

# GUARDIANS OF THE GATE MISSION SET





## GUARDIANS OF THE GATE MISSION SET

“No nos entienden. Es cierto que hubo un momento en casi arrojamos la toalla, en que lo dimos todo por perdido, pero entonces comenzaron a atacar a la población civil y eso lo cambió todo, porque somos protectores, somos guardianes. Danos inspiración, un motivo por el que luchar, algo que defender y nos convertiremos en una pesadilla para el enemigo. Pondremos a todo el mundo a salvo y no dejaremos de matar alienígenas mientras tanto.”

*Teniente Laina Lalah, Cuerpo de Jenízaros. Últimos días de la defensa de la ciudad de Ghezirah. Tercera Ofensiva de Paradiso.*

### QAPU KHALQI: LOS GUARDIANES DE LA PUERTA

Qapu Khalqi es la fuerza responsable de la protección del tráfico de la Seda, el principal recurso de Haqqislam y uno de los denominados materiales estratégicos de la Esfera Humana. En el cumplimiento de esta tarea, la Qapu Khalqi creció y se expandió, convirtiéndose en el germen de la Armada haqqislamita, ya que las redes internacionales del comercio de la Seda abarcaban toda la Esfera y era necesario disponer de espacionaves de escolta para proteger a los convoyes de transporte de la codicia de las demás potencias. Desde su fundación, la Qapu Khalqi se ha enfrentado a piratas, contrabandistas, corsarios y unidades de élite de toda la Esfera Humana, demostrando que el estilo rudo e imparable de una fuerza de abordaje puede con todo lo que se le ponga por delante.

Sin embargo, no sólo las naves y los transportes resultan vitales para el tráfico de la Seda, también los caravasares y las estaciones orbitales son imprescindibles para el comercio de este preciado producto, convirtiéndose en nodos comerciales de relevancia estratégica. Ni el Sultanato de Funduq ni mucho menos los magnates del Consorcio de la Seda podían permitir que los depósitos y almacenes de estas estaciones fueran objetivo de la rapacería de piratas o potencias extranjeras. Por tal motivo, la Qapu Khalqi se hizo cargo también de la seguridad de todas las instalaciones espaciales haqqislamitas, en cuya defensa dejarían bien claro que no conocen límites a lo que pueden hacer por proteger tanto a los ciudadanos como a los intereses de Haqqislam.

Otro elemento fundamental para el comercio espacial, no sólo el de la Seda, son los Ascensores Orbitales, el nexo entre la superficie planetaria y el espacio más cercano y, por tanto, otra de las áreas de responsabilidad de la Qapu Khalqi. Una responsabilidad en principio marginal desde un punto numérico, ya que se limita a tres Ascensores Orbitales en toda la Esfera —el de Funduq, en Bourak, y los de Al-Hadiye y Ghezirah, en Paradiso— pero que sería la que acabaría cobrando más dramatismo para esta fuerza a raíz de los acontecimientos de la Tercera Ofensiva.

Una de las primeras acciones del Ejército Combinado fue lanzar un ataque contra el Portal de Salto Caído, que une Paradiso con Bourak. Este ataque, liderado por el General Maestro Táctico Dodrek, causaría tantos daños que provocaría el cierre del portal, impidiendo que las fuerzas de la Espada de Alá pudieran recibir refuerzos directamente desde Bourak, lo que mermaría su capacidad operativa durante toda la fase inicial de la Tercera Ofensiva.

Ante semejante escenario, en inferioridad numérica y escasos de refuerzos y material, las fuerzas haqqislamitas en Paradiso se vieron obligadas a replegarse, cediendo terreno ante un Ejército Combinado imparable que se había fijado como objetivo hacerse con los Ascensores Orbitales de Al-Hadiye y Ghezirah.

Aunque la Qapu Khalqi pueda considerarse como una fuerza eminentemente naval, también desarrolla acciones de superficie, pues es su tarea la protección de los convoyes terrestres y de las áreas perimetrales de astropuertos y Ascensores Orbitales. De tal manera, sus fuerzas se vieron trabadas en primera línea de batalla no sólo en la negrura del espacio sino también en el asfixiante terreno de Paradiso. Actuando de manera conjunta con fuerzas Nómadas, drusas y de la JSA —estas últimas en deuda por el apoyo haqqislamita durante el Alzamiento—, la Qapu Khalqi dio lo mejor de sí, luchando hasta el último hombre y cobrándose en sangre cada centímetro de terreno ganado por los alienígenas.

