



INFINITY

OUTRAGE

M I S S I O N E S

INFINITY

OUTRAGE



INFINITY OUTRAGE

175 años en el futuro. La Humanidad ha llegado a las estrellas. Las grandes potencias se enfrentan en guerras secretas con acciones encubiertas que escriben la historia de la Esfera Humana desde las sombras.

Knauf, francotirador consumado, trabajó como operativo encubierto, participando en acciones inconfesables, hasta que una operación le robó el alma. Roto y quebrado, abandonó el servicio activo, creyendo que lo dejaba todo atrás.

Se equivocaba.

Aquella operación siguió su curso, y ahora sus cabos sueltos amenazan con destruir el delicado equilibrio de poderes de la Esfera Humana, con consecuencias inimaginables. Reclutado de nuevo, Knauf tendrá que enfrentarse a su pasado y a sí mismo en una vorágine de traiciones y destrucción a la que nadie podría sobrevivir.

INFINITY OUTRAGE MISSION SET

Outrage, el primer manga de Infinity, permite descubrir más acerca de la Esfera Humana y los poderes que la gobiernan a través de una historia de espionaje llena de acción, con unos personajes carismáticos de los que se quedan grabados en la memoria.

En homenaje a estos personajes se lanzó la caja Infinity Outrage, que incluía a los personajes principales del Dolly Dagger Team, así como su antagonista, Jethro. No obstante, a causa de las propias circunstancias de la historia, estos personajes no pueden formar parte de las listas oficiales del ITS. Sin embargo, tanto estos personajes como las fantásticas miniaturas en las que se encarnan, bien se merecen unos perfiles de tropa con los que poder jugar, aunque no sea en un torneo ITS.

Aquí encontrarás una Lista de Ejército completa y cerrada que incluye a todos los miembros del Dolly Dagger Team, y cuyo funcionamiento se detalla en el propio texto de cada misión.

Pero este set de misiones no sólo te permitirá jugar con los protagonistas de Outrage, sino también recrear algunas de las más intensas escenas de acción del manga a través de los cuatro escenarios que lo forman.

» Encuentro en Paradiso. Representa la emboscada de Jethro a un comando panoceánico.

» Here comes, Dolly Dagger. Recrea la llegada del equipo protagonista a la zona de operaciones en Svalarheima y su choque con las fuerzas drusas.

» Dolly heavy mamma. El momento álgido del enfrentamiento entre el Dolly Dagger Team y los drusos.

» Watch out there, baby. Recrea la huida de Svalarheima ante el ataque de las fuerzas de seguridad de Yu Jing.


Aunque estos escenarios no tendrían sentido sin los antagonistas del Dolly Dagger Team, Jethro y sus aliados de la Sociedad Drusa. De tal modo, este pack incluye también la Druze Bayram Security, un Ejército Sectorial mercenario con el que crear listas de ejército que puedan enfrentarse al Dolly Dagger Team.

Todos los escenarios incluyen un Modo Narrativo que permite alinear a estas dos fuerzas, además de listas panoceánicas y de Yu Jing en el primer y último escenario, para facilitar el poder recrear estas increíbles escenas de acción.

A pesar de que estos perfiles no se pueden emplear 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. Así que no esperes más, móntate en la Dolly Dagger y vive la experiencia Outrage, ¡ahora en vivo!

PERSONAJES

INFINITY
OUTRAGE




BEBA

PILOTO DEL TAG STALLION JACK. AMPLIOS CONOCIMIENTOS EN ARMAMENTO PESADO E INGENIERÍA DE EXOSQUELETOS DE COMBATE. LOS INFORMES PSIQUIÁTRICOS SON DESCONCERTANTES "INESTABILIDAD EMOCIONAL, TENDENCIA A LA VIOLENCIA, DESMEDIDO FETICHISMO SEXUAL POR SU UNIDAD TAG" (CITA TEXTUAL).

PILOT OF THE TAG STALLION JACK. AMPLE KNOWLEDGE OF HEAVY WEAPONRY AND COMBAT EXOSKELETON ENGINEERING. PSYCHIATRIC REPORTS ARE CONCERNING AND INCLUDE QUOTES SUCH AS: "EMOTIONAL INSTABILITY, VIOLENT TENDENCIES, IMMEDIATE SEXUAL FETISHISM TOWARD HER TAG UNIT."

VICTOR SANTOS CORVUS BELLI KENNY RUIZ

INFINITY
OUTRAGE




DOMOVOI

INFANTERÍA DOG WARRIOR, ARIADNA. EXPERTO EN TÁCTICAS DE ASALTO Y LUCHA CUERPO A CUERPO. INFORMES DE TURBULENTO VIDA PERSONAL Y ANTECEDENTES POR ALTERCADOS PÚBLICOS E INSUBORDINACIÓN.

DOG-WARRIOR INFANTRY, ARIADNA. ASSAULT TECHNIQUES AND HAND-TO-HAND COMBAT EXPERT. REPORTS SPEAK OF A TURBULENT PERSONAL LIFE AND ANTECEDENTS FOR PUBLIC ALTERCATION AND INSUBORDINATION.

VICTOR SANTOS CORVUS BELLI KENNY RUIZ

INFINITY
OUTRAGE




EMILY

LA OFICIAL MÁS JOVEN Y AMBICIOSA DEL HEXAEDRO. DOTES ESTRATÉGICAS DE MANDO, NEGOCIACIÓN Y MANIPULACIÓN. DESTREZA EN ARMAS DE CORTO ALCANCE. AUNQUE SE LE SUPONE UNA BAJA TOLERANCIA AL FRACASO, HA DEMOSTRADO EN NUMEROSAS OCASIONES SER PRAGMÁTICA Y OBSTINADA.


THE YOUNGEST AND MOST AMBITIOUS OFFICER IN THE HEXAHEDRON. SKILLED AT LEADERSHIP ROLES, NEGOTIATION, MANIPULATION. PROFICIENT WITH SHORT-RANGE FIREARMS. CONSIDERED A LIABILITY FOR HER LOW TOLERANCE FOR FAILURE, SHE HAS NEVERTHELESS PROVEN HERSELF TO BE PRAGMATIC AND OBSTINATE IN HER DUTY.

VICTOR SANTOS

CORVUS  BELLI

KENNY RUIZ

INFINITY
OUTRAGE




JETHRO

EL OBJETIVO MÁS CODICIADO POR EL HEXAEDRO. TIRADOR DE ÉLITE CON CUERPO MEJORADO. PRESUNTO CONTRABANDISTA Y SICARIO, VINCULADO A LA SOCIEDAD DRUSA. NOMBRE REAL, ASPECTO Y UBICACIÓN ACTUAL: DESCONOCIDO. VER EXPEDIENTE "MATANZA DE PARADISO".


SHORTLISTER IN THE HEXAHEDRON'S MOST WANTED LIST. ELITE SNIPER WITH AN ENHANCED BODY. ALLEGED SMUGGLER AND HITMAN WITH TIES TO THE DRUZE SOCIETY. REAL NAME, APPEARANCE, CURRENT WHEREABOUTS: UNKNOWN. SEE FILE: 'PARADISO MASSACRE'.

