médico a las aerotransportes. No podemos utilizar los vehículos terrestres, las salidas están comprometidas.

–Pero, señor, si el enemigo se hace con el control de la cuadrícula, al ser antenas de amplio espectro podrán interferir la evacuación de las capsulas.

–¡Maldita sea! Que todos los efectivos militares disponibles y el batallón de Tikbalangs las destruyan, no correré el riesgo a que esa escoria alienígena se haga con el control de la cuadrícula –exclamó el coronel Donovan mientras golpeaba con el puño la mesa de mando.

Misión: Cuadrícula.

Extras:

Evento Histórico

Este escenario refleja un evento concreto de la historia actual del universo Infinity: la muerte de Toni Macayana. Para ello, cada jugador recibirá un extra a su Lista de Ejército.

Es obligatorio que, antes de la Fase de Despliegue, los jugadores decidan quién es el Jugador A y quién es el Jugador B para determinar el extra que podrán aplicar a su Lista de Ejército.

JUGADOR A: Puede añadir a su Lista de Ejército un Tikbalang, Cazador de Acontecimiento, sin Coste ni CAP alguno. Este Tikbalang representará a Toni Macayana.

JUGADOR B: Puede añadir a su Lista de Ejército un Samaritano Umbra Hacker y tres Unidron Batroides armados con Fusil Combi K1, sin Coste ni CAP alguno. Todos ellos deben pertenecer al mismo Grupo de Combate. Estas tropas representarán al Samaritano Nourkias y su escolta.

Una vez determinado quién es el Jugador A y quién es el Jugador B y antes de la primera fase táctica. Los jugadores podrán reajustar los Grupos de Combate para adaptar las nuevas incorporaciones a la Lista de Ejército. En esta misión se permite el uso de proxies respetando el Atributo de Silueta de las miniaturas añadidas por la misión.

Si uno de los jugadores juega con Ejército Combinado o cualquiera de sus sectoriales pasará directamente a ser el Jugador B.

CUADRÍCULA

Configuración tipo: N.

Reglas Especiales: Espesura, La Cuadrícula, Tropas Especialistas, Eliminación.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- Tener **tantas Antenas Designadas** al final de la partida como el enemigo (**2 Puntos de Objetivo**, sólo si se ha Designado al menos 1 Antena).
- Tener **más Antenas Designadas** al final de la partida que el enemigo (**3 Puntos de Objetivo**).
- Haber Destruído al final de la partida **tantas Antenas** como el enemigo (**2 Puntos de Objetivo**, sólo si se ha Destruído al menos 1 Antena).
- Haber Destruído al final de la partida **más Antenas** que el enemigo (**3 Puntos de Objetivo**).
- Haber Destruído al final de la partida **más Antenas** situadas en la mitad de la mesa del enemigo que el adversario (**2 Puntos de Objetivo**).

CLASIFICADO

- **Eliminar** a Toni Macayana o al Samaritano Nourkias (**2 Puntos de Objetivo**).

DESPLIEGUE

Ambos jugadores desplegarán en los lados opuestos de la mesa de juego, en una Zona de Despliegue estándar de 30 cm de profundidad.

No se permite desplegar en contacto peana con peana con las Antenas.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

ESPESURA

En una franja de 25 cm a ambos lados de la línea central de la mesa se aplican constantemente los efectos de **Zona de Saturación**.

LA CUADRÍCULA

Hay un total de **9 Antenas**. Una de ellas se encuentra en el centro de la mesa, con otras dos situadas en la línea central, a 30 cm de cada borde de la mesa, mientras que las seis restantes se encuentran en mitades distintas de la mesa. Cuatro de éstas se sitúan a 20 cm en paralelo de la línea central de la mesa y a 30 cm del borde de la mesa. Las dos restantes se encuentran a 20 cm en paralelo de la línea central de la mesa y a 60 cm del borde de la mesa (ver mapa).

Las *Antenas* deberán representarse mediante Marcadores 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).

DESIGNAR ANTENAS (HABILIDAD CORTA)

ETIQUETAS

Ataque.

REQUISITOS

- Sólo *Tropas Especialistas* pueden declarar esta Habilidad.
- La *Tropa Especialista* debe encontrarse en contacto peana con peana con una *Antena*.

EFFECTOS

- Superando una Tirada de **VOL** se considera que la *Antena* ha sido *Designada* 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.

- La Habilidad *Designar Antenas* puede ser sustituida por la Habilidad Especial **Observador de Artillería** por aquellas tropas que dispongan de ella, aplicando sus reglas y requisitos para obtener el mismo efecto en esta misión.
- Un jugador puede *Designar* una *Antena* que haya sido *Designada* previamente por su adversario, empleando el mismo procedimiento. En ese caso, deja de contar como *Designada* para el enemigo.

- No se puede *Designar* una *Antena* que ya haya sido **Destruída** por el adversario.
- Se pueden emplear Marcadores de Jugador A (PLAYER A) y Jugador B (PLAYER B) para señalar las *Antenas Designadas*. Es recomendable que cada jugador emplee un tipo de Marcador distinto.

DESTRUIR ANTENAS

En este escenario está permitido el uso de las reglas de *Estructuras de Escenografía* (ver Infinity N3) pero sólo a partir de la segunda *Ronda de Juego*.

Para *Destruir* una *Antena* es obligatorio que haya sido *Designada* previamente por una *Tropa Especialista* del mismo bando.

Un jugador no podrá *Destruir* una *Antena* que no tenga un Marcador de Jugador propio (PLAYER A o PLAYER B).

