

CORVUS BELLI
INFINITY

DIRES FOES

VERDAD DESAFIANTE





VERDAD DESAFIANTE

Una reportera independiente ha recibido un paquete de datos confidenciales que desvelan una oscura trama por parte de las agencias de inteligencia de manipulación de empresas consultoras y asesoras con el fin de subvertir los mercados financieros.

La revelación de estos datos supondría un escándalo de proporciones épicas, y se convertiría en una auténtica arma política, por lo que deben ser tratados con mucho cuidado. La misión consiste en evacuar a la reportera, ya sea para evitar que difunda esa información o para asegurarse de que lo haga en el momento preciso, cuando más daño pueda causar al rival.

Reglas Especiales: Sala Objetivo, Consola, Conectar Consola, Reportera Independiente, Cápsulas de Desembarco, Sabotaje, Sabotear Cápsula, Evacuación, Eliminación, Tropas Especialistas.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- **Conectar** una *Consola del Sistema de Evacuación* (1 Punto de Objetivo).
- Tener a la *Reportera Independiente* en estado **Ci-*Evac*** al final de la partida (3 Puntos de Objetivo).
- **Evacuar** a la *Reportera Independiente* (3 Puntos de Objetivo).
- **Eliminar más** *Tropas Especialistas* enemigas que el adversario (2 Puntos de Objetivo).

CLASIFICADO

Cada jugador tiene **1 Objetivo Clasificado (1 Punto 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 Despliegue* estándar de 30 cm de profundidad.

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. No se permite efectuar ningún tipo de despliegue en su interior. No está permitido el uso de *Habilidades Especiales* del tipo *Despliegue Aerotransportado, Despliegue Avanzado, Despliegue Mecanizado, Infiltración, Suplantación...* para desplegar en su interior. Esta regla no se aplica a aquellas tropas que sufran *Dispersión*.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

TAMAÑO DE LA MESA DE JUEGO

1,20 cm x 1,20 cm

SALA OBJETIVO

La *Sala Objetivo* se encuentra situada en el centro de la mesa, tiene unas dimensiones de 20x20 cm. Los jugadores pueden representarla mediante la *Objective Room* de *Micro Art Studio*, el *Command Bunker* de *Warsenal*, la *Operations Room* de *Plastcraft* o la *Panic Room* de *Customeeple*.

En términos de juego, se considerará que los muros de la *Sala Objetivo* tienen una altura infinita, bloqueando totalmente la *Línea de Tiro* a través de ellos.

El interior de la *Sala Objetivo* se considera **Zona de Saturación**.

La *Sala Objetivo* dispone de 4 Puertas, situadas en la mitad de cada uno de sus muros (ver mapa). Las *Puertas de la Sala Objetivo* se encuentran abiertas.

Las *Puertas de la Sala Objetivo* deben representarse con un *Marcador de Acceso Estrecho (NARROW GATE)*, o con un elemento de escenografía de dimensiones similares, y se considerará que sólo permite el acceso de tropas con un valor del *Atributo Silueta* de 2 o inferior.

CONSOLAS DEL SISTEMA DE EVACUACIÓN

Hay **2 Consolas**, en mitades distintas de la mesa, cada una a 20 cm de la línea central de la mesa y a 60 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 (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*.
- Cada jugador podrá *Conectar una única Consola*.

EFFECTOS

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

En caso de fallar la tirada, ésta se puede repetir las veces que sea necesario, con el correspondiente consumo de una *Habilidad Corta* por intento.

REPORTERA INDEPENDIENTE

La *Reportera Independiente* tiene un perfil de juego de *Civil*. Ambos jugadores deberán considerarla como *Neutral*. La *Reportera Independiente* se encuentra en el centro de la *Sala Objetivo*.

Si la *Reportera Independiente* es *Evacuada* en estado *CivEvac*, se considerarán cumplidos ambos objetivos.

Para representar a la *Reportera Independiente* se puede emplear a la *Reportera Independiente (Free-lance Stringer)* del *Dire Foes Mission Pack 6. Defiant Truth*, o cualquier miniatura de la gama de *Infinity* o de *Infinity Bootleg*, preferiblemente aquellas designadas como *HVT* o como *Civil*.