VICTOR SANTOS

CORVUS  BELLI

KENNY RUIZ

INFINITY
OUTRAGE



KNAUF

FRANCOTIRADOR LEGENDARIO, EXPERTO EN OPERACIONES ENCUBIERTAS. DESTREZA TANTO EN LARGA COMO EN CORTA DISTANCIA. LOS ÚLTIMOS INFORMES LE CONSIDERABAN "QUEMADO" PARA LAS OPERACIONES DE INFILTRACIÓN. ESTATUS ACTUAL: RETIRADO Y EN PARADERO DESCONOCIDO.


RENOWNED SNIPER AND UNDERCOVER ASSET. MAXIMALLY EFFICIENT AT ALL COMBAT RANGES. RECENT INTEL MARKS HIM AS 'BURNED OUT' FOR ALL INFILTRATION PURPOSES. CURRENT STATUS: IN RETIREMENT; WHEREABOUTS UNKNOWN.

VICTOR SANTOS

CORVUS BELL

KENNY RUIZ

INFINITY
OUTRAGE



NAKADAI

ASESINO ONIWABAN. EXPERTO EN TÉCNICAS DE OCULTACIÓN Y LUCHA CON ARMAS BLANCAS. CARÁCTER RESERVADO, PERO OCASIONALMENTE ESTABLECE LAZOS DE CAMARADERÍA CON SUS COMPAÑEROS DE ARMAS.

ONIWABAN ASSASSIN. STEALTH AND SWORDSMANSHIP SPECIALIST. MARKEDLY UNSOCIABLE BUT KNOWN TO ESTABLISH STRONG BONDS WITH HIS COMRADES-IN-ARMS.


VICTOR SANTOS

CORVUS BELL

KENNY RUIZ

INFINITY
OUTRAGE

INFINITY
OUTRAGE



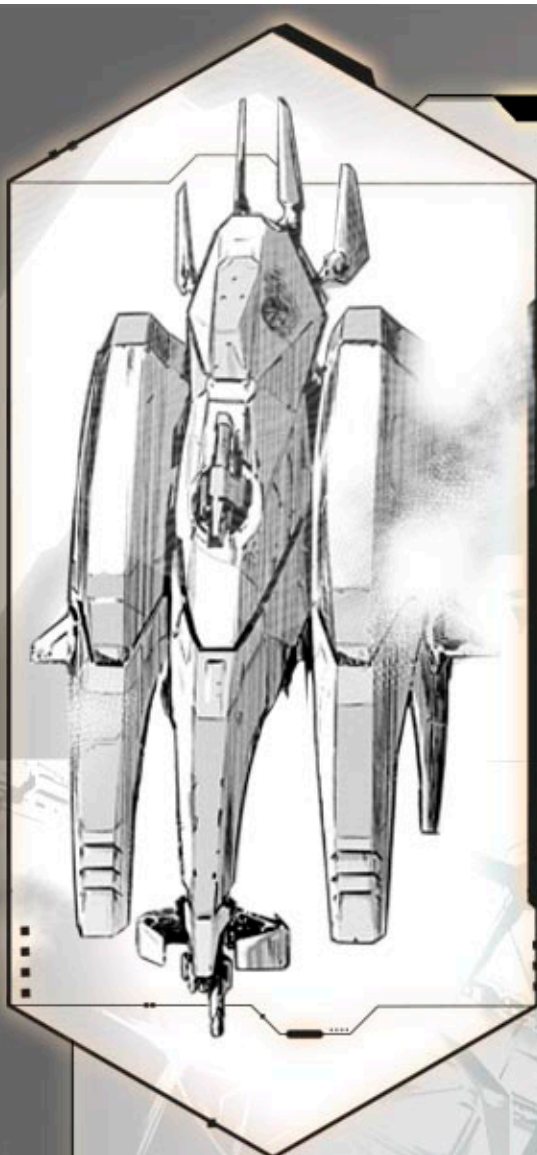
UHAHU

DATOS CONFIDENCIALES VINCULADOS AL EXPEDIENTE "GRUPO IRREGULAR DE NIÑOS PERDIDOS DEL MÓDULO BAKER DE TUNGUSKA". HACKER DE PRIMERÍSIMO NIVEL. NULAS HABILIDADES DE COMBATE, SE HACE NECESARIA ESCOLTA. TENDENCIA A LA INTROVERSIÓN, ANTECEDENTES DE PSICOSIS DE GUERRA Y STRESS POST-TRAUMÁTICO.

CONFIDENTIAL DATA ASSEMBLED FROM THE "IRREGULAR GROUP OF LOST CHILDREN FROM BAKER MODULE, TUNGUSKA" DOSSIER. FIRST-CLASS HACKING PRODIGY. NEGLIGIBLE COMBAT SKILLS; ESCORT REQUIRED. TENDENCY TOWARD INTROVERSION; KNOWN HISTORY OF WAR PSYCHOSIS AND PTSD.

VICTOR SANTOS CORVUS ▾ BELLI KENNY RUIZ





DOLLY DAGGER

EL CONCEPTO ORIGINAL EN EL QUE SE BASABA EL PRIMER PROTOTIPO DEL I-TECHNICHS AEROSPACE OWL ERA LA COMBINACIÓN DE IMPULSORES DE ALTA VELOCIDAD CON UNA CAPACIDAD DE CARGA SUFICIENTE PARA TRANSPORTAR UNA UNIDAD DE ASALTO ACORAZADA. NO OBSTANTE, A CAUSA DE LOS RECORTES PRESUPUESTARIOS, EL MODELO DE PRODUCCIÓN FUE EQUIPADO CON UN SISTEMA DE MANIOBRA INFERIOR QUE CONVERTÍA A ESTA PODEROSA MÁQUINA EN UNA BESTIA DESBOCADA DE DIFÍCIL CONTROL. CEDIDAS POR EL HEXAEDRO COMO EXCEDENTES MILITARES A TODO GRUPO INSURGENTE O GUERRILLA AL QUE APOYARA, PRONTO SE GANARÍAN EL SOBRENOMBRE DE "LA INDÓMITA". EMILY SE HARÍA CON UN VIEJO MODELO DEL ITAS OWL YA AL BORDE DEL DESGUACE PARA UNA OPERACIÓN ENCUBIERTA, SUSTITUYENDO EL SISTEMA DE MANIOBRA POR UNA VERSIÓN DE FÁBRICA DEL MODERNIZADO TIWARI-JONES 4.5, Y LO BAUTIZARÍA CON EL TÍTULO DE SU CANCIÓN FAVORITA. LAS SUCESIVAS MODIFICACIONES A LAS QUE EMILY HA IDO SOMETIENDO A LA DOLLY DAGGER LA CONVIERTEN EN UNA PESADILLA PARA SU MANTENIMIENTO, PERO TAMBIÉN EN EL RECURSO MÁS VALIOSO DE ESTA AGENTE.