No está permitido *Destruir Antenas* antes de la **segunda Ronda de Juego**.

Las *Antenas* ya *Designadas* que hayan sido *Destruídas* no dejan de considerarse *Designadas*.

En caso de que un jugador efectúe un *Ataque* que afecte a una *Antena* (por emplear un Arma de Plantilla, por ejemplo) que no haya *Designado* previamente, o antes de la segunda *Ronda de Juego*, no aplicará las reglas de *Estructuras de Escenografía* y no realizará Tirada de *BLI/PB* por la *Antena*.

Sólo aquellas *Antenas* cuya peana se encuentre **completamente dentro** de la mitad de la mesa del contrincante se considerarán válidas para cumplir el Objetivo de *Destruir Antenas* en la mitad de la mesa del enemigo.

TROPAS ESPECIALISTAS

En este escenario, sólo *Hackers*, *Ingenieros*, *Médicos*, *Observadores de Artillería*, *Sanitarios* y figuras con *Cadena de Mando* se consideran *Tropas Especialistas*.

Los *Hackers Médicos* e *Ingenieros* no pueden cumplir las funciones de *Tropa Especialista* a través de figuras con *Repetidor* ni de *G: Servidor*.

Recuerda: Aquellas tropas que dispongan de la Habilidad Especial *Operativo Especialista* podrán cumplir las distintas funciones que tienen las *Tropas Especialistas* en esta misión.

Una *Tropa Especialista* con un Marcador de estado *Inutilizado* (DIS) podrá igualmente cumplir los Objetivos del escenario.

ELIMINACIÓN

Una tropa se considera *Eliminada* cuando pasa a estado *Muerto*, o se encuentra en estado *Nulo* al final de la batalla.

Todas aquellas tropas que al final de la partida **no se hayan desplegado** en la mesa de juego como figura o Marcador deberán ser consideradas como *Eliminadas* por el enemigo.

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*.

TIPO DE ELEMENTO ESCENOGRAFICO	NOMBRE ANTENA DE TRANSMISIÓN	BLI	PB	EST	TAC	PRO
		4	3	2	--	--

¿QUIERES SABER MÁS?

01 TAGLINE: Join the TAGLINE en nuestro canal de YouTube.



ISC: TONI MACAYANA, Tikbalangs, Cazadores de Acontecimiento T. Mecanizada

TONI MACAYANA, Tikbalangs, Cazadores de Acontecimiento

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
15-10	17	15	15	12	6	6	3	6	1

Equipo: ECM
Habilidades Esp.: CO: Mimetismo · G: Presencia Remota · Terreno Selvático · Trepas Plus

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
TIKBALANG	Ametralladora, Lanzallamas Pesado, Minas Antipersona	Arma CC AP	2	85

ISC: Umbra Samaritans T. Élite

NOURKIAS, SAMARITANO UMBRA

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
15-5	24	12	12	14	2	3	1	2	2

Habilidades Esp.: Fireteam: Haris · Hiperdinámica N1 · Kinematika N2 · Protheion N4 Súper-Salto · V: Sin Incapacidad por Herida

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
SAMARITANO UMBRA Hacker (Disp. de hacker de Asalto IE: UPGRADE: Goodnight)	Carabina de Plasma, Pulso Flash	Pistola, Arma CC Vorpal	0.5	43

ISC: Unidron Batroids T. Línea

UNIDRON BATROIDES

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
10-10	5	11	10	12	1	6	1	2	4

Habilidades Esp.: G: Autotool · V: Tenaz

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
UNIDRON	Fusil Combi K1	Pistola, Pulso Eléctrico	0.5	16

ZONA DE DESPLIEGUE

A



ZONA DE DESPLIEGUE

B



30 CM

CAPITULO 2: JOIN THE TAGLINE.

Reserva del regimiento de Cazadores Mecanizados en San Fernando de Dagopan.

Diez días después de la Operación Cuadrícula.

Jules no es nadie, una insignificante pieza de toda la maquinaria militar de PanOceanía, un piloto más del décimo-cuarto escuadrón de cazadores Tikbalang.

El mensaje del general Kleinmann se repetía una y otra vez en su holotablet, el mensaje era claro, tras la reciente muerte de la heroína Toni Macayana y de cinco pilotos más, la opinión pública y la credibilidad de PanOceanía se desplomaba. Unirse al proyecto TAGLINE sería la oportunidad de ser alguien, de marcar la diferencia, y de cumplir su sueño y también con su obligación para con su patria. En la cabeza de Jules retumbaba: "Join the TAGLINE".

El discurso del general Kleinmann eran un ultimátum a los invasores, una advertencia de que se habían metido con los tipos equivocados. Pero era también una declaración de intenciones a toda la humanidad, una demostración de la fuerza y el control de PanOceanía.

Jules se moría de ganas de realizar la prueba de selección, de poder pilotar un Tikbalang mientras escucha "Welcome to the Jungle", porque no hay nada mejor que disparar al ritmo de música clásica.

Sin duda ser uno de esos diez soldados de élite, de esos diez cabrones sin miedo a vaciar el cargador de la ametralladora del Tikbalang sobre la escoria alienígena, sin un ápice de piedad era una oportunidad de oro, y no iba a dejarla pasar. Era el momento de poner rumbo a SchwarzePoint y empezar el baile.

Misión: Danza Mortal.

Extras:

Ambiente: Jungla.