Sin embargo, ni todo el coraje y tesón de las fuerzas de la Qapu Khalqi fueron suficientes frente a un Ejército Combinado que contaba con la ventaja de la superioridad numérica y de armamento. El cierre del Portal Caído, que retrasaba la llegada de las fuerzas de apoyo y refuerzo, obligadas a dar un rodeo para poder emplear otros Portales de Salto, supuso un duro golpe estratégico que finalmente causaría la pérdida del Ascensor Orbital de Ghezirah.

Fue así como las fuerzas conjuntas de defensa, lideradas por la Qapu Khalqi, lograron estabilizar el frente de Al-Hadiye, estableciendo un bloqueo frente a la ofensiva alienígena en la ciudad Zaimah, la situación en Ghezirah fue muy diferente. Con una menor cantidad de fuerzas, y ante la negativa de PanOceanía y Yu Jing de aportar refuerzos, temerosos de debilitar sus propias posiciones también amenazadas por el Ejército Combinado, las tropas haqqislamitas fueron perdiendo terreno, hasta encontrarse luchando en las calles de la misma ciudad de Ghezirah, con la sombra del Ascensor Orbital cerniéndose sobre ellos.

Ghezirah se convirtió en escenario de grandes momentos de heroísmo en la defensa y evacuación de la población civil, donde la Qapu Khalqi ejerció como escudo y espada, y de acciones de gran audacia, con unidades Hassassin atravesando las líneas Morat para cobrarse objetivos de alto valor. Sin embargo, también fue lugar de momentos de gran vileza, con las fuerzas de la Druze Bayram Security expulsando a un grupo de civiles de una de las últimas cápsulas del ascensor, dejándolos a merced de los alienígenas para huir a órbita.



Gracias a su inquebrantable voluntad y su férrea determinación, y aún a pesar de las numerosas pérdidas sufridas, la Qapu Khalqi lograría evitar que el Ejército Combinado obtuviera una victoria completa en Ghezirah al impedirle que se hiciera con la estación *terminus* Luliwa, la base espacial que se encuentra al extremo del Ascensor Orbital, sobre el planeta. De este modo, al controlar la base orbital, las fuerzas de la IE se ven incapaces de hacer uso del ascensor, encontrándose bajo la constante amenaza de un bombardeo orbital. Esta situación de riesgo continuo les impide establecer posiciones permanentes en las inmediaciones de la base del ascensor, necesarias para poder lanzar ofensivas sistemáticas contra las fuerzas de la Qapu Khalqi que se ciernen sobre ellos, por ser fácilmente localizables desde órbita, lo que genera una situación de frágil *impasse* en ese sector del frente de Septentria.

No obstante, aunque esto supone un rayo de esperanza para la Qapu Khalqi y el resto de las fuerzas de la Espada de Alá en Ghezirah, lo cierto es que poco a poco han ido perdiendo terreno. Cada vez su margen de error es más reducido, y ya pueden ver cómo el abismo está más cerca. Pero ¿significa esto que los guardianes de la puerta tengan miedo o que su voluntad vaya a flaquear? No, ni mucho menos, porque si hay algo a lo que la Qapu Khalqi está acostumbrada es a luchar en las profundidades del espacio, el más negro e implacable de los abismos.

*Extracto de "Puertas orbitales. Objetivos de relevancia en la Tercera Ofensiva", un reportaje de Nabilah Al-Zahran para el Mayazine Al-Manara de distribución exclusiva en Paradiso.*

"La campaña por la defensa de esta ciudad comenzó bajo una cortina de lluvia, y desde entonces no ha dejado de llover. Pero ni el mayor de los diluvios podría lavar toda la sangre que hemos derramado aquí."

