

DIRE FOES MISSION PACK 7: CANDY CLOUD

CORVUS BELLI

# CANDY CLOUD

Candy Double, la gran estrella de Maya y famosa investigadora, ha descubierto un plan del Ejército Combinado para alterar la tecnología Bruma Oscura liberada en el planeta Amanecer, convirtiendo estas nubes de interferencia visual en un arma mortal para todos aquellos que entren en contacto con ellas. Se ha enviado un equipo de emergencia a unas instalaciones de procesamiento clandestinas de la Fuerza Ónice en Novyy Cimmeria para averiguar cómo desconectar esta tecnología corrupta.

Es de vital importancia cumplir la secuencia de análisis para obtener los datos necesarios que permitirán anular estas nubes letales. Pero también es sumamente importante detener a Candy Double, pues la estrella de Maya no debe revelar al resto de la Esfera Humana el alcance de los planes de la IE en Amanecer, para evitar que se desate el pánico entre la población.

Configuración tipo: M.

Reglas Especiales: Activar 1 consola, Zona de Exclusión, Sierra Alta, Consolas, Secuencia de Análisis, Completar la Secuencia de Análisis, Candy Double, Tropas Especialistas, DataTracker, Orden Especial del DataTracker, Modo Narrativo.

# OBJETIVOS DE LA MISIÓN

#### **OBJETIVOS PRINCIPALES**

- Activar una Consola (1 Punto de Objetivo por consola, siendo 3 Puntos el máximo).
- · Completar la Secuencia de Análisis (1 Punto de Objetivo).
- Tener a Candy Double en estado CivEvac con una tropa propia al final de la partida (2 Puntos de Objetivo).
- Tener a Candy Double en estado CivEvac con el DataTracker propio al final de la partida (2 Puntos de Objetivo extra).

#### **CLASIFICADO**

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

#### **FUERZAS**

BANDO A: 300 puntos.

BANDO B: 300 puntos.

### **DESPLIEGUE**

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

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

Zona de Exclusión. No se permite el uso de las Habilidades Especiales Despliegue Aerotransportado, Despliegue Mecanizado, Despliegue Avanzado ni Infiltración, ni la regla de despliegue de la Habilidad Especial Suplantación, dentro del área comprendida entre los 20 cm a cada lado de la línea central de la mesa. Zona de Exclusión no se aplica a la regla de Dispersión.

# REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

## TAMAÑO DE LA MESA DE JUEGO

120 cm x 120 cm

#### **SIERRA ALTA**

La totalidad de la mesa se considera Zona de *Terreno Sierra Alta*. En esta área **no se aplican restricciones al Movimiento**, sin embargo, aquellas tropas que posean la Habilidad Especial *Multiterreno* o *Terreno: Montaña* obtienen un Bono de +2,5 cm que sumarán al primer valor de su Atributo de *MOV*.

Este Bono se aplicará únicamente a la Habilidad **Mover** que se declare, ejecute o trace en la mesa de juego.

#### **CONSOLAS**

Hay un total de **cuatro** *Consolas*, desplegadas en mitades distintas de la mesa, cada una a 20 cm de la línea central de la mesa y a 30 cm del borde de la mesa (ver mapa).

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).

Cada jugador dispone de una numeración de *Consolas* propia, considerando que la Consola 1 es aquella más próxima a su *Zona de Despliegue* y situada a su izquierda (ver mapa).

## ACTIVAR CONSOLA (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.
- El número máximo de Consolas que cada jugador puede Activar es tres.

#### **EFECTOS**

- Consumiendo una Habilidad Corta de la Orden, y superando una Tirada de VOL+3, se considera que se ha Activado la Consola.
- Una vez que una tropa de un jugador ha Activado una Consola, el jugador no podrá volver a Activar dicha Consola.
- Una tropa podrá Activar una Consola que haya Activado una tropa enemiga, si han coincidido sus Tiradas en la Tabla.
- Activar una Consola que el adversario haya Activado previamente no anula los Puntos de Objetivo que éste haya obtenido por ello.
- Los jugadores pueden emplear los Marcadores de Jugador A y Jugador B (PLAYER A y PLAYER B) para señalar las Consolas que ya hayan Activado.

# **SECUENCIA DE ANÁLISIS**

Cada jugador debe *Descubrir* su propia *Secuencia de Análisis*, que se compone de una *Consola* inicial (la primera en ser *Activada*) y dos *Consolas Designadas* (aquellas indicadas por las Tiradas en la Tabla de Secuencia de Análisis).

Cuando el jugador supere la Tirada de *VOL+3* de *Activar Consola* realizará una Tirada en la Tabla de la Secuencia de Análisis para saber cuál es la siguiente *Consola Designada* que debe *Activar*. El número máximo de *Consolas Designadas* por jugador es dos.

The transfer of the transfer o	
TABLA DE SECUENCIA DE ANÁLISIS	
1D20	RESULTADO
1-4	Consola 1
5-8	Consola 2
9-14	Consola 3
15-20	Consola 4

En caso de obtener como resultado una *Consola* que el jugador ya hubiera *Activado* previamente se repetirá la tirada.