Toda la superficie de la mesa de juego, excepto ambas Zonas de Despliegue y los interiores y techos de los Edificios de Escenografía, se deben considerar Terreno Selvático.

Vanguardia Acorazada: Las unidades tipo TAG en este escenario pueden desplegar como si dispusieran de la Habilidad Especial Despliegue Avanzado Nivel 1.

DANZA MORTAL

Configuración tipo: I
Reglas Especiales: Cuadrantes (ZO), Dominar ZO, TAG Dominante, Consolas, Hackear Comunicaciones, Tropas Especialistas, Bono de Hacker, Eliminación.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- Dominar el Cuadrante Asignado al final de cada Ronda de Juego (**1 Punto de Objetivo**).
- Disponer de un TAG Dominante en el Cuadrante Asignado al final de cada Ronda de Juego (**1 Punto de Objetivo**).
- Haber Dominado **más** Cuadrantes Asignados que el adversario al final de la partida (**1 Punto de Objetivo**).
- Eliminar **más** Puntos de Ejército que el adversario (**2 Puntos de Objetivo**).

CLASIFICADO

El jugador tiene 1 Objetivo Clasificado (**1 Punto de Objetivo**).

DESPLIEGUE

Ambos jugadores desplegarán en los lados opuestos de la mesa de juego, en una Zona de Despliegue estándar de 30 cm de profundidad.

No se permite desplegar en contacto peana con peana con una Consola.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

CUADRANTES (ZO)

Al final de cada Ronda de Juego se divide la mesa en cuatro Cuadrantes, tal y como se muestra en el mapa, cada jugador comprueba si Domina el Cuadrante Asignado y se le otorgan los Puntos de Objetivo correspondientes.

CUADRANTE ASIGNADO

Al inicio de la primera Ronda de Juego, antes de la Fase Táctica del primer jugador, ambos jugadores realizarán una tirada en la Tabla de Cuadrante Asignado. El resultado de la Tirada determinará cuál es el Cuadrante Asignado de cada jugador.

TABLA DE CUADRANTE ASIGNADO

Cuadrante 1	1-5
Cuadrante 2	5-10
Cuadrante 3	11-15
Cuadrante 4	16-20

En este escenario, cada *Cuadrante Asignado* se considera una *Zona de Operaciones (ZO)*.

Es obligatorio que, antes de la *Fase de Despliegue*, los jugadores decidan quién es el Jugador A y quién es el Jugador B para determinar luego durante la partida el efecto de *Hackear Comunicaciones*.

DOMINAR ZONA DE OPERACIONES

Una *Zona de Operaciones (ZO)* se considera Dominada por un jugador si éste tiene **más Puntos de Ejército** que el enemigo **dentro** de su área. Sólo se contabilizarán tropas, incluyendo *Balizas IA*, *Proxies* y *Remotos Servidor*, ya sea en forma de **miniatura** o de **Marcador** (*Camuflaje*, *HuevaEmbrión*, *Semilla-Embrión*, etc.). Aquellas tropas que se encuentren en estado *Nulo* no serán contabilizadas. No se tendrán en cuenta los *Marcadores* que representen armas o piezas de equipo (como *Minas* o *Repetidores de Posición*), *Holoecos falsos* y demás tipos de *Marcadores* que no representen una tropa.

Para considerar que una tropa se encuentra dentro del área de la *ZO*, es obligatorio que **más de la mitad** de la peana se encuentre en el interior de dicha área.

SHASVASTII

Las tropas con la *Habilidad Especial Shasvastii* situadas en una *Zona de Operaciones* siempre contabilizarán sus puntos mientras se encuentren en estado *Normal* o *HuevaEmbrión*.

BAGAJE

Las tropas con la *Pieza de Equipo Bagaje* que se encuentren en una *Zona de Operaciones* también contabilizarán el extra de puntos que les otorga esta *Pieza de Equipo*.

TAG DOMINANTE

La presencia de un *TAG* propio en un estado que no sea considerado *Nulo* en el *Cuadrante Asignado* concede un máximo de **1 Punto de**

Objetivo extra al comprobar los *Cuadrantes Asignados* al final de cada *Ronda de Juego*.

CONSOLAS

Hay un total de 4 *Consolas*, situadas en el centro de cada *Cuadrante*, cada una de ellas situada a 30 cm del borde correspondiente de la mesa. Cada *Consola* deberá representarse con un *Marcador 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*).

HACKEAR COMUNICACIONES

ETIQUETAS

Ataque.

REQUISITOS

- Sólo *Tropas Especialistas* pueden declarar esta *Habilidad*.
- La *Tropa Especialista* debe encontrarse en contacto peana con peana con una *Consola*.

EFFECTOS

- Al inicio de la **segunda y tercera Ronda de Juego**, antes de la *Fase Táctica* del primer jugador, cada jugador considerará el *Atributo de VOL* más elevado de las *Tropas Especialistas* que disponga en contacto con una *Consola* y efectuará una *Tirada Normal* o *Enfrentada de VOL*. El ganador de la *Tirada* habrá *Hackeado las Comunicaciones* del adversario.
- El ganador deberá robar una *Carta* de su *Mazo Clasificado*, si el valor numérico de la *Carta* es un número par, el *Cuadrante Asignado* del jugador enemigo se desplazará al siguiente *Cuadrante* en el sentido de las agujas del reloj (del *Cuadrante 2* al *Cuadrante 4*, por ejemplo).

Si el valor numérico de la *Carta* es un número impar, el *Cuadrante Asignado* del jugador enemigo se desplazará al siguiente *Cuadrante* en el sentido contrario a las agujas del reloj.