THE ORIGINAL CONCEPT BEHIND THE FIRST I-TECHNICHS AEROSPACE OWL PROTOTYPE WAS THE COMBINATION OF HIGH-SPEED IMPULSION TECHNOLOGY AND A HOLD SPACIOUS ENOUGH TO TRANSPORT AN ENTIRE ARMORED ASSAULT UNIT. UNFORTUNATELY, THE PROJECT WAS HIT BY A WAVE OF BUDGET CUTS AND SOME CORNERS HAD TO BE CUT ALONG THE WAY; MAINLY, THE FINAL PRODUCTION MODEL CAME EQUIPPED WITH A SUBSTANDARD STEERING TRAIN THAT MADE PILOTING THE OWL FEEL 'LIKE BREAKING A WILD HORSE.' INITIALLY MOTHBALLED, THESE FICKLE BEASTS STARTED SEEING USE WHEN THE HEXAHEDRON MOVED TO GET RID OF THEIR SURPLUS BY DISTRIBUTING THEM TO PANO-ALIGNED INSURGENT GROUPS AND GUERRILLA FORCES, WHERE THE MODEL EARNED ITS TONGUE-IN-CHEEK NICKNAME, 'INDOMITABLE.' EMILY APPROPRIATED AN OLD, SCRAPYARD-GRADE ITAS OWL FOR A COVERT OPERATION AND PROMPTLY REPLACED ITS ENTIRE STEERING TRAIN WITH A BRAND-NEW TIWARI-JONES 4.5. SHE CHRISTENED THE PRODUCT AFTER HER FAVORITE SONG. SINCE THEN, THE DOLLY DAGGER HAS UNDERGONE SO MANY EXTEMPORANEOUS OVERHAULS THAT ITS MAINTENANCE IS NOTHING SHORT OF NIGHTMARISH, BUT RIGHT NOW THIS VESSEL IS EMILY'S MOST VALUABLE ASSET.



VICTOR
SANTOS

CORVUS ▾ BELLI

KENNY
RUIZ

INFINITY OUTRAGE

Dolly Dagger Team

ISC: Emily Handelman, Intel Agent



EMILY HANDELMAN, Agente de Inteligencia

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	15	13	10	14	1	3	1	2	1

Equipo: Visor X

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo · Observador de Artillería · Sanitario · V: Tenaz

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
EMILY Teniente	Fusil Combi + Lanzagranadas Lig. (Normal y E/M), Nanopulser	Pistola de Asalto, Cuchillo	-	A
EMILY Teniente	F. de Precisión Shock, Nanopulser	Pistola de Asalto, Cuchillo	-	A

ISC: Stallion Jack, Anaconda Mercenary TAG



STALLION JACK, TAG Anaconda Mercenario

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
15-10	18	13	16	13	6	6	2	7	1

Equipo: DE: Sistema de Escape · ECM

Habilidades Esp.: Tripulado · Tropa Religiosa · V: Coraje

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
STALLION JACK	Spitfire AP + Lanzallamas Pesado, Panzerfaust	Arma CC DA	-	C



BEBA, Operadora de Stallion Jack

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	17	12	10	13	1	3	1	2	1

Habilidades Esp.: Tropa Religiosa · V: Coraje

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
BEBA	Spitfire, Chain-colt	Pistola, Cuchillo	-	-

ISC: Domovoi, Mercenary Dog-Warrior



Forma: DOGFACE

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	21	10	14	12	1	0	1	2	1

Habilidades Esp.: Berserk · Guerrero Nato · Inmunidad: Total · Kinematika N1 · Súper-Salto · Transmutación



Forma: DOG-WARRIOR

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
15-10	23	10	16	12	3	0	2	6	-

Habilidades Esp.: Berserk · Guerrero Nato · Inmunidad: Total · Kinematika N2 · Súper-Salto

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
DOMOVOI	2 Chain Rifles, Granadas, Granadas de Humo	Arma CC AP	-	A

ISC: Nakadai, Mercenary Oniwaban



NAKADAI, Oniwaban Mercenario

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	24	12	12	14	1	3	1	2	1

Habilidades Esp.: Artes Marciales N4 · CO: Camuflaje T0 · Hiperdinámica N1 · Infiltración Superior · Kinematika N2 · Multiterreno · V: Tenaz

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
NAKADAI	Escopeta de Abordaje, Nanopulser	Pistola, Arma CC Monofilo, Cuchillo	-	B

ISC: Knauf, Outlaw Sniper

T. Mercenaria



KNAUF, Francotirador renegado

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	19	13	11	13	1	0	1	2	1

Equipo: Visor Multiespectral N1

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo · Multiterreno · Puntería N1 · Sigilo

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
KNAUF	Fusil de Francotirador MULTI	Pistola Pesada, Cuchillo	1.5	A

ISC: Uhahu, Hacker for Hire



UHAHU, Hacker de Alquiler

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

Habilidades Esp.: V: Sin Incapacidad por Herida

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
UHAHU Hacker (Disp. de Hacker Plus. UPGRADE: Rompehielos)	Pitcher, Cargas-D	Pistola de Asalto, Cuchillo	-	A

TABLA DE COSTES

A = 31 PUNTOS

B = 50 PUNTOS

C = 75 PUNTOS

Druze Bayram Security

ISC: Jethro, Druze Sniper



JETHRO, Francotirador Druso

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	19	13	11	13	1	3	1	2	1

Equipo: Visor Multiespectral N2

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo · Multiterreno · Puntería N1 · Sigilo · V: Sin Incapacidad por Herida

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
JETHRO	Fusil de Francotirador MULTI	Pistola Pesada, Cuchillo	1.5	38
JETHRO Teniente	Fusil de Francotirador MULTI	Pistola Pesada, Cuchillo	1.5	38

ISC: Druze Shock Teams

T. Mercenaria



DRUZE SHOCK TEAMS (Equipos Shock Drusos)

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-5	15	12	11	13	3	3	1	2	Total

Habilidades Esp.: Fatalidad N1 · Fireteam: Dúo · Veterano N1

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
DRUSO (Visor X)	Fusil Combi, Chain-colt	Pistola Viral, Cuchillo	0	23
DRUSO	Ametralladora, Chain-colt	Pistola Viral, Cuchillo	1.5	29
DRUSO (Fireteam: Haris, Visor X)	Fusil Combi, Chain-colt, D.E.P.	Pistola Viral, Arma CC	1	25
DRUSO (Visor X)	Fusil Combi, Chain-colt, Panzerfaust	Pistola Viral, Cuchillo	0	25
DRUSO (Visor X)	Fusil Combi, Lanzagranadas Lig. (E/M y Nimbus)	Pistola Viral, Cuchillo	0.5	27
DRUSO (Visor X)	Fusil de Precisión Shock, Chain-colt	Pistola Viral, Cuchillo	0	27
DRUSO (Visor X)	Spitfire	Pistola, Arma CC	1.5	27
DRUSO Hacker (Disp. de Hacker Asesino)	Fusil Combi, Pitcher, Cargas-D	Pistola Viral, Cuchillo	0	25
DRUSO Hacker (Disp. de Hacker de Asalto)	Fusil Combi, Pitcher, Cargas-D	Pistola Viral, Cuchillo	0.5	28
DRUSO Sanitario (Visor X, MediKit)	Fusil Combi, Chain-colt	Pistola Viral, Arma CC	0	25
DRUSO Teniente (Visor X)	Fusil Combi, Chain-colt	Pistola Viral, Arma CC	0	23

