

The cover art features a dark teal background with a large, glowing yellow moon in the upper center, a smaller moon to its right, and several bolts of lightning. The title 'HALLOWEEN MISSION PACK' is written in large, 3D, glowing green letters across the middle. Silhouettes of bats are scattered throughout the scene. In the foreground, there is a graveyard with a fence, a large gnarled tree on the left, a tombstone with a black cat perched on top, and several other crosses. The tombstone is inscribed with 'TONI MACAYANA'.

HALLOWEEN MISSION PACK

TONI
MACAYANA

CORVUS BELLI
INFINITY

HALLOWEEN MISSION PACK

Una pata de Batroide, una SemillaEmbrión Shasvastii, un mechón de pelo de Ko Dali, tres gotas de Sepsitor...—masculló el Soldado-Brujo, dirigiéndose a su señor— removemos durante diez minutos en sentido de las agujas del reloj con una antena Ímetron y ¡listo! Con esta poción alzaremos un ejército de entre los muertos y los no tan muertos. ¡Será la oportunidad de erigir su imperio del terror, su reino del mal!

Sin decir ni una palabra, el Avatar esbozó una aterradora sonrisa.

REGLAS COMUNES

Para poder disfrutar de los escenarios especiales de Infinity para Halloween sólo hay que cumplir dos reglas.

La primera es pasártelo de miedo jugando las misiones.

Y la segunda es que, si tienes el coraje suficiente, te atrevas a añadir un Avatar a tu Lista de Ejército, porque vas a jugar con una fuerza de combate sepsitorizada. Pero, si te atemoriza dirigir un ejército zombi, es el momento de dejar de leer y salir corriendo mientras gritas despavorido.

A pesar de que estas listas con el añadido de un Avatar gratis no se pueden utilizar en el ITS, el formato de las misiones 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 y gestionarlo como un torneo amistoso en OTM (<https://otm.corvusbelli.com/manager>).

No esperes más y dirige a tu horda de zombis sepsitorizados a aniquilar a todo aquel que ose poner un pie en tu reinado del terror.





EL EJERCITO DE LAS TINIEBLAS

Dicen que, antes de que dos grandes ejércitos se enfrenten, un silencio sepulcral inunda el campo de batalla, como preludio al trágico desenlace. Pero esta batalla es diferente.

Gritos ahogados, el apesadumbrado arrastrar de los no muertos, y perversas letanías conforman la banda sonora de esta batalla condenada por el destino.

Cuando los Ejércitos de las Tinieblas se enfrentan, solo hay una única vencedora: la muerte.

[Warcor J. Williams, cagado de miedo, durante la cobertura de la batalla del Ejército de las Tinieblas.]

CONFIGURACIÓN TIPO: A.

Reglas Especiales: Niebla Espectral, No Muertos, Ejército Sepsitorizado, Sin Sepsitor.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- Eliminar **más** Puntos de Ejército enemigos que el adversario (2 Puntos de Objetivo).
- Eliminar un No Muerto enemigo (1 Punto de Objetivo por cada No Muerto).
- Eliminar **tantos** No Muertos enemigos como el adversario (2 Puntos de Objetivo, si se ha eliminado al menos a un No Muerto).
- Eliminar **más** No Muertos enemigos que el adversario (4 Puntos de Objetivo).

CLASIFICADO

Sin Objetivos Clasificados, ni figura HVT.

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 un No Muerto.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

NIEBLA ESPECTRAL

La Niebla Espectral es el área comprendida entre los 20 cm a cada lado de la línea central de la mesa y debe considerarse **Zona de Saturación** y **Terreno Difícil**. Tropas con la Habilidad Especial Terreno (cualquier tipo) o Multiterreno podrán aplicarla para evitar los efectos del Terreno Difícil.

NO MUERTOS

Hay un total de ocho No Muertos, correspondiéndole cuatro a cada jugador.

Cada jugador situará a sus cuatro No Muertos dentro de la Niebla Espectral, con la peana en contacto con el límite de la Niebla Espectral de su mitad de la mesa. Dos de ellos estarán situados a lo largo de dicho límite a 30 cm y 50 cm respectivamente de uno de los bordes de la de mesa, y los otros dos a 30 cm y 50 cm respectivamente del otro borde de la de mesa.

Los No Muertos no pueden situarse ni en el interior ni sobre elemento de escenografía alguno, y deben encontrarse en un punto accesible de la mesa. La situación de la escenografía en la mesa debe facilitar esto.

Los jugadores sólo podrán eliminar a los No Muertos enemigos.