TROPAS ESPECIALISTAS

En este escenario, sólo *Hackers*, *Ingenieros*, *Médicos*, *Observadores de Artillería*, *Sanitarios* y figuras con *Cadena de Mando* se consideran *Tropas Especialistas*.

Los *Hackers*, *Médicos* e *Ingenieros* no pueden cumplir las funciones de *Tropa Especialista* a través de figuras con *Repetidor* ni de *G: Servidor*.

Recuerda: Aquellas tropas que dispongan de la *Habilidad Especial Operativo Especialista* podrán cumplir las distintas funciones que tienen las *Tropas Especialistas* en esta misión.

Una *Tropa Especialista* con un *Marcador de Inutilizado (DIS)* podrá igualmente cumplir los *Objetivos* del escenario.

BONO DE HACKER

Aquellas tropas que posean la *Habilidad Especial Hacker* dispondrán de un **MOD de +3** a las *Tiradas de VOL* necesarias para *Hackear Comunicaciones*.

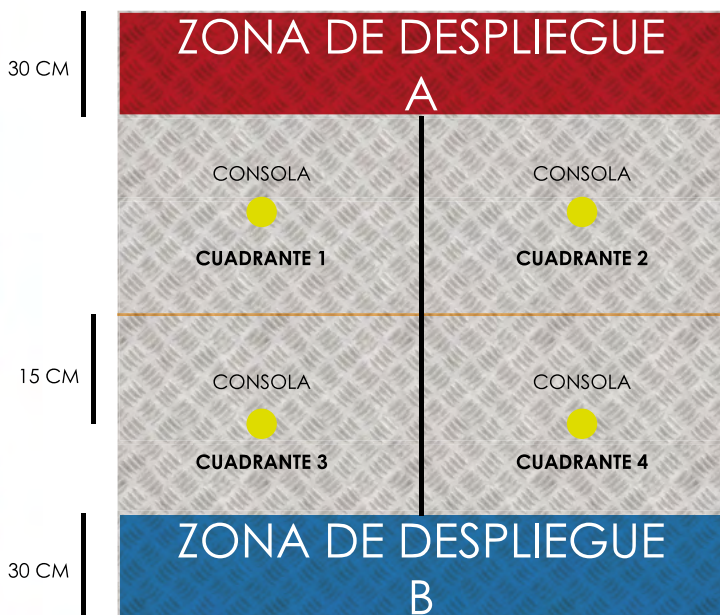
ELIMINACIÓN

Una tropa se considera *Eliminada* cuando pasa a estado *Muerto*, o se encuentra en estado *Nulo* al final de la batalla.

Todas aquellas tropas que al final de la partida **no se hayan desplegado** en la mesa de juego como figura o *Marcador* deberán ser consideradas como *Eliminadas* por el enemigo.

FIN DE MISIÓN

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



(OPCIONAL) CAPÍTULO 3: GOLPE DE EFECTO

Cuartel de campaña panoceánico del Frente Central-Norte de Norstralia.

Diecisiete días después de la Operación Cuadrícula.

Para el asombro de Savage, el programa "TAGLINE" no sólo estaba siendo efectivo en el campo de batalla, estaba calando en la opinión pública de una forma asombrosa. El golpe de efecto que buscaba estaba siendo todo un éxito y todo esto, sólo siete días después de la creación de este escuadrón de élite por parte del excéntrico general Kleinmann.

Era la hora de dar otro golpe... ¿pero cuál?

La sargento primero Janet Olayvar y la sargento de personal Julie Fucanan, pilotos de la unidad de Toni, plantearon al general Kleinmann recuperar a "Eduardo". Para ellas es un acto de respeto a su difunta compañera, una manera de luchar contra la nostalgia, pero tenían muy claro que no se les permitiría llevar a cabo la inversión de recursos y medios para recuperar un TAG dañado y menos con una intención meramente nostálgica.

Por lo tanto, plantearon su propuesta ante el general como una misión de rescate y recuperación de material propiedad de PanOceanía para evitar que éste pudiera caer en manos del enemigo. En pocas palabras, proteger los secretos tecnológicos del Complejo Militar Panoceánico.

Savage no pudo evitar esbozar una leve sonrisa cuando esta propuesta llegó a sus oídos a través de sus informadores en el centro de mando. Era lo que necesitaba, otro éxito para reforzar la posición de la Hiperpotencia. Con esta victoria podría convertir a la figura de Toni en la guerrera inmortal, una mártir, en el Cid Campeador de PanOceanía.

Con la aprobación del Alto Mando, un grupo reducido que no llamara la atención, liderado por la sargento primero Janet Olayvar, se dirigiría a las instalaciones del hospital de campaña avanzado de Grünhafen.

Misión: Adquisición.

Extras:

Inserción Limitada: Este Extra implica que este escenario tiene una ventana de inserción muy estrecha, de modo que únicamente un equipo reducido puede ser introducido en la zona de operaciones. Por tanto, no se permite el uso de Listas de Ejército con más de un Grupo de Combate.

ADQUISICIÓN

Configuración tipo: B.
Reglas Especiales: Antenas de Comunicación, Tech-Coffin, Tropas Especialistas, Bono de Ingeniero y Hacker.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- Por **cada** Antena de Comunicación Activada al acabar la partida (**1 Punto de Objetivo**).
- Por **cada** Antena de Comunicación Controlada al acabar la partida (**1 Punto de Objetivo**).
- Controlar el Tech-Coffin al acabar la partida (**4 Puntos de Objetivo**).