ISC: Authorized Bounty Hunters

T. Mercenaria



CAZARRECOMPENSAS AUTORIZADOS

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	14	12	10	13	1	3	1	2	2

Habilidades Esp.: Botín N2 · Fireteam: Dúo · Sigilo

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
CAZARRECOMPENSAS	Fusil Combi	Pistola, Cuchillo	0	16
CAZARRECOMPENSAS	Escopeta de Abordaje	Pistola, Cuchillo	0	15
CAZARRECOMPENSAS	F. de Francotirador	2 Pistolas Breaker, Cuchillo	0.5	21
CAZARRECOMPENSAS	Spitfire	Pistola, Cuchillo	1	22

ISC: Bashi Bazouks

T. Mercenaria



BASHI BAZOUKS

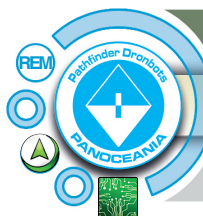
MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	15	11	10	12	2	0	1	2	2

Equipo: Holoproyector N2
Habilidades Esp.: DA: Paracaidismo / 0-G

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
BASHI BAZOUK	Fusil + Escopeta Lig.	Pistola, Arma CC	0	16
BASHI BAZOUK	Escopeta de Abordaje	Pistola, Arma CC	0	15
BASHI BAZOUK	Fusil AP	2 Pistolas Breaker, Arma CC	0	17
BASHI BAZOUK	Fusil Combi, E/Mauler	Pistola, Arma CC	0	17
BASHI BAZOUK	Subfusil, Chain-colt	Pistola, Arma CC	0	12
BASHI BAZOUK (Operativo Especialista)	Fusil + Escopeta Lig.	Pistola, Arma CC	0	16

ISC: Pathfinder Dronbot

T. Apoyo



PATHFINDER DRONBOTS

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
15-10	8	11	10	13	0	3	1	3	3

Equipo: Desactivador · Repetidor
Habilidades Esp.: G: Presencia Remota · Observador de Artillería · Sat-lock · Sensor

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
PATHFINDER DRONBOT	Fusil Combi, Sniffer	Pulso Eléctrico	0	16

ISC: Sierra Dronbot

T. Apoyo



SIERRA DRONBOTS

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
15-10	8	11	10	13	0	3	1	3	1

Equipo: Visor 360°
Habilidades Esp.: G: Presencia Remota · Reacción Total

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
SIERRA DRONBOT	Ametralladora	Pulso Eléctrico	1	25

ISC: Clipper Dronbot

T. Apoyo



CLIPPER DRONBOTS

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
CLIPPER DRONBOT	Lanzamisiles Inteligente	Pulso Eléctrico	1.5	18

INFINITY OUTRAGE

ISC: Fugazi Dronbot

T. Apoyo



FUGAZI DRONBOTS

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
15-15	8	8	11	13	0	3	1	3	2

Equipo: Repetidor
Habilidades Esp.: CO: Mimetismo · G: Presencia Remota

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
FUGAZI DRONBOT	Pulso Flash, Sniffer	Pulso Eléctrico	0	8

ISC: Nasmat Remotes

T. Apoyo



Remotos NASMAT

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
15-10	8	8	10	13	0	3	1	1	2

Habilidades Esp.: CO: Mimetismo · G: Servidor

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
NASMAT		Pulso Eléctrico	0	3

ISC: Scarface & Cordelia, Mercenary Armored Team

T. Mercenaria



SCARFACE TURNER, T.A.G. MERCENARIO

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	EST	S	Disp.
15-10	19	13	15	13	5	6	3	7	1

Equipo: ECM
Habilidades Esp.: Embestida · Tripulado · V: Coraje

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
SCARFACE	2 Mk12, Panzerfaust	Arma CC AP	1.5	51



SCARFACE TURNER, PILOTO MERCENARIO DE T.A.G.

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	15	12	11	13	0	0	1	2	-

Habilidades Esp.: Operativo Especialista · Piloto · V: Coraje

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
SCARFACE	Escopeta Ligera	Pistola, Arma CC		



CORDELIA TURNER, INGENIERA MERCENARIA

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	Disp.
10-10	13	11	10	13	1	3	1	2	1











Habilidades Esp.: CO: Mimetismo · Ingeniero · V: Coraje

Nombre	Armas CD	Armas CC	CAP	C
CORDELIA TURNER	Fusil Combi, Chain-colt, Cargas-D	Pistola, Cuchillo	0	17
SCARFACE & CORDELIA TURNER			1.5	68



Druze Bayram Security sectorial army



	TROPA	DISP	FIRETEAM
	DRUZE SHOCK TEAMS (EQUIPOS SHOCK DRUSOS)	TOTAL	DÚO, HARIS, CORE
	CAZARRECOMPENSAS AUTORIZADOS	2	DÚO
	BASHI BAZOUKS	2	
	PATHFINDER DRONBOT	3	
	SIERRA DRONBOT	1	
	CLIPPER DRONBOT	1	
	FUGAZI DRONBOT	2	
	REMOTOS NASMAT	2	
	JETHRO, FRANCOOTIRADOR DRUSO	1	
	SCARFACE & CORDELIA, EQUIPO ACORAZADO MERCENARIO	1	

FATALIDAD

FATALIDAD

El poseedor de esta Habilidad Especial tiene instinto asesino y una destreza particular para incrementar el daño causado a su objetivo. Ésta es una Habilidad Especial por Niveles.

FATALIDAD NIVEL 1 (HABILIDAD AUTOMÁTICA)

ETIQUETAS

Opcional.

REQUISITOS

Esta Habilidad Especial sólo se aplica si su poseedor ha declarado un Ataque CD empleando el Atributo CD.

EFFECTOS

- » Esta Habilidad Especial aplica un MOD de +1 al valor de Daño del Arma CD de su poseedor.

RECUERDA

Esta Habilidad Especial no se aplica si se emplea un Arma Técnica o un Arma Arrojadiza.

ESCENA 01. ENCUENTRO EN PARADISO

"Un tirador de élite. Armamento de primera y un cuerpo mejorado. Una unidad de Bagh-Mari tuvo un encuentro con él en Paradiso."

Emily Handelman. Infinity Outrage.

Configuración tipo: A.

Reglas Especiales: Sectores (ZO), Dominar ZO, Carta INTELCOM (Apoyo y Control), Blanco Designado, Eliminación, Modo Narrativo.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- » Dominar el Sector **más cercano** a la Zona de Despliegue propia (1 Punto de Objetivo).
- » Dominar el Sector **central** (3 Puntos de Objetivo).
- » Dominar el Sector **más alejado** de la Zona de Despliegue propia (4 Puntos de Objetivo).
- » Eliminar el Blanco Designado (1 Punto 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.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

TAMAÑO DE LA MESA DE JUEGO

120 cm x 120 cm

SECTORES (ZO)

Al acabar la partida, **pero no antes**, se marcarán tres Sectores de 20 cm de profundidad y del mismo ancho de la mesa. Dos están a 10 cm de la línea central de la mesa, una en cada lado, y la tercera ocupa la franja central de 20 cm de la mesa.