CÁPSULAS DE DESEMBARCO

Hay **cuatro** *Cápsulas de Desembarco* en total. Cada mitad de la mesa dispone de dos de ellas, situadas en cada uno de los bordes de la mesa, en contacto con el límite de la *Zona de Despliegue* (ver plano). Las *Cápsulas de Desembarco* de cada jugador están numeradas del 1 al 2. La *Cápsula* que se encuentra a la izquierda del jugador será la N°1 mientras que la que se encuentra a su derecha será la N°2.

Para representar la *Cápsula de Desembarco* se debe emplear la plantilla de *Cápsula de Desembarco (DROPSHIP)* disponible en la sección de Descargas de la página web de *Infinity*, o un elemento de escenografía de dimensiones similares.

RECUERDA:

- Las figuras que se hallen dentro de una *Cápsula de Desembarco* se consideran en *Cobertura Total*.
- Sólo se podrá entrar y salir de una *Cápsula* a través de la escotilla representada en el modelo recortable y en la Plantilla de *Cápsula de Desembarco* disponible en la sección de Descargas de la web oficial de *Infinity*, o a través del acceso del que disponga la pieza de escenografía que se emplee para representar dicha *Cápsula*. La escotilla se considera un *Acceso Amplio (WIDE GATE)*.

SABOTAJE

Antes de la batalla, tropas infiltradas tras las líneas enemigas han logrado sabotear una de las *Cápsulas de Desembarco* del adversario.

Durante la *Fase de Despliegue* cada jugador debe anotar en secreto en un papel el número de la *Cápsula de Desembarco* que quiere sabotear (1 o 2). Este número se considera *Información Privada* hasta que el jugador declare la *ORA Sabotear Cápsula*.

SABOTEAR CÁPSULA (ORA)

ETIQUETAS

Ataque, Sin LDT.

REQUISITOS

- Sólo *Tropas Especialistas* pueden declarar esta Habilidad.
- Una *Tropa Especialista* del adversario ha declarado *Evacuación* encontrándose en el interior de la *Cápsula de Desembarco* que el jugador ha marcado como *Sabotaje*.

EFFECTOS

- Si supera una Tirada Enfrentada de **VOL**, una de las *Tropas Especialistas* del *Jugador Reactivo* anula, sin necesidad de LDT, la *Evacuación* declarada por el adversario.
- El jugador debe mostrar a su adversario, si éste lo requiriera, la nota con el número de la *Cápsula de Desembarco* saboteadas.



DIRES FOES



EVACUACIÓN (HABILIDAD CORTA)

ETIQUETAS

Ataque.

REQUISITOS

- Sólo *Tropas Especialistas* pueden declarar esta Habilidad.
- La *Tropa Especialista* debe encontrarse en el interior de una *Cápsula de Desembarco*.
- No se puede declarar esta Habilidad hasta el inicio de la **segunda Ronda de Juego**.
- No se puede declarar esta Habilidad si el jugador no ha *Conectado* una *Consola* previamente.

EFECTOS

- Si la *Cápsula* **no** ha sido marcada como *Saboteada* por el adversario, o si éste **no** declara la ORA *Sabotear Cápsula*, entonces consumiendo una Habilidad Corta, sin necesidad de Tirada, se considera que la *Evacuación* se ha realizado con éxito.
- Si la *Cápsula* ha sido marcada como *Saboteada* por el adversario, y éste declara la ORA *Sabotear Cápsula*, entonces, consumiendo una Habilidad Corta y superando una Tirada Enfrentada de **VOL** se considera que la *Evacuación* se ha realizado con éxito.
- En caso de la *Cápsula* haya sido *Saboteada* y el jugador falle la Tirada Enfrentada, podrá repetirla las veces que sea necesario, con el correspondiente consumo de una *Habilidad Corta* por intento.
- En caso de *Evacuación* exitosa se retirarán las figuras y el Marcador de *Cápsula de Desembarco* de la mesa de juego al final de la Orden en que se ha producido la *Evacuación*.
- Las tropas evacuadas en la *Cápsula* dejan de aportar su Orden a la Reserva de Órdenes en las siguientes Fases Tácticas, pero, aunque hayan abandonado la mesa de juego, no cuentan como baja para el recuento de **¡¡¡Retirada!!!**

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.

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.