CLASIFICADO

- Cada jugador tiene **1 Objetivo Clasificado (2 Puntos de Objetivo)**.

DESPLIEGUE

Ambos jugadores desplegarán en los lados opuestos de la mesa de juego, en una Zona de Despliegue ampliada de 40 cm de profundidad.

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

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

ANTENAS DE COMUNICACIÓN

Hay **2** Antenas de Comunicación situadas en la línea central, a 30 cm de cada borde de la mesa. Cada Antena de Comunicación deberá representarse con un Marcador 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).

Denme a diez soldados y tres semanas, y convertiré el Stingray en un jodido cuerpo de élite que hará que el mismísimo Satanás se cague en los pantalones.

...Y perdón por mi lenguaje.

General Kleinmann.

ACTIVAR ANTENA DE COMUNICACIÓN (HABILIDAD CORTA)

ETIQUETAS

Ataque.

REQUISITOS

- Sólo *Tropas Especialistas* pueden declarar esta Habilidad.
- La *Tropa Especialista* debe encontrarse en contacto peana con peana 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 Marcadores 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 Marcador distinto.

CONTROLAR ANTENA DE COMUNICACIÓN

Una *Antena de Comunicación* se considera *Controlada* por un jugador cuando al final de la partida éste es el único que dispone de una figura, pero no un Marcador, en contacto peana con peana con dicha *Antena*. Por tanto, no puede haber figuras enemigas en contacto con la *Antena de Comunicación*. Las miniaturas en estado *Nulo* no se tendrán en cuenta.

TECH-COFFIN

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

El *Tech-Coffin* debe representarse con un Marcador 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 figura, pero no un ^{40 CM} Marcador, en contacto peana con peana con dicho *Tech-Coffin*. Por tanto, no puede haber figuras enemigas en contacto con el *Tech-Coffin*.

Las miniaturas en estado *Nulo* no se tendrán en cuenta.

TROPAS ESPECIALISTAS

En este escenario, sólo *Hackers*, *Ingenieros*, *Médicos*, *Observadores de Artillería*, *Sanitarios* y figuras con *Cadena de Mando* se consideran *Tropas Especialistas*.

Los *Hackers*, *Médicos* e *Ingenieros* no pueden cumplir las funciones de *Tropa Especialista* a través de figuras con *Repetidor* o *G: Servidor*.

Recuerda: Aquellas tropas que dispongan de la *Habilidad Especial Operativo Especialista* podrán cumplir las distintas funciones que tienen las *Tropas Especialistas* en esta misión.

Una *Tropa Especialista* con un Marcador de *Inutilizado* (DIS) podrá igualmente cumplir los *Objetivos* del escenario.

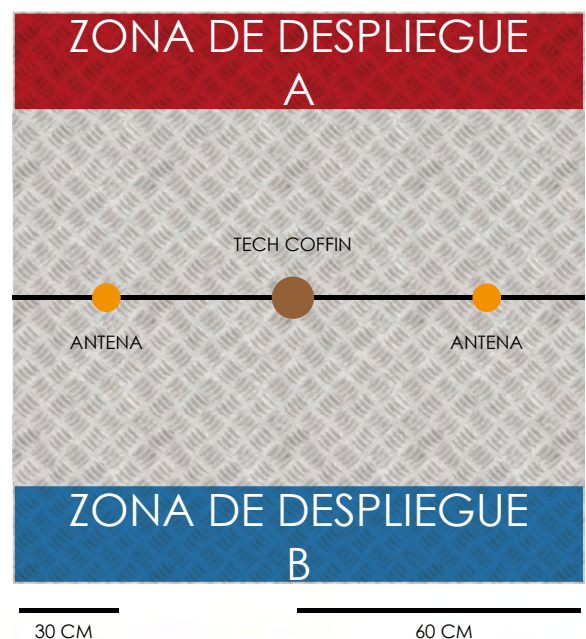
BONO DE INGENIERO Y HACKER

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*.

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*.



(OPCIONAL) CAPÍTULO 4: EN BUSCA DEL CID CAMPEADOR

Proximidades de las instalaciones del hospital de campaña avanzado de Grünhafen.

Veinte días después de la Operación Cuadrícula.

–¡Todo se ha ido a la mierda!, ¿qué coño hacen esos bastardos aquí? –gritaba Janet mientras descargaba su arma sobre los enemigos–. Esto debería ser una simple extracción, recuperar a “Eduardo” y pirarnos.

–Esto es Paradiso querida, si fuese sencillo no sería divertido –le replicó con tono burlón el General Kleinmann por el comunicador–. Protejan el TAG a toda costa y mantengan la posición, el vehículo de extracción estará sobre su posición en quince minutos. Pero es necesario que su baliza de extracción se mantenga operativa, si no estaréis muy jodidas.

–Si queráis diversión queridos, la cosa se complica –intervino Julie con su dulce voz– Detecto una señal de refuerzos enemigos, podríamos interferirla y hacer que sea una fiesta para ambos bandos. Janet estás cerca de la baliza enemiga, te cubriré mientras la haces volar por los aires.

Misión: Capturar y proteger.

Extras:

Sin Cuartel: En esta misión no se aplica la regla de ¡¡¡Retirada!!!



CAPTURAR Y PROTEGER

Configuración tipo: D1.