En este escenario, los No Muertos disponen de perfil de Tropa, por lo que pueden ser tomados como objetivo por las tropas.

Los No Muertos sólo pueden ser Dañados mediante Ataques CC.

No se pueden emplear Órdenes de la Reserva de Órdenes en los No Muertos.

Al inicio de la Fase Táctica, el Jugador Activo debe activar a sus No Muertos como si de una Tropa Impetuosa se tratase. Sus objetivos deberán ser siempre tropas enemigas, pero nunca otros No Muertos.

En ORA, los No Muertos sólo podrán declarar Ataque CC.

ISC: Undead, Army of Darkness

NO MUERTO									
MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-0	18	0	11	8	2	3	2	2	4

Nombre	Arma CD	Arma CC	CAP	C
NO MUERTO		Arma CC Viral	-	-



Si el valor del Atributo *Heridas* de un *No Muerto* llega a un valor **igual** o **por debajo de 0**, el *No Muerto* pasa directamente a estado *Muerto*.

Para representar a los *No Muertos* 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 0-12, Go-Go Marlene, la Diplomática Tohaa, el Fusilero Angus, la Oficial de Ingeniería Naval... Los jugadores también podrán emplear los **Marcadores de Jugador** (PLAYER A y PLAYER B) para representar a sus respectivos *No Muertos*.

ELIMINACIÓN

Una tropa, o un *No Muerto*, 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.

EJÉRCITO SEPSITORIZADO

Las Listas de Ejército de ambos jugadores (¡incluso aquellas sin Petaca!) han sido sepsitorizadas por un Avatar que es quien las lidera. Por tanto, en términos de juego, cada jugador deberá alinear un **Avatar** de manera **gratuita**, sin coste de puntos ni CAP, que será el **Teniente** de su Lista de Ejército.

SIN SEPSITOR

En este escenario, el arma Sepsitor no tiene efecto, y no se aplica el estado *Sepsitorizado*.

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*.





PESADILLA EN SUGAR STREET

Se acerca la noche en Sugarceanía. Pero, durante esta noche en concreto, el colorido de sus calles adquiere un aspecto aterrador. Sombras espeluznantes y susurros macabros llenan todos los rincones de la ciudad.

Una larga noche en la que la ciudad no duerme, pues es la noche en la que se desata la pesadilla por las grandes cantidades de azúcar que desbordan sus calles.

CONFIGURACIÓN TIPO: B.

Reglas Especiales: Dispensador de Caramelos, Escalofriante Candy Box, Tropas Especialistas, Bono Operativo Especialista y Observador de Artillería, CandyTracker, Ejército Sepsitorizado, Sin Sepsitor.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- Por **cada** *Dispensador de Caramelos Activado* al acabar la partida (1 Punto de Objetivo).
- Por **cada** *Dispensador de Caramelos Controlado* al acabar la partida (1 Punto de Objetivo).
- **Controlar** el *Escalofriante Candy Box* al acabar la partida (3 Puntos de Objetivo).
- **Controlar** el *Escalofriante Candy Box* con el *CandyTracker* propio al final de la partida (2 Puntos de Objetivo extra).
- Eliminar al *Avatar* enemigo (1 Punto de Objetivo).

CLASIFICADO

Sin Objetivos Clasificados, ni figura HVT.

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 *Escalofriante Candy Box*, ni con los *Dispensador de Caramelos*.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

DISPENSADORES DE CAMELOS

Hay 2 *Dispensadores de Caramelos* situadas en la línea central, a 30 cm de cada borde de la mesa. Cada *Dispensador de Caramelos* deberá representarse con un Marcador de *Dispensador de Caramelos* (CANDY DISPENSER) o con un elemento de escenografía de diámetro similar.

ACTIVAR DISPENSADOR DE CAMELOS (HABILIDAD CORTA)

ETIQUETAS

Ataque.

REQUISITOS

- Sólo *Tropas Especialistas* pueden declarar esta Habilidad.
- La *Tropa Especialista* debe encontrarse en contacto peana con peana con el *Dispensador de Caramelos*.

EFECTOS

- Superando una Tirada Normal de **VOL** se considera que el *Dispensador de Caramelos* ha sido *Activado* 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.

- Al *Activar* un *Dispensador de Caramelos* la *Tropa Especialista* obtendrá un Marcador de Sugar Up! (SUGAR UP!), siempre y cuando no disponga ya de otro Marcador de Sugar Up!
- Un jugador puede *Activar* un *Dispensador de Caramelos* que haya sido *Activado* previamente por su adversario, empleando el mismo procedimiento. En ese caso, deja de contar como *Activado* para el enemigo.
- Se pueden emplear caramelos de diferentes colores o Marcadores de Jugador A (PLAYER A) y Jugador B (PLAYER B) para señalar el *Dispensador de Caramelos* activado. Es recomendable que cada jugador emplee un tipo de Marcador distinto.