*Operativo Husam D. Schukin, oficial del mando de operaciones especiales de la Qapu Khalqi en la sección central de la ciudad de Zaimah, Quibilah, Frente Central de Norstralia. Tercera Ofensiva de Paradiso.*

## GUARDIANS OF THE GATE MISSION SET

Tras los sucesos de la Tercera Ofensiva de Paradiso, la historia del universo Infinity continúa avanzando mediante los eventos ITS y campañas asociadas. Dentro de este escenario enmarcado en las consecuencias de la Tercera Ofensiva, los Ascensores Orbitales haqqislamitas se convierten en objetivos de relevancia para el Ejército Combinado. Asediados, los ascensores dependen de las fuerzas de la Qapu Khalqi, que ha desplegado allí todos los efectivos disponibles para su defensa. Una vez más, las tropas del Sultanato deberán defender una puerta, en este caso hacia la órbita planetaria.

Este set de misiones ha sido concebido para conmemorar el valor de las tropas de la Qapu Khalqi y recrear algunas de las más intensas escenas de acción de las operaciones en las que se vieron envueltas durante la defensa de Ghezirah a través de los dos escenarios que lo forman.

- » Distrito de Almacenes. Recrea los esfuerzos de las tropas de la Qapu Khalqi por mantener el control del distrito de almacenes próximo al Ascensor Orbital de Ghezirah.
- » Única Salida. Reproduce los feroces combates por hacerse con las últimas cápsulas de evacuación a órbita en una ciudad ya prácticamente tomada por las fuerzas del Ejército Combinado.

Todos los escenarios incluyen Reglas Especiales que reflejan las operaciones llevadas a cabo en los alrededores del Ascensor Orbital de Ghezirah, una de las zonas de combate más peligrosas de Paradiso.

Se incluyen también nuevas entradas de perfil de tropa, que permiten crear nuevos tipos de Fireteam cuando se juegue con un Ejército Sectorial de la Qapu Khalqi. Estas nuevas opciones de tropa son totalmente oficiales, válidas en el ITS y pueden encontrarse en el Infinity Army.

A causa de sus Reglas Especiales, este paquete de escenarios no se puede emplear en el ITS. No obstante, el formato de las misiones que lo componen es el mismo que se emplea en el ITS, y el número de escenarios permite perfectamente montar un torneo de Infinity, aunque no sea oficial. Así que no esperes más, ¡escoge bando y forma parte de la historia del universo Infinity!





## QAPU KHALQI PERFILES

ISC: Djanbazan Tactical Group

T. Élite



### Grupo Táctico DJANBAZAN

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp
10-5	14	12	11	14	3	0	1	2	2

Equipo: Visor Multiespectral N2  
Habilidades Esp.: Multiterreno · Regeneración

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
DJANBAZAN	Fusil + Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0	27
DJANBAZAN	Ametralladora	Pistola, Cuchillo	1,5	35
DJANBAZAN	F. de Francotirador	Pistola, Cuchillo	0,5	31
DJANBAZAN Hacker (Disp. de Hacker)	Fusil+Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0,5	35
DJANBAZAN Médico Plus (MediKit)	Fusil + Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	0	31
DJANBAZAN Teniente	Fusil + Escopeta Lig.	Pistola, Cuchillo	1	27
DJANBAZAN	Fusil de Precisión Shock	Pistola, Cuchillo	0	29
DJANBAZAN (Fireteam: Haris)	Fusil de Precisión Shock	Pistola, Cuchillo	0,5	30

ISC: KTS, Kaplan Tactical Services

T. Veterana



### KAPLAN TACTICAL SERVICES (KTS)

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp
10-10	13	12	11	14	2	6	1	2	2

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo · V: Coraje

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
KAPLAN	Fusil Combi, Lanzaadhesivo, Cargas-D	Pistola, Cuchillo	0	23
KAPLAN	Fusil Combi, Blitzzen	Pistola, Cuchillo	0	23
KAPLAN	Fusil de Francotirador MULTI	Pistola, Cuchillo	1,5	30
KAPLAN	Spitfire	Pistola, Cuchillo	1	28
KAPLAN Ingeniero	Fusil Combi, Lanzaadhesivo, Cargas-D	Pistola, Cuchillo	0	27
KAPLAN Ingeniero	Fusil Combi, Blitzzen	Pistola, Cuchillo	0	27
KAPLAN Médico (MediKit)	Fusil Combi, Blitzzen	Pistola, Cuchillo	0	27
KAPLAN (Fireteam: Haris)	Fusil Combi, Lanza-adhesivo, Cargas-D	Pistola, Cuchillo	0	24
KAPLAN (Fireteam: Haris)	Spitfire	Pistola, Cuchillo	1,5	29