Reglas Especiales: Balizas, Recoger Baliza, Baliza Enemiga Capturada, Conectar Consola de Energía, Tropas Especialistas, Bono de Cadena de Mando.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- Haber **Conectado** una *Consola de Energía* (**1 Punto de Objetivo**).
- Tener **Capturada** la *Baliza Enemiga* al final de la partida (**4 Puntos de Objetivo**).
- Tener **Capturada** la *Baliza Enemiga* en la *Zona de Despliegue* propia al final de la partida (**1 Punto de Objetivo**).
- Evitar que el enemigo tenga **Capturada** la *Baliza* propia. al final de la partida (**3 Puntos de Objetivo**).

CLASIFICADO

- Cada jugador tiene **1 Objetivo Clasificado** (**1 Punto de Objetivo**).

DESPLIEGUE

Ambos jugadores desplegarán en los lados opuestos de la mesa de juego, en una *Zona de Despliegue* estándar de 30 cm de profundidad.

No se permite desplegar en contacto peana con peana con las *Balizas* ni con la *Consola de Energía*.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

BALIZAS

Hay un total de 2 *Balizas*, correspondiéndole una a cada jugador, situadas en mitades distintas de la mesa, cada una a 30 cm del centro y a 60 cm del borde de la mesa.

Se considera que la **Baliza Enemiga** es aquella que se encuentra más próxima a la *Zona de Despliegue* enemiga.

Las *Balizas* se representan mediante un Marcador de Baliza (BEACON), o un elemento de escenografía de diámetro similar (como las Tactical Beacons de Micro Art Studio, las Tracking Beacons de Warsenal o las Mark One Beacons de Customeeple).

RECOGER BALIZA (HABILIDAD CORTA)

ETIQUETAS

Ataque.

REQUISITOS

- No se puede declarar esta Habilidad si el jugador no ha *Conectado* previamente una *Consola de Energía*.
- Además, para poder declarar esta Habilidad, la tropa debe encontrarse en alguna de las situaciones siguientes:
 - En contacto peana con peana con una tropa en estado *Nulo* que disponga de la *Baliza Enemiga*.
 - En contacto peana con peana con una tropa aliada que disponga de la *Baliza Enemiga*.
 - En contacto peana con peana con la *Baliza Enemiga* siempre que no haya una tropa enemiga también en contacto con ella.
 - En contacto peana con peana con la *Baliza Enemiga* solitaria.

EFFECTOS

- Consumiendo una Habilidad Corta, y sin necesidad de Tirada, cualquier tropa puede recoger la *Baliza Enemiga* en cualquiera de las situaciones que cumplan con los Requisitos mencionados.
- Las tropas deberán cumplir con las **Reglas Comunes de Balizas**.

REGLAS COMUNES DE BALIZAS

- Una tropa no puede llevar más de **una Baliza**. Como excepción, las tropas que dispongan de la pieza de Equipo **Bagaje** pueden llevar hasta **dos** Balizas.
- Sólo **figuras** y no Marcadores (*Camuflaje, Suplantación, Holoeco...*) pueden cargar con las Balizas.
- El Marcador de Baliza (BEACON) debe dejarse en la mesa si la figura que lo lleva pasa a estado *Nulo*.

BALIZA ENEMIGA CAPTURADA

El jugador considerará la *Baliza Enemiga* como **Capturada** cuando éste es el único que posee una tropa (como figura, pero no como Marcador) en contacto peana con peana con ella. Por tanto, no puede haber figuras enemigas en contacto con la *Baliza*. Las miniaturas en estado *Nulo* no cuentan.

CONSOLA DE ENERGÍA

Hay dos *Consolas de Energía* situadas en la línea central de la mesa, cada una de ellas a 30 cm del borde de la mesa.

Cada *Consola* deberá representarse con un Marcador 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).

CONECTAR CONSOLA DE ENERGÍA (HABILIDAD CORTA)

ETIQUETAS

Ataque.

REQUISITOS

- Sólo *Tropas Especialistas* pueden declarar esta Habilidad.
- La *Tropa Especialista* debe encontrarse en contacto peana con peana con una *Consola de Energía*.
- Cada jugador podrá *Conectar una única Consola de Energía*.

EFFECTOS

- Superando una Tirada de **VOL** se considera que la *Consola* ha sido *Conectada* 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.

- Una vez que una *Consola* ha sido *Conectada* ya no se podrá desconectar.
- Un jugador no puede *Conectar* una *Consola de Energía* que haya sido *Conectada* previamente por su adversario.
- Se pueden emplear Marcadores de Jugador A (PLAYER A) y Jugador B (PLAYER B) para indicar que ha *Conectado* una *Consola*. Es recomendable que cada jugador emplee un tipo de Marcador distinto.

TROPAS ESPECIALISTAS

En este escenario, sólo *Hackers*, *Ingenieros*, *Médicos*, *Observadores de Artillería*, *Sanitarios* y figuras con *Cadena de Mando* se consideran *Tropas Especialistas*.

Los *Hackers*, *Médicos* e *Ingenieros* no pueden cumplir las funciones de *Tropa Especialista* a través de figuras con *Repetidor* o *G: Servidor*.

Recuerda: Aquellas tropas que dispongan de la *Habilidad Especial Operativo Especialista* podrán cumplir las distintas funciones que tienen las *Tropas Especialistas* en esta misión.

Una *Tropa Especialista* con un *Marcador de Inutilizado (DIS)* podrá igualmente cumplir los *Objetivos del escenario*.