En este escenario, cada Sector 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, 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.

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.

CARTA INTELCOM (APOYO Y CONTROL)

Antes de comenzar la partida, tras seleccionar el *Objetivo Clasificado*, el jugador deberá informar a su adversario si esa carta será su *Objetivo Clasificado* o si será su *Carta INTELCOM*. Cada jugador lanzará un dado, aquel que obtenga el resultado más alto deberá ser el primero en informar a su adversario sobre la decisión tomada. El contenido de la carta, ya sea la misión o su valor numérico, se considera *Información Privada*, independientemente del uso que el jugador le dé a dicha carta.

Al final de la tercera *Ronda de Juego*, cuando concluya la partida y se proceda al recuento de puntos siguiendo el orden establecido por la elección de la *Iniciativa*, el jugador podrá emplear su *Carta INTELCOM en Modo Apoyo y Control*.

Modo Apoyo y Control. Se podrá sumar el valor numérico de la *Carta INTELCOM* al total de *Puntos de Ejército* que disponga el jugador, dentro de la *Zona de Operaciones* a su elección, siempre y cuando disponga de una tropa en Estado *No Nulo* dentro de la *Zona de Operaciones* elegida.

BLANCO DESIGNADO

- » En este escenario, el Blanco Designado del Bando A es un Bagh-Mari cualquiera del Fireteam de Bagh-Mari, escogido por el Jugador A tras el Despliegue.
- » El Blanco Designado del Bando B es Jethro, Francotirador Druso.

ELIMINACIÓN

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

INFINITY OUTRAGE

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.

MODO NARRATIVO

Este escenario se juega en Modo Narrativo para reflejar los eventos acontecidos en el manga Infinity: Outrage.

» El Bando A sólo podrá alinear las tropas que aparecen en la Lista de Ejército **Druze Bayram Security**.

Es obligatoria la presencia de Jethro, Francotirador Druso en la Lista de Ejército del Bando A.

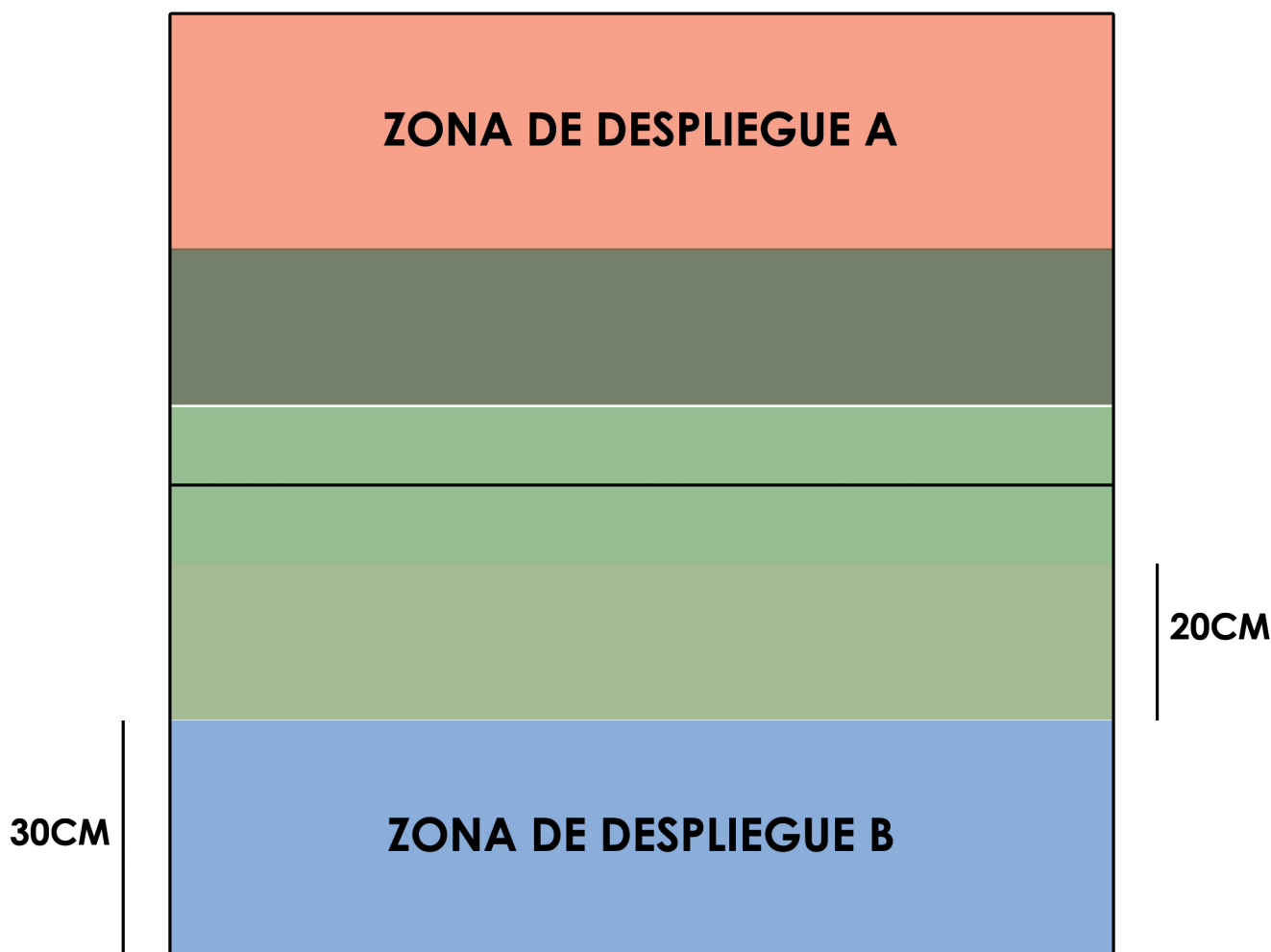
En este Modo Narrativo se permite la formación de Fireteam: Core, Dúo y Haris a los Druze Shock Teams, y Fireteam: Dúo a los Cazarrecompensas Autorizados.

» El Bando B solo podrá ser el Ejército Sectorial del Shock Army of Acontecimiento.

Es obligatoria la presencia de un Fireteam de Bagh-Mari en la Lista de Ejército del Bando B.

FIN DE MISIÓN

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



ESCENA 02. HERE COMES, DOLLY DAGGER

"Comienza la fiesta. Esto no debería suponer un problema para profesionales cualificados. Siempre he dado por sentado que lo sois. Así que demostrad lo acertado de mi criterio."

Emily Handelman. Infinity Outrage.

Configuración tipo: A.