ISC: Shaytaniyah Remotes

T. Apoyo



### SHAYTANIYAH REMOTES

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp
15-10	8	12	10	13	0	3	1	3	1

Habilidades Esp.: G: Presencia Remota

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
REMOTO SHAYTANIYAH	Lanzamisiles Inteligente	Pulso Eléctrico	1,5	18
REMOTO SAYTANIYAH FTO (Fireteam: Dúo)	Lanzamisiles	Pulso Eléctrico	1,5	18



# QAPU KHALQI SECTORIAL ARMY

HAQQISLAM SECTORIAL ARMY LIST



## QAPU KHALQI



TROPA	DISP	FIRETEAM
 INFANTERÍA GHULAM	TOTAL	CORE
 ODALISCAS	5	CORE HARIS
 BASHI BAZOUKS	4	
 UNIDAD HAFZA	4	ESPECIAL
 SEKBAN, UNIDAD NAVAL ESPECIAL	5	CORE HARIS DÚO
 GRUPO TÁCTICO DJANBAZAN	5	CORE HARIS
 GRUPO ESPECIAL DE DISUASIÓN AZRA'IL	3	ESPECIAL
 JENÍZAROS	5	CORE
 UNIDAD AL HAWWA'	3	
 YUAN YUAN	3	
 DRUZE SHOCK TEAMS (EQUIPOS SHOCK DRUSOS)	5	CORE DÚO
 KAPLAN TACTICAL SERVICES (KTS)	5	CORE HARIS
 Operativo Husam LEILA SHARIF	1	ESPECIAL

### Unidad HAFZA

Fireteam Especial. Tropa comodín: Hasta 2 Hafzas pueden formar parte de cualquier Fireteam de la Qapu Khalqi, que no sea Tropa Mercenaria (Drusos, Kaplan).

### ODALISCAS

Fireteam Especial. Tropa comodín: Hasta 2 Odaliscas pueden formar parte de cualquier Fireteam de la Qapu Khalqi, que no sea Tropa Mercenaria (Drusos, Kaplan).

TROPA	DISP	FIRETEAM
 MERCENARIO NÓMADA: ALGUACILES (AL WAZÍRI)	4	
 MERCENARIO NÓMADA: MOBILE BRIGADA	1	
 TAG MERCENARIO NÓMADA: ESCUADRÓN "IGUANA"	1	
 SCARFACE & CORDELIA, ARMORED MERC. TEAM	1	
 REMOTOS RAFIQ	1	
 REMOTOS SHIHAB	2	
 REMOTOS SHAYTANIYAH	1	ESPECIAL
 REMOTOS FANOUS	3	
 REMOTOS NASMAT	2	
 REMOTOS KAMEEL	2	
 INGENIERO NAJJARUN	1	
 WARCORS, WAR CORRESPONDENTS	1	

### Grupo Especial de Disuasión AZRA'IL

Fireteam: Dúo Especial. 1 Remoto Shaytaniyah FTO + 1 Azra'il.

### Remotos SHAYTANIYAH

Fireteam: Dúo Especial. 1 Remoto Shaytaniyah FTO + 1 Azra'il.

### Operativo Husam LEILA SHARIF

Fireteam Especial. Personaje comodín: puede formar parte de cualquier Fireteam de este Sectorial.



## MISIÓN QK-1: DISTRITO DE ALMACENES

La zona de almacenes que rodea al Ascensor Orbital de Ghezirah es un auténtico laberinto lleno de todo tipo de recursos que a medida que la lucha por la ciudad se prolonga se vuelven cada vez más valiosos. El bando que logre mantener el control de esta zona podrá resistir el asedio con mayor facilidad durante más tiempo, o asfixiar definitivamente a todos los que se encuentran atrapados en esa ratonera.