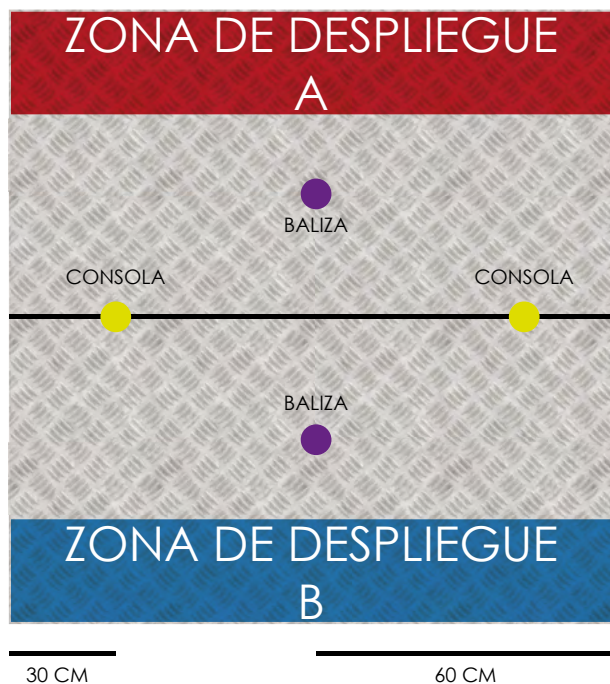
BONO DE CADENA DE MANDO

Aquellas tropas que posean la *Habilidad Especial Cadena de Mando* dispondrán de un **MOD de +3** a las *Tiradas de VOL* necesarias para poder *Conectar Consola de Energía*.

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.



30 CM

30 CM

60 CM



CAPITULO 5: ALWAYS ALIVE

En algún lugar de la jungla de Paradiso.

Siguiendo la pista de ALIVE...

Treinta días después de la Operación Cuadrícula.

[Inserto-1]

Si hay algo que no le gusta a Savage es no tener el control de todo y el movimiento ALIVE no estaba contemplado es sus planes. Que utilizaran la figura de Toni como estandarte para sus fines propagandísticos y subversivos era algo que le exasperaba. Él la había convertido en un símbolo, en el estandarte del poder de PanOceanía en Paradiso, y ellos habían corrompido su imagen por una estúpida idea utópica de unión.

Empezó como una anécdota, como un anodino juego de desafío al poder, pero está consiguiendo apoyo por parte de sectores de todas las naciones, e incluso, o más especialmente, de PanOceanía.

Pero el principal problema que plantea ALIVE, lo que esos niños desconocen, es que con sus jueguecitos de hacker, sus mensajes cifrados, sus ciberataques, la liberación de información confidencial, lo único que realmente logran es generar rumores y desconfianza. ALIVE supone una grieta en la frágil unión de la alianza en Paradiso. Pero sin duda lo más peligroso sería que provocaran una brecha en el bloqueo informativo, logrando que el resto de la Esfera Humana se enterara de lo que realmente sucede en Paradiso. Con ello, sólo lograrían que se desatara el caos y el pánico, empezarían motines, saqueos y violencia entre la población civil. Con un frente abierto para evitar una invasión a gran escala en Paradiso no habría recursos suficientes para controlar y pacificar la retaguardia. Es necesario acallarlos para evitar que nos arrastren a la extinción.

[Inserto-2]

Si hay algo que no le gusta al general Kleinmann es recibir órdenes de chupatintas, pero esta última la ha recibido con gusto. El movimiento ALIVE se ha convertido en una molestia, pero en el momento en el que estos críos tacharon a Kleinmann de marioneta lo han convertido en algo personal.

El general está dispuesto a cumplir la orden de encontrarles y acallar su voz para siempre, utilizando medios poco ortodoxos si fuese necesario.

Se ha triangulado una señal en una instalación abandonada en mitad de la jungla, parece ser el origen de los mensajes de ALIVE. Ha llegado el momento de eliminar el virus y demostrar quien tiene el poder. Eduardo, el TAG recuperado de Toni Macayana, será la punta de lanza. La encarnación acorazada de Toni servirá para aplastar

a aquellos que se aprovechan de su nombre e imagen. ¿Justicia poética? Más bien sadismo militarizado.

Misión: Demostración de poder.

Extras:

Cid Campeador:

Es obligatorio que, antes de la Fase de Despliegue, los jugadores decidan quién es el Jugador A y quién es el Jugador B para determinar el extra que podrán aplicar a su Lista de Ejército.

JUGADOR A: Puede añadir a su Lista de Ejército un Tikbalang, Cazador de Acontecimiento, sin Coste ni CAP alguno. Este Tikbalang representará a Eduardo.

JUGADOR B: Puede añadir a su Lista de Ejército un Overdron Batriode armado con 2 Fusiles de Francotirador de Plasma sin Coste ni CAP alguno.

Una vez determinado quién es el Jugador A y quién es el Jugador B y antes de la primera fase táctica. Los jugadores podrán reajustar los Grupos de Combate para adaptar las nuevas incorporaciones a la Lista de Ejército. En esta misión se permite el uso de proxies respetando el Atributo de Silueta de las miniaturas añadidas por la misión.

Si uno de los jugadores juega con Ejército Combinado o cualquiera de sus sectoriales pasará directamente a ser el Jugador B.



DEMOSTRACIÓN DE PODER

Configuración tipo: B.