MARCADOR DE SUGAR UP!

REQUISITOS

- Sólo *Tropas Especialistas* que han *Activado* un *Dispensador de Caramelos* pueden obtener este Marcador.
- Una *Tropa Especialista* no puede disponer de más de un Marcador de Sugar Up!



EFECTOS

- Una *Tropa Especialista* puede consumir su Marcador de Sugar Up! al declarar una Habilidad de la Orden u ORA.
- Al consumir su Marcador de Sugar Up! la *Tropa Especialista* puede aplicar un MOD de +3 al Atributo que emplee en la Tirada de dicha Orden u ORA.
- El jugador retirará el Marcador de Sugar Up! de la mesa de juego tras haber hecho uso de él.

Pilotos Remotos y Marcador de Sugar Up!
Los Pilotos Remotos conservarán su Marcador de Sugar Up! cuando vuelvan a sus TAG.

CONTROLAR DISPENSADOR DE CAMELOS

Un *Dispensador de Caramelos* se considera *Controlado* 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 dicho Dispensador. Por tanto, no puede haber figuras enemigas en contacto con el *Dispensador de Caramelos*. Las miniaturas en estado *Nulo* no se tendrán en cuenta.

ESCALOFRIANTE CANDY BOX

Hay 1 *Escalofriante Candy Box* situado en el centro de la mesa.

El *Escalofriante Candy Box* debe representarse con un Marcador de *Escalofriante Candy Box (CANDYBOX)* o con un elemento de escenografía relacionado (como los Stasis Coffins de Warsenal o el Cryo Pod de Customeeple).

CONTROLAR ESCALOFRIANTE CANDY BOX

El *Escalofriante Candy Box* se considera *Controlado* 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 dicho *Escalofriante Candy Box*. Por tanto, no puede haber figuras enemigas en contacto con el *Escalofriante Candy Box*. 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 OPERATIVO ESPECIALISTA Y OBSERVADOR DE ARTILLERÍA

Aquellas tropas que posean la Habilidad Especial *Operativo Especialista* u *Observador de Artillería* dispondrán de un **MOD de +3** a las Tiradas de *VOL* necesarias para *Activar* una *Dispensador de Caramelos*.

CANDYTRACKER

El *CandyTracker* es un operativo de alta resistencia a los azúcares, especialista en operaciones de *Recuperación* y *Recolección* de todo tipo de chucherías y dulces.

Al final de la Fase de Despliegue, el jugador debe declarar qué tropa de su Lista de Ejército será el *CandyTracker*. 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 *CandyTrackers*.

El *CandyTracker* se identifica mediante un Marcador de *Candy Pack (CANDY PACK)*.

EJÉRCITO SEPSITORIZADO

Las Listas de Ejército de ambos jugadores (¡incluso aquellas sin *Petaca!*) han sido sepsitorizadas por un *Avatar* que es quien las lidera. Por tanto, en términos de juego, cada jugador deberá alinear un *Avatar* de manera **gratuita**, sin coste de puntos ni *CAP*, que será el **Teniente** de su Lista de Ejército.

SIN SEPSITOR

En este escenario, el arma *Sepsitor* no tiene efecto, y no se aplica el estado *Sepsitorizado*.

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**.



TRUCO O TRATO



En la tranquilidad de su salón, Angus se sobresaltó al escuchar un sonido sordo proveniente de su puerta. Ya era tarde, y nuestro héroe no esperaba a nadie.

—¿Quién podría ser a estas horas?— se preguntó, extrañado.

El Fusilero abrió la puerta, muy lentamente, para encontrarse una enorme y terrorífica silueta al otro lado. La misteriosa figura se encorvó hasta quedar a la altura de Angus. A pesar de la tenue luz, éste pudo apreciar una escalofriante sonrisa alienígena, llena de afilados dientes. El Avatar extendió sus garras para revelar, primero, una palma vacía y, a continuación, otra con un diabólico CrazyKoala. Pero, antes de que Angus tuviera tiempo de decidir entre “truco o trato”, el CrazyKoala le saltó a la cara.

CONFIGURACIÓN TIPO: N.