*Reglas Especiales: Alcance Restringido, Vanguardia Acorazada, Secciones (ZO), Dominar ZO, Panoplias, Usar Panoplia, Controlar Panoplias, Tropas Especialistas, Oficial Logístico, Modo Narrativo.*

### OBJETIVOS DE LA MISIÓN

#### OBJETIVOS PRINCIPALES

- » *Dominar* la misma cantidad de *Secciones* que el adversario al final de la partida (3 *Puntos de Objetivo*, sólo si el jugador *Domina* al menos 1 *Sección*).
- » *Disponer del Oficial Logístico* propio en una *Sección Dominada* al final de la partida (1 Punto de Objetivo).
- » *Dominar* más *Secciones* que el adversario al final de la partida (4 *Puntos de Objetivo*).
- » *Controlar* una *Panoplia* al final de la partida (1 *Punto de Objetivo* por *Consola* controlada).

#### 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

#### ALCANCE RESTRINGIDO

La estructura de la zona de operaciones limita el alcance de las armas de fuego. En este escenario, cualquier *Ataque CD* cuyo objetivo se encuentre a una distancia igual o superior a 80 cm se considera un fallo automático, sin que haya necesidad de efectuar *Tirada*.

#### VANGUARDIA ACORAZADA

Las unidades tipo TAG pueden desplegar como si dispusieran de la *Habilidad Especial Despliegue Avanzado Nivel 1*.

#### SECCIONES (ZO)

Al final de la partida se dividirá la mesa de juego en cuatro *Secciones* de 30x60 cm tal como se muestra en el mapa, comprobando el número de *Secciones* que *Domina* cada jugador, y otorgándose los *Puntos de Objetivo* correspondientes.

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

### 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 *Tropas Servidor*, ya sea en forma de **miniatura** o de **Marcador** (*Camuflaje*, *HuevoEmbrión*, *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 *HuevoEmbrión*.

#### 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*.

### PANOPLIAS

Hay un total de 4 *Panoplias*, situadas en el centro de cada *Cuadrante*, cada una de ellas situada a 30 cm del borde correspondiente de la mesa.

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*.



## EFFECTOS

- » Esta Habilidad permite hacer uso de la Propiedad *Logística* de una *Panoplia*:
  - Superando una Tírada de **VOL** podrá efectuar una Tírada 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 Tírada 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**.

## CONTROLAR LAS PANOPLIAS

Una *Panoplia* se considera *Controlada* por un jugador cuando éste es el único que posee una *Tropa Especialista* (como figura, pero no como Marcador) en contacto peana con peana con la *Panoplia*. Por tanto, no puede haber figuras enemigas en contacto con la *Panoplia*. 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* 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.

## OFICIAL LOGÍSTICO

Al final de la *Fase de Despliegue*, el jugador debe declarar qué tropa de su Lista de Ejército será el *Oficial Logístico*. 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 *Oficial Logísticos*.

El *Oficial Logístico* se identifica mediante un Marcador de Jugador A o B (PLAYER A o B).

El *Oficial Logístico* debe encontrarse en un estado que **no sea considerado Nulo** para conceder el Punto de Objetivo adicional.

## 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*.

## 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.

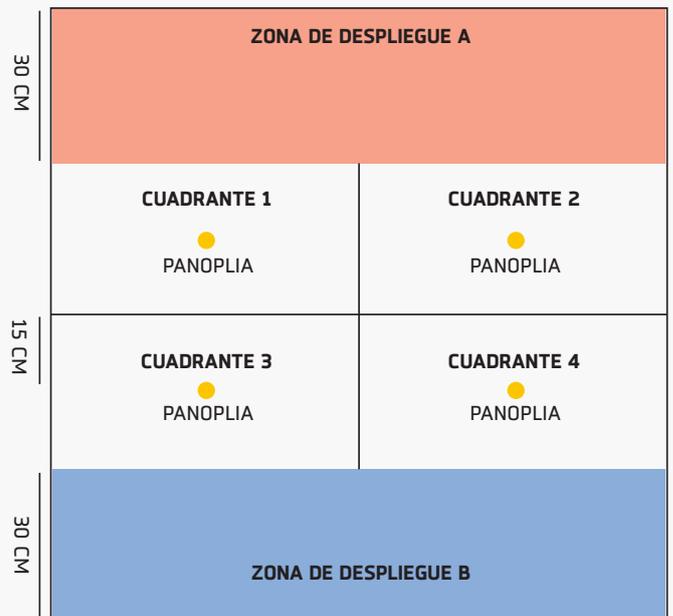
## REGLAS ESPECIALES MODO NARRATIVO

**BANDO A.** En el Modo Narrativo, el Bando A será siempre un ejército genérico haqqislamita o de la Qapu Khalqi.

Fuerzas: 365 puntos.