Cada jugador sólo considerará como *Consolas Designadas* aquellas que haya obtenido con sus tiradas y no los que obtuviera el adversario.

## COMPLETAR LA SECUENCIA DE ANÁLISIS

Para Completar la Secuencia de Análisis es necesario haber *Activado* la *Consola* inicial y las dos Consolas Designadas que hayan determinado sus Tiradas en la Tabla de la Secuencia de Análisis.

No es necesario que sea la misma Tropa Especialista la que Active todas las Consolas.

## **MINAS ANTI-INTRUSOS**

Hay 2 *Minas Anti-intrusos*, desplegadas en la línea central de la mesa a 30 cm del borde de la mesa (ver mapa).

Las *Minas Anti-intrusos* aplican las reglas de Mina Antipersona (ver Infinity N3), con la excepción de que consideran como enemigo cualquier tropa que no sea *Candy Double* o los *HVT*.

Cada Minas Anti-intrusos deberá representarse con un Marcador de Camuflaje (CO: CAMO) o con un elemento de escenografía de diámetro similar.

#### CANDY DOUBLE

Candy Double se encuentra situada en el centro de la mesa de juego.

Candy Double tiene el perfil de un Civil Neutral y emplea las **Reglas de**Civiles (Ver: Infinity: Human Sphere N3) para aplicar el estado CivEvac.

En este escenario, cada una de las *Tropas Especialistas* y el *DataTracker* pueden disponer de hasta **dos** *Civiles* (*Candy Double* y el *HVT*) en estado *CivEvac* al mismo tiempo. Las demás tropas capaces de declarar *Sincronizar Civil* no podrán disponer de más de **un** *Civil* en estado *CivEvac*.

Para representar a *Candy Double* se puede emplear la figura de Candy Double del Mission Pack 7: Candy Cloud.

TROPAS ESPECIALISTAS

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

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.

DATATRACKER

Al final de la Fase de Despliegue, el jugador debe declarar qué tropa de su Lista de Ejército será el DataTracker. La tropa elegida deberá ser siempre una figura desplegada en la mesa de juego. No se permite elegir tropas en estado Marcador o en Despliegue Oculto. Esta tropa deberá encontrarse siempre en la mesa de juego como figura y no como Marcador (no se permiten estados Camuflado, TO, Holoeco...). Así mismo, tropas Irregulares o cuyo Tipo de Tropa sea REM tampoco podrán ser designadas como DataTrackers.

El *DataTracker* se identifica mediante un Marcador de Data Pack (DATA PACK).

# ORDEN ESPECIAL DEL DATATRACKER

El DataTracker posee una Orden Irregular extra, que sólo puede consumir en sí mismo, y que no se puede convertir en una Orden Regular. Esta Orden no forma parte de la Reserva de Órdenes, es una Orden Irregular adicional de uso exclusivo para el DataTracker.

## **MODO NARRATIVO**

Este escenario está descrito de manera genérica, pero se puede jugar un Modo Narrativo que refleja algunos eventos de la historia actual del universo Infinity. En el Modo Narrativo, el Bando A será siempre el Ejército Sectorial de USAriadna. Mientras que el Bando B será siempre el Ejército Sectorial de la Fuerza de Contacto Ónice.

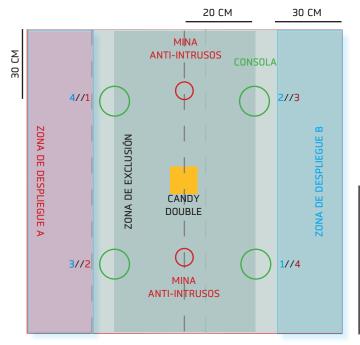
La Grunt Spec-Ops Rosie Munroe y Nexus-7 Kerr-Nau no necesitan realizar Tirada para *Activar una Consola*.

En el Modo Narrativo, la Grunt Spec-Ops Rosie Munroe y Nexus-7 Kerr-Nau pueden *Sincronizar a Candy Double* superando una Tirada Normal de *VOL+3*.

## 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.

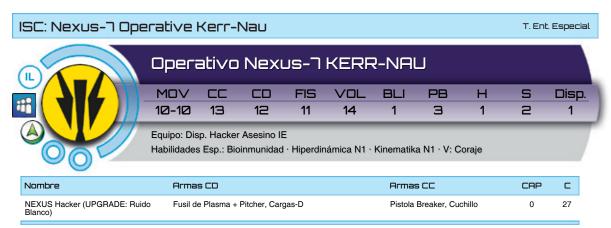


M) 09



NOTA 1: Rosie cuenta como un Grunt para formar Fireteams.

NOTA 2: Esta tropa es un personaje y no puede utilizar las reglas de Spec-Ops de las Reglas de Campaña.



NOTA 1: Kerr-Nau cuenta como un Nexus para formar Fireteams.

NOTA 2: Esta tropa es un personaje y no puede utilizar las reglas de Spec-Ops de las Reglas de Campaña.