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 un Ejército Sectorial del Servicio Imperial de Yu Jing. Mientras que el Bando B será siempre un ejército genérico de Haqqislam.

En este Modo, el Bando A (Yu Jing) considerará a la *Reportera Independiente* como *Hostil*, mientras que el Bando B (Haqqislam) la considerará *Neutral*.

En el Modo Narrativo, el Guǐ Fēng Xi Zhuang y la Husam Leila Sharif no necesitan realizar la Tirada de *VOL* para para *Conectar la Consola*, ni para *Sincronizar a la Reportera Independiente*.

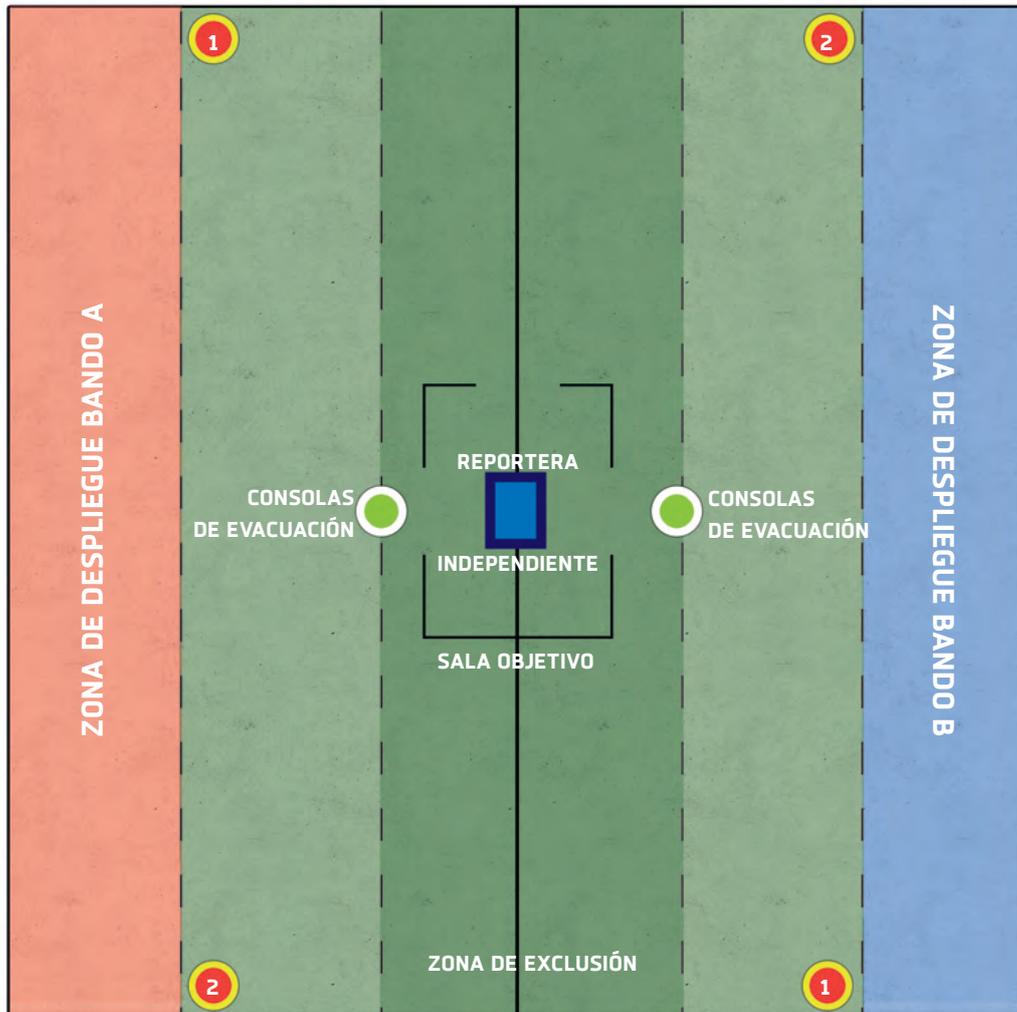
FIN DE MISIÓN

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**.



DIRES FOES



 CÁPSULAS DE DESEMBARCO

— LÍNEA CENTRAL DE LA MESA

CORVUS BELLI
INFINITY

WWW.INFINITYTHEGAME.COM