**BANDO B.** En el Modo Narrativo, el Bando B será siempre un ejército genérico o Sectorial del Ejército Combinado.

Fuerzas: 350 puntos + 1 punto de CAP extra.





## MISIÓN QK-2: ÚNICA SALIDA

Tras semanas de intensa lucha, a pesar de la inquebrantable voluntad de las tropas de la Qapu Khalqi, la dura realidad se ha impuesto: Ghezirah está perdida. No hay posibilidad de conservar la ciudad, ni las instalaciones del Ascensor Orbital. Ahora las fuerzas del Sultanato sólo pueden tratar de salvar a todos los civiles que puedan. A pesar de la intensa actividad de evacuación de las últimas semanas, aún quedan grupos de civiles rezagados que hay que llevar lejos de las garras de la IE. Con la ciudad rodeada y sometidos a la superioridad aérea del Ejército Combinado, la única vía de escape son las cápsulas del propio Ascensor Orbital, que los alienígenas tratan de dañar lo menos posible. Pero la estación *terminus* del Ascensor Orbital es un objetivo para la IE también, y sus fuerzas están tratando de hacer llegar un equipo de operarios que puedan preparar puntos de acceso para las fuerzas navales del Ejército Combinado. La carrera por hacerse con las últimas cápsulas de evacuación ha comenzado.

*Reglas Especiales: Espacio Interior, Espacio Cerrado, Consola de Emergencia, Sala Objetivo, Consola Central de Evacuación, Conectar Consola de Emergencia/ Consola Central de Evacuación, Tropas de Evacuación, Civiles, Cápsulas de Evacuación, Activar Cápsula de Evacuación, Tropas Especialistas, Modo Narrativo.*

### OBJETIVOS DE LA MISIÓN

#### OBJETIVOS PRINCIPALES

- » **Conectar** la *Consola de Emergencia* de la *Zona de Despliegue* propia (1 Punto de Objetivo).
- » **Conectar** la *Consola Central de Evacuación* (2 Puntos de Objetivo, sólo si se ha *Conectado* también la *Consola de Emergencia* propia).
- » Tener en estado **CivEvac** al HVT propio al final de la partida (2 Puntos de Objetivo).
- » **Evacuar** una o más *Tropas de Evacuación* junto con sus respectivos *Civiles* mediante las *Cápsulas de Evacuación* (2 Puntos de Objetivo).
- » **Evacuar más** *Tropas de Evacuación* junto con sus respectivos *Civiles* 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.

No se permite desplegar en el interior ni contacto peana con peana con la *Sala Objetivo*.

**Espacio Interior.** Este escenario transcurre en un interior, por tanto, no se permite el uso de los Niveles 3, 4 y 5 de la Habilidad Especial *Despliegue Aerotransportado*. Las *Balizas IA* deberán situarse en el borde de la mesa, fuera de las *Zonas de Despliegue*, sin necesidad de realizar tirada. Espacio Interior no afecta a las demás Habilidades Especiales que permiten desplegar de manera especial.

### TAMAÑO DE LA MESA DE JUEGO

120 cm x 120 cm

### REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

#### ESPACIO CERRADO

La zona de operaciones está plagada de áreas angostas. En este escenario, las Armas de Plantilla aplican un +1 al Daño.

#### CONSOLA DE EMERGENCIA

Hay una *Consola de Emergencia* en el interior de cada *Zona de Despliegue*, a 60 cm del borde de la mesa y en contacto con el límite de la *Zona de Despliegue*. La *Consola de Emergencia* 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).

#### 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.

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

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 *Siluetas* de 2 o inferior.



## CONSOLA CENTRAL DE EVACUACIÓN

Hay una *Consola Central de Evacuación* situada en el centro de la *Sala Objetivo*. La *Consola de Evacuación* deberá representarse con un Marcador de Consola B (Console B) 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 EMERGENCIA/ CONSOLA CENTRAL DE EVACUACIÓN (HABILIDAD CORTA)

### ETIQUETAS

Ataque.