Reglas Especiales: Inserción Limitada, Cuadrantes (ZO), Dominar ZO, Carta INTELCOM (Apoyo y Control), Francotirador, Eliminación, Sin HVT, Modos Narrativos.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- » Dominar **la misma cantidad** de Cuadrantes que el jugador enemigo al final de cada Ronda de Juego (1 Punto de Objetivo, sólo si el jugador Domina al menos 1 Cuadrante).
- » Dominar **más** Cuadrantes que el jugador enemigo al final de cada Ronda de Juego (2 Puntos de Objetivo).
- » Eliminar al Francotirador enemigo (2 Puntos de Objetivo).
- » Lograr **que** el Francotirador propio Elimine al Francotirador enemigo (1 Punto de Objetivo extra).

CLASIFICADO

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

FUERZAS

BANDO A: Dolly Dagger's Team.

BANDO B: 250 puntos.

DESPLIEGUE

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

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

TAMAÑO DE LA MESA DE JUEGO

120 cm x 120 cm

INSERCIÓN LIMITADA

- » En este escenario no está permitido el uso de Listas de Ejército que dispongan de más de un **Grupo de Combate**.
- » En este escenario no se permite aplicar el **Uso Estratégico del Token de Mando** que anula dos Órdenes de la Reserva de Órdenes del adversario.

CUADRANTES [ZO]

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

En este escenario, cada Cuadrante 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, 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), **Holaeos** 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.

CARTA INTELCOM (APOYO Y CONTROL)

Antes de comenzar la partida, tras seleccionar el *Objetivo Clasificado*, el jugador deberá informar a su adversario si esa carta será su *Objetivo Clasificado* o si será su *Carta INTELCOM*. Cada jugador lanzará un dado, aquel que obtenga el resultado más alto deberá ser el primero en informar a su adversario sobre la decisión tomada. El contenido de la carta, ya sea la misión o su valor numérico, se considera *Información Privada*, independientemente del uso que el jugador le dé a dicha carta.

Al final de la tercera Ronda de Juego, cuando concluya la partida y se proceda al recuento de puntos siguiendo el orden establecido por la elección de la *Iniciativa*, el jugador podrá emplear su *Carta INTELCOM en Modo Apoyo y Control*.

Modo Apoyo y Control. El jugador podrá sumar el valor numérico de la *Carta INTELCOM* al total de *Puntos de Ejército* que disponga dentro de la *Zona de Operaciones (ZO)* de su elección, siempre y cuando posea una tropa en

Estado No *Nulo* dentro de dicha Z0.

FRANCOTIRADOR

En este escenario se considera que los *Francotiradores* objetivo de cada lista de ejército son Knauf, Francotirador Renegado y Jethro, Francotirador Druso.

ELIMINACIÓN

Una tropa se considera *Eliminada* cuando pasa a estado *Muerta*, 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.

SIN HVT

En este escenario no se aplica las reglas de Figura HVT ni Asegurar HVT. Los jugadores no desplegarán Figura HVT en la mesa de juego y deberán retirar de su Mazo Clasificado todos los Objetivos Clasificados HVT.

MODOS NARRATIVOS

Este escenario se puede jugar en dos Modos Narrativos distintos para reflejar los eventos acontecidos en el manga Infinity: Outrage.

- » En este escenario, el Bando A sólo podrá alinear las tropas que aparecen en la Lista de Ejército **Dolly Dagger's Team**.

En esta misión, cada tropa **Regular** de la Lista de Ejército **Dolly Dagger's Team** aporta **2 Órdenes** a la **Reserva de Órdenes** del Bando A.

Es obligatoria la presencia de Knauf, Francotirador Renegado en la Lista de Ejército del Bando A.

MODO NARRATIVO 1

- » En este escenario, en el Modo Narrativo 1, el Bando B sólo podrá alinear las tropas que aparecen en la Lista de Ejército **Druze Bayram Security**.

Es obligatoria la presencia de Jethro, Francotirador Druso en la Lista de Ejército del Bando B.

En esta misión se permite la formación de Fireteam: Core, Dúo y Haris a los Druze Shock Teams.

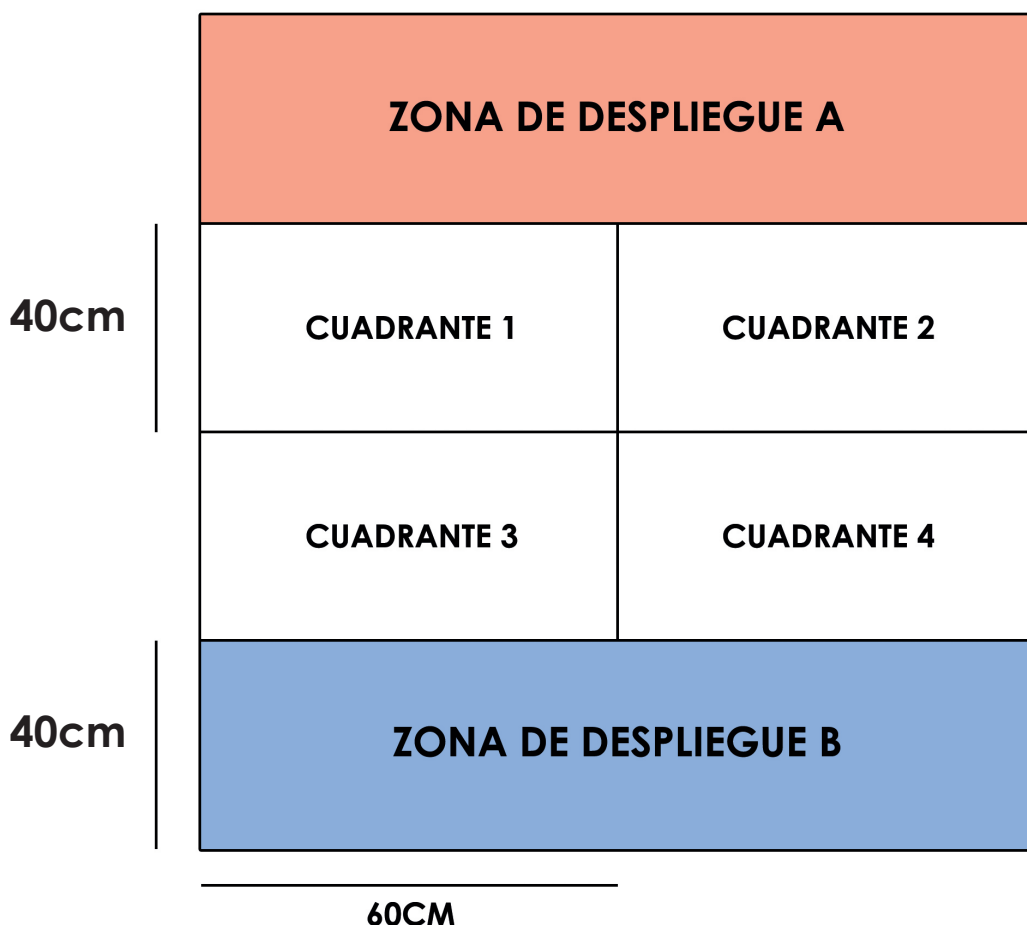
MODO NARRATIVO 2

- » En este escenario, en el Modo Narrativo 2, el Bando B podrá ser cualquier Ejército Genérico o Sectorial.