Reglas Especiales: Dispensadores de Caramelos, Truco o Trato, Tropas Especialistas, Bono de Tropa Especialista, Ejército Sepsitorizado, Sin Sepsitor.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- Ser el **único jugador** que tiene *Conectados tres Dispensadores de Caramelos*, pero formando una línea recta, ya sea en horizontal, vertical o diagonal y continuada en la mesa de juego al final de la partida (4 Puntos de Objetivo).
- Ambos jugadores tienen *Conectados tres Dispensadores de Caramelos* al final de la partida, pero formando una línea recta y continuada en la mesa de juego (2 Puntos de Objetivo).
- Tener *Conectados más Dispensadores de Caramelos* al final de la partida que el enemigo (3 Puntos de Objetivo).
- Tener *Conectado al menos un Dispensador de Caramelos* de los situados en la mitad de la mesa del enemigo al final de la partida (2 Puntos de Objetivo en total).

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 peaña con los *Dispensadores de Caramelos*.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

DISPENSADORES DE CAMELOS

Hay un total de **9 Dispensadores de Caramelos**. Uno de ellos se encuentra en el centro de la mesa, con otros dos situados en la línea central, a 30 cm de cada borde de la mesa, mientras que los seis restantes se encuentran en mitades distintas de la mesa. Cuatro de éstos se sitúan a 20 cm en paralelo de la línea central de la mesa y a 30 cm del borde de la mesa. Los 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).

Los *Dispensadores de Caramelos* deberán representarse mediante Marcadores de *Dispensadores de Caramelos* (CANDY DISPENSER) o con un elemento de escenografía de diámetro similar.

CONECTAR DISPENSADOR DE CAMELOS (HABILIDAD CORTA)

ETIQUETAS

Ataque.

REQUISITOS

- Cualquier tropa, como figura pero no como Marcador, puede declarar esta Habilidad.
- La tropa debe encontrarse en contacto peana con peana con un *Dispensador de Caramelos*.

EFECTOS

- Superando una Tirada de **VOL** se considera que el *Dispensador de Caramelos* ha sido *Conectado* 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.

- Un jugador puede *Conectar* un *Dispensador de Caramelos* que haya sido *Conectado* previamente por su adversario, empleando el mismo procedimiento. En ese caso, deja de contar como *Conectado* para el enemigo.
- Se pueden emplear caramelos de diferentes colores o Marcadores de Jugador A (PLAYER A) y Jugador B (PLAYER B) para señalar las *Antenas* conectadas. Es recomendable que cada jugador emplee un tipo de Marcador distinto.



TRUCO O TRATO

Los *Dispensadores de Caramelos* están llenos de sorpresas. Para obtener caramelos hay que decidir qué se quiere, si truco o trato.

Cuando una tropa supere la Tirada de VOL para *Conectar un Dispensador de Caramelos* realizará una Tirada en la Tabla de Truco o Trato para saber cuál es el efecto que sufre.

TABLA DE TRUCO O TRATO	
1D20	RESULTADO
1-14	<i>¡Caramelos, muchos caramelos!</i> (Sin efecto)
15-16	<i>¡Buuu!</i> (La tropa debe superar una Tirada de PB contra Daño 13 o aplicar el efecto de la Munición Especial Aturdidora.)
17-18	<i>Una cadavérica cabritilla te enviste.</i> (La tropa debe superar una Tirada de FIS-3 o pasará a estado Inmovilizado-1.)
19-20	<i>Un diabólico CrazyKoala te salta a la cara.</i> (La tropa debe superar una Tirada de BLI contra Daño 13.)

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.

BONO DE TROPA ESPECIALISTA

Las *Tropas Especialistas* dispondrán de un MOD de +3 a las Tiradas de VOL necesarias para *Conectar* los *Dispensadores de Caramelos*.

EJÉRCITO SEPSITORIZADO

Las Listas de Ejército de ambos jugadores (¡incluso aquellas sin Petaca!) han sido sepsitorizadas por un Avatar que es quien las lidera. Por tanto, en términos de juego, cada jugador deberá alinear un **Avatar** de manera **gratuita**, sin coste de puntos ni CAP, que será el **Teniente** de su Lista de Ejército.