### REQUISITOS

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

### EFFECTOS

- » Superando una Tírada 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.
- » Un jugador puede *Conectar* una *Consola* que haya sido *Conectada* previamente por su adversario, empleando el mismo procedimiento, sin que deje de contar como *Conectada* para el enemigo.

## TROPAS DE EVACUACIÓN

Se consideran *Tropas de Evacuación* aquellas que pueden ser desplegadas con un *Civil* en estado *CivEvac*.

Para ser considerado *Tropa de Evacuación* se deben cumplir los siguientes requisitos:

- » Encontrarse **completamente dentro de la Zona de Despliegue** durante la *Fase de Despliegue*.
- » Ser **IL, IM o IP**.
- » Ser **Regular** y **No Impetuoso**.
- » Sólo **figuras y no Marcadores** se considerarán *Tropas de Evacuación*.

## CIVILES

Los *Civiles* tienen el perfil de un *Civil Neutral* y emplean las **Reglas de Civiles** (Ver: Infinity: Human Sphere N3) para aplicar el estado *CivEvac*.

Cada jugador desplegará un mínimo de **tres** *Civiles* hasta un máximo de cinco.

Cada *Civil* se desplegará **completamente dentro** de la *Zona de Despliegue* y en **estado CivEvac** con una *Tropa de Evacuación*.

Para representar a los *Civiles* se puede emplear cualquier miniatura de la gama de *Infinity* o de *Infinity Bootleg*, preferiblemente aquellas designadas como *HVT* o como *Civil*. Algunos ejemplos de figuras especialmente adecuadas para ello son: el Alto Comisario de O-12, Go-Go Marlene, la Oficial de Ingeniería Naval, la Freelance Stringer... Los jugadores también podrán emplear un Marcador de Jugador (PLAYER A o PLAYER B) para representar a los *Civiles*.

## CÁPSULAS DE EVACUACIÓN

Hay un total de **ocho** *Cápsulas de Evacuación* y se encuentran repartidas entre ambos bordes de la mesa en dos grupos de cuatro (4 y 4), situadas a cada lado de la línea central de la mesa, en contacto peana con peana (ver plano).

Las *Cápsulas de Evacuación* deben representarse con un Marcador de Ascensor (ELEVATOR) o con un elemento de escenografía de diámetro similar (como las Elevator Doors de Micro Art Studio o los Elevators de Bandua Wargames).

Las *Cápsulas de Evacuación* no proporcionan **Cobertura**.

## ACTIVAR CÁPSULA DE EVACUACIÓN (HABILIDAD CORTA)

### ETIQUETAS

Ataque.

### REQUISITOS

- » No se podrá *Activar la Cápsula de Evacuación* si el jugador no ha activado la *Consola Central de Evacuación* previamente.
- » Sólo *Tropas de Evacuación* pueden declarar esta Habilidad.
- » La *Tropa de Evacuación* y su *Civil* en estado *CivEvac* deben encontrarse ambos en contacto peana con peana con la *Cápsula de Evacuación*.

### EFFECTOS

- » Consumiendo 1 Habilidad Corta de la Orden, una *Tropa de Evacuación* que se encuentre en contacto peana con peana con una *Cápsula de Evacuación* podrá activarla, saliendo de la mesa junto con su *Civil* en estado *CivEvac* al final de esa misma Orden.
- » Las tropas evacuadas en las *Cápsulas de Evacuación* dejan de aportar su Orden a la Reserva de Órdenes en la siguiente Fase Táctica, pero, aunque hayan abandonado la mesa de juego, no cuentan como baja para el recuento de *¡¡¡Retirada!!!* ni de *Pérdida de Teniente*.

## 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 genérico haqqislamita o de la Qapu Khalqi, mientras que el Bando B será siempre un ejército genérico o Sectorial del Ejército Combinado.

En el Modo Narrativo, los personajes especiales (la Husam Leila Sharif, Tarik Mansuri, Kornak, Ko Dali...) no necesitan realizar la Tírada de VOL para Conectar la Consola de Emergencia ni para Conectar la Consola de Evacuación.

## 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**.