Reglas Especiales: Antena de Transmisión, Controlar Antena de Transmisión, Panoplias, Eliminación.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- Controlar la Antena al final de la partida (**2 Puntos de Objetivo**).
- Controlar la Antena mediante un TAG al final de la partida (**3 Puntos de Objetivo** extra).
- Haber obtenido **más** armas o equipo de las Panoplias que el enemigo al final de la partida (**2 Punto de Objetivo**).
- Eliminar **más** Puntos de Ejército que el adversario (**2 Puntos de Objetivo**).

CLASIFICADO

Cada jugador tiene **1 Objetivo Clasificado** (**1 Punto de Objetivo**).

DESPLIEGUE

Ambos jugadores desplegarán en los lados opuestos de la mesa de juego, en una Zona de Despliegue estándar de 30 cm de profundidad.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

ANTENA DE TRANSMISIÓN

Hay una Antena de Transmisión, situada en el centro de la mesa. La Antena de Transmisión deberá representarse con un Marcador 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).

CONTROLAR ANTENA DE TRANSMISIÓN

Una Antena de Transmisión se considera Controlada por un jugador cuando éste es el único que dispone de una figura, pero no un Marcador, en contacto peana con peana con dicha Antena de Transmisión. Por tanto, no puede haber figuras enemigas en contacto con la Antena de Transmisión. Las miniaturas en estado Nulo no se tendrán en cuenta.

Tal y como se indica en Objetivos Principales, si la tropa que Controla la Antena es un TAG, el jugador contabilizará **3 Puntos de Objetivo** extra.

PANOPLIAS

Hay 2 Panoplias situadas en la línea central de la mesa a 30 cm de los bordes (ver plano).

Cada Panoplia deberá representarse con un Marcador de Objetivo (OBJECTIVE) o con un elemento de escenografía de diámetro similar (como los Info Hubs de Micro Art Studio).

USAR PANOPLIA (HABILIDAD CORTA)

ETIQUETAS

Ataque.

REQUISITOS

La tropa debe encontrarse en contacto peana con peana con una Panoplia.

EFECTOS

- Esta Habilidad permite hacer uso de la Propiedad Logística de una Panoplia:
 - Superando una Tirada de VOL podrá efectuar una Tirada en cualquiera de las Tablas de Botín, para obtener un arma o pieza de Equipo. Una vez obtenido un éxito, no podrá volver a hacer uso de esta Propiedad.
 - Aquellas tropas que posean la Habilidad Especial Botín, Saqueador o cualquier otra Habilidad que así lo indique en su descripción, no precisan realizar la Tirada de VOL.
 - Además, una tropa que, en contacto peana con peana con esta pieza de escenografía, consuma una Habilidad Corta de la Orden cancela el estado Descargado.

ELIMINACIÓN

Una tropa se considera Eliminada cuando pasa a estado Muerto, o se encuentra en estado Nulo al final de la batalla.

Todas aquellas tropas que al final de la partida **no se hayan desplegado** en la mesa de juego como figura o Marcador deberán ser consideradas como Eliminadas por el enemigo.

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 situación de *¡¡¡Retirada!!!* la partida acabará al final de ese mismo Turno de Jugador.

ISC: EDUARDO, Tikbalangs, Cazadores de Acontecimiento / T. Mecanizada

EDUARDO, Tikbalangs, Cazadores de Acontecimiento

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
15-10	17	15	15	12	6	6	3	6	1

Equipo: ECM
Habilidades Esp.: CO. Mimetismo · G. Presencia Remota · Terreno Selvático · Prepar Plus

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
TIKBALANG	Ametralladora, Lanzallamas Pesado, Minas Antipersona	Arma CC AP	2	85

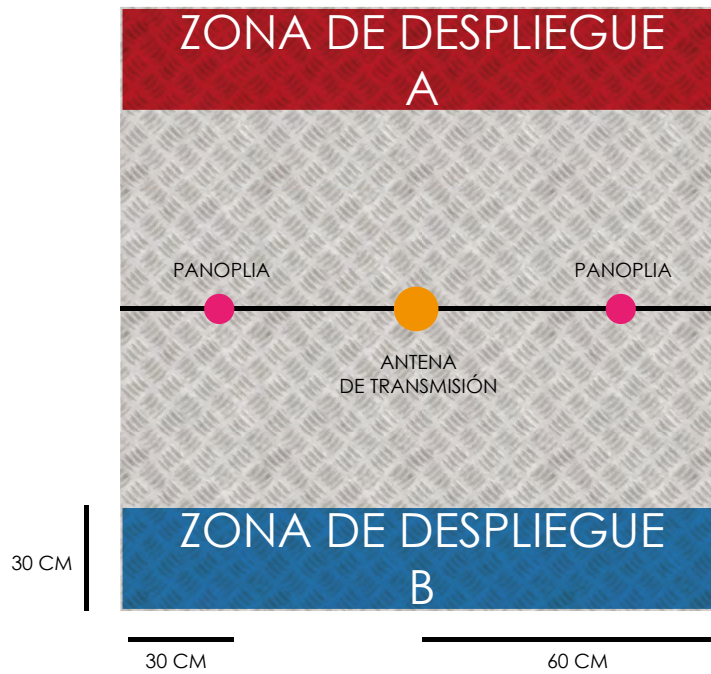
ISC: Overdrón Batroids / T. Mecanizada

OVERDRON BATROIDES

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
10-10	14	13	14	13	6	6	3	6	1

Equipo: ECM · TinBot A (Deflector N1) · TinBot D (Albedo)
Habilidades Esp.: G. Presencia Remota

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
OVERDRON	2 F. de Francotirador de Plasma		2	69





CORVUS BELLI
INFINITY
INFINITYTHEGAME.COM