Sin embargo, es obligatoria la presencia de Jethro, Francotirador Druso, en la Lista de Ejército del Bando B.

FIN DE MISIÓN

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



ESCENA 03. DOLLY HEAVY MAMMA

"Beba: potencia de fuego. Abre camino a nuestros muchachos. Uhahu, tu labor es proteger a Stallion Jack de interferencias ajenas. Domovoi, Nakadai. Vais después. Fuerza de choque. Knauf, muévete por posiciones elevadas. Te necesito para abatir a su tirador, Jethro."

Emily Handelman. Infinity Outrage.

Configuración tipo: A.

Reglas Especiales: Inserción Limitada, Enlace Táctico Reforzado, Francotirador, Eliminación, Sin Cuartel, Sin HVT, Modos Narrativos.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

- » Eliminar **tantos** Puntos de Ejército enemigos como el adversario (2 Puntos de Objetivo).
- » Eliminar **más** Puntos de Ejército enemigos que el adversario (3 Puntos de Objetivo).
- » Eliminar al Francotirador enemigo (3 Puntos de Objetivo).
- » Lograr **que** el Francotirador propio Elimine al Francotirador enemigo (2 Puntos de Objetivo extra).

CLASIFICADO

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

FUERZAS

BANDO A: Dolly Dagger's Team.

BANDO B: 250 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.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

TAMAÑO DE LA MESA DE JUEGO

120 cm x 120 cm

INSERCIÓN LIMITADA

- » En este escenario no está permitido el uso de Listas de Ejército que dispongan de más de un **Grupo de Combate**.
- » En este escenario no se permite aplicar el **Uso Estratégico del Token de Mando**.

ENLACE TÁCTICO REFORZADO

En este escenario **no** se aplica la regla **Pérdida de Teniente**.

En esta misión, la identidad del **Teniente** siempre se considera **Información Pública**. De tal modo, el jugador deberá indicar cuál Marcador es el **Teniente** si se encontrara en estado de Marcador (Camuflado, Camuflado TO...), o Marcadores en el caso de Holoprojector.

Es obligatorio que, al comienzo de la primera **Ronda de Juego**, el **Teniente** se encuentre desplegado en la mesa, sea en forma de figura o de Marcador. No se permite su despliegue en estado **Despliegue Oculto**.

Si durante la **Fase Táctica** del **Turno Activo**, el jugador comprueba que carece de **Teniente**, ya sea porque éste no ha sido desplegado o porque su **Teniente** se encuentra en estado considerado **Nulo** (*Inconsciente, Muerto, Sepsitorizado...*) o en estado **Aislado**, entonces deberá nombrar un nuevo **Teniente** sin coste de Orden. La identidad de este nuevo **Teniente** también se considera **Información Pública**. Es obligatorio que dicho **Teniente** sea una figura o Marcador que se halle en la mesa de juego.

FRANCOTIRADOR

En este escenario se considera que los **Francotiradores** objetivo de cada lista de ejército son Knauf, Francotirador Renegado y Jethro, Francotirador Druso.

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.

SIN CUARTEL

En esta misión **no** se aplica la regla de **¡¡¡Retirada!!!**

SIN HVT

En este escenario no se aplica las reglas de **Figura HVT** ni **Asegurar HVT**. Los jugadores no desplegarán **Figura HVT** en la mesa de juego y deberán retirar de su Mazo Clasificado todos los **Objetivos Clasificados HVT**.

MODOS NARRATIVOS

Este escenario se puede jugar en dos Modos Narrativos distintos para reflejar los eventos acontecidos en el manga Infinity: Outrage.

- » En este escenario, el Bando A sólo podrá alinear las tropas que aparecen en la Lista de Ejército **Dolly Dagger's Team**.

En esta misión, cada tropa **Regular** de la Lista de Ejército **Dolly Dagger's Team** aporta **2 Órdenes** a la **Reserva de Órdenes** del Bando A.

Es obligatoria la presencia de Knauf, Francotirador Renegado en la Lista de Ejército del Bando A.

MODO NARRATIVO 1

» En este escenario, en el Modo Narrativo 1, el Bando B sólo podrá alinear las tropas que aparecen en la Lista de Ejército **Druze Bayram Security**.

Es obligatoria la presencia de Jethro, Francotirador Druso en la Lista de Ejército del Bando B.

En esta misión se permite la formación de Fireteam: Core, Dúo y Haris a los Druze Shock Teams.