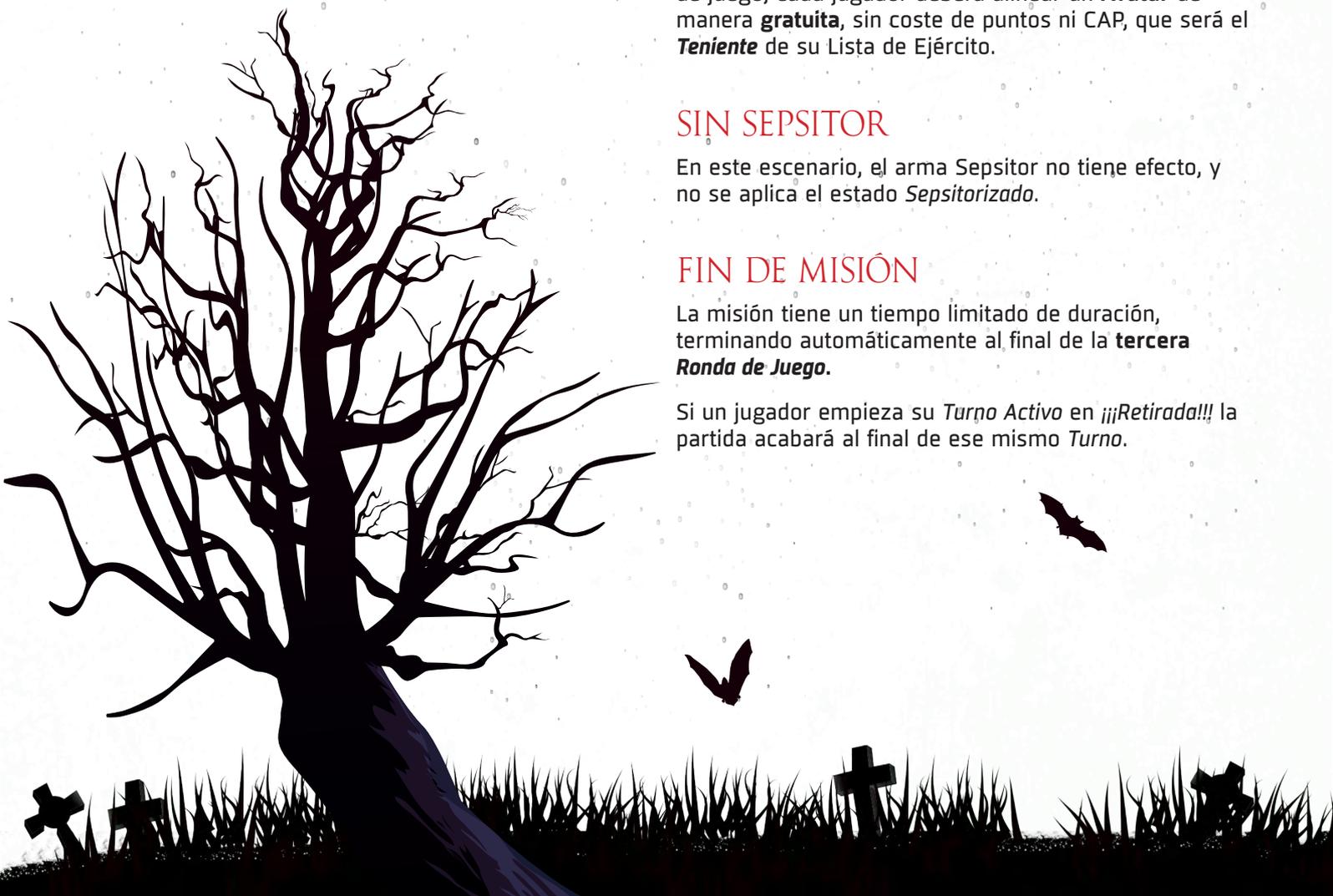
SIN SEPSITOR

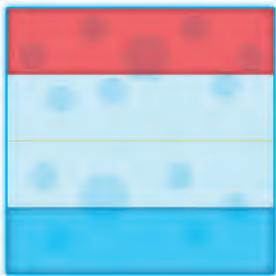
En este escenario, el arma *Sepsitor* no tiene efecto, y no se aplica el estado *Sepsitorizado*.

FIN DE MISIÓN

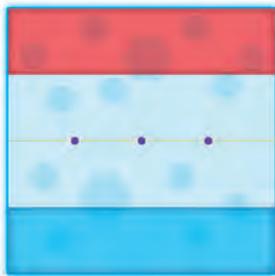
La misión tiene un tiempo limitado de duración, terminando automáticamente al final de la **tercera Ronda de Juego**.

Si un jugador empieza su *Turno Activo* en *¡¡¡Retirada!!!* la partida acabará al final de ese mismo *Turno*.

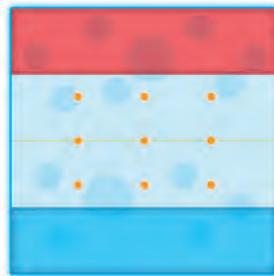




A



B



N



CORVUS BELLI
INFINITY