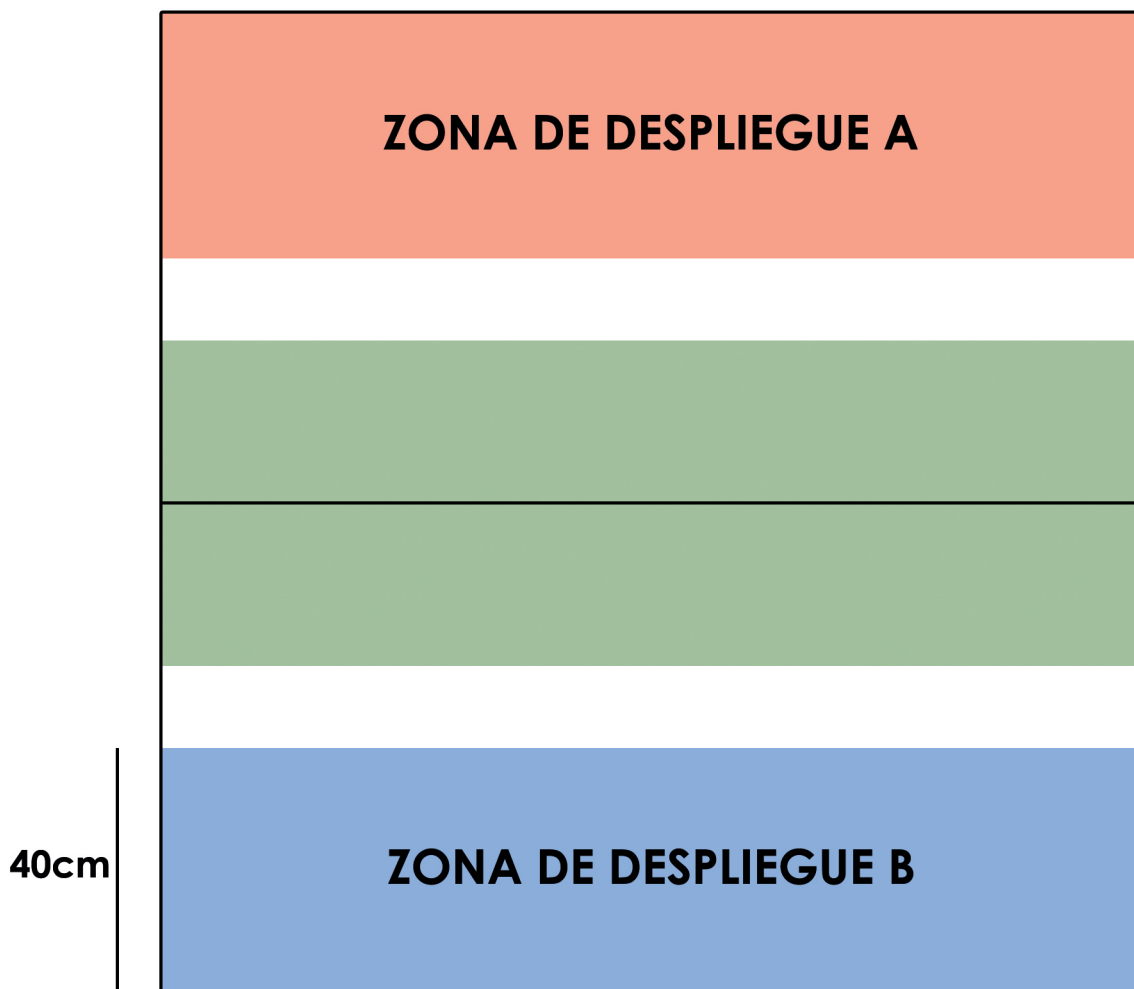
MODO NARRATIVO 2

» En este escenario, en el Modo Narrativo 2, el Bando B podrá ser cualquier Ejército Genérico o Sectorial.

Sin embargo, es obligatoria la presencia de Jethro, Francotirador Druso, en la Lista de Ejército del Bando B.

FIN DE MISIÓN

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



ESCENA 04. WATCH OUT THERE, BABY

"Les habla la fuerza de seguridad del Estado Imperio Yu Jing. Están realizando una actividad no autorizada en una zona restringida. Depongan las armas inmediatamente o serán exterminados."

Oficial al mando de la Fuerza de Intervención de Yu Jing. Infinity Outrage.

Reglas Especiales: Zona de Avanzada, Área Mortal, Zona de Salida, Eliminación, Sin Cuartel, Sin HVT, Modo Narrativo.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS ATACANTE

- » Evitar que más de dos tropas enemigas *salgan* de la mesa de juego por la *Zona de Salida* (3 Puntos de Objetivo).
- » Evitar que ninguna tropa enemiga *salga* de la mesa de juego por la *Zona de Salida* (4 Puntos de Objetivo, no acumulables con el Objetivo anterior).
- » Evitar que el **Teniente** y el **Hacker** enemigos *salgan* de la mesa de juego por la *Zona de Salida* (2 Puntos de Objetivo adicionales).
- » Eliminar la mitad o más de Puntos de Ejército de la Lista de Ejército del adversario (3 Puntos de Objetivo).
- » Eliminar la totalidad de Puntos de Ejército de la Lista de Ejército del adversario (4 Puntos de Objetivo, no acumulables con el Objetivo anterior).

OBJETIVOS DEFENSOR

- » Lograr que dos de sus tropas *salgan* de la mesa de juego por la *Zona de Salida* (3 Puntos de Objetivo).
- » Lograr que al menos tres de sus tropas *salgan* de la mesa de juego por la *Zona de Salida* (4 Puntos de Objetivo, no acumulables con el Objetivo anterior).
- » Lograr que el **Teniente** y el **Hacker** *salgan* de la mesa de juego por la *Zona de Salida* (3 Puntos de Objetivo adicionales).
- » Eliminar 80 o menos Puntos de Ejército de la Lista de Ejército del adversario (1 Punto de Objetivo, sólo si se ha eliminado al menos una tropa enemiga).
- » Eliminar 160 o menos Puntos de Ejército de la Lista de Ejército del adversario (2 Puntos de Objetivo, no acumulables con el Objetivo anterior).
- » Eliminar más de 160 de Puntos de Ejército de la Lista de Ejército del adversario (3 Puntos de Objetivo, no acumulables con el Objetivo anterior).

FUERZAS

ATACANTE: 200 puntos.

DEFENSOR: 250 puntos.

DESPLIEGUE

- » **DEFENSOR:** El Defensor dispone de una *Zona de Despliegue* de 30 cm de profundidad situada en uno de los laterales de la mesa.

Al Defensor no se le permite el uso de Habilidades Especiales (*Despliegue Aerotransportado (DA)*, *Despliegue Avanzado*, *Infiltrar...*) desplegar más allá del límite de la *Zona de Avanzada*.

El Defensor no podrá utilizar ninguna Habilidad Especial para desplegar tropas en la *Zona de Despliegue* del adversario.

- » **ATACANTE:** El Atacante dispone de dos *Zonas de Despliegue* (45x25 cm, ver plano) situadas en ambos extremos del centro de la mesa. El Atacante puede situar sus tropas libremente en ambas zonas.

Aquellas tropas del Atacante que dispongan de *Despliegue Avanzado*, *Despliegue Mecanizado* e *Infiltrar* sólo considerarán la *Zona Mortal* como parte propia de la mesa.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

TAMAÑO DE LA MESA DE JUEGO

120 cm x 120 cm

ZONA DE AVANZADA

Éste es el espacio de 15x120 cm que se encuentra a continuación de la *Zona de Despliegue* del Defensor.

ZONA MORTAL

La *Zona Mortal* es el espacio de 45x70 cm comprendido entre las dos *Zonas de Despliegue* del Atacante.

ZONA DE SALIDA

Uno de los laterales de la mesa se define como la *Zona de Salida*. Se considera que una tropa ha salido de la zona de combate al final de la Orden u ORA en la que su peana entra en contacto con uno de los bordes de la mesa designados como *Zona de Salida*.

Las tropas que logren salir de la mesa por la *Zona de Salida* dejan de aportar su Orden a la Reserva de Órdenes en la *Fase Táctica* de los siguientes *Turnos Activos* de su jugador.

ELIMINACIÓN

Una tropa se considera *Eliminada* cuando pasa a estado *Muerta*, 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.

INFINITY OUTRAGE

SIN CUARTEL

En esta misión **no** se aplica la regla de *¡¡¡Retirada!!!*

SIN HVT

En este escenario no se aplican las reglas de Objetivo Clasificado, ni Mazo Clasificado ni HVT.

MODOS NARRATIVOS

Este escenario se puede jugar en dos Modos Narrativos distintos para reflejar los eventos acontecidos en el manga Infinity: Outrage.

» En este escenario, el Atacante será un Ejército Genérico de Yu Jing, o el Sectorial de Servicio Imperial.

En esta misión, el Atacante puede alinear, sin *Coste* ni *CAP* alguno, un *Gūijjā* que dispondrá, además, de la Habilidad Especial *Despliegue Aerotransportado (DA): Salto de Combate*.

MODO NARRATIVO 1

» En este escenario, en el Modo Narrativo 1, el Defensor sólo podrá alinear las tropas que aparecen en la Lista de Ejército **Dolly Dagger's Team**.

En esta misión, cada tropa **Regular** de la Lista de Ejército **Dolly Dagger's Team** aporta **2 Órdenes** a la **Reserva de Órdenes** del Defensor.

MODO NARRATIVO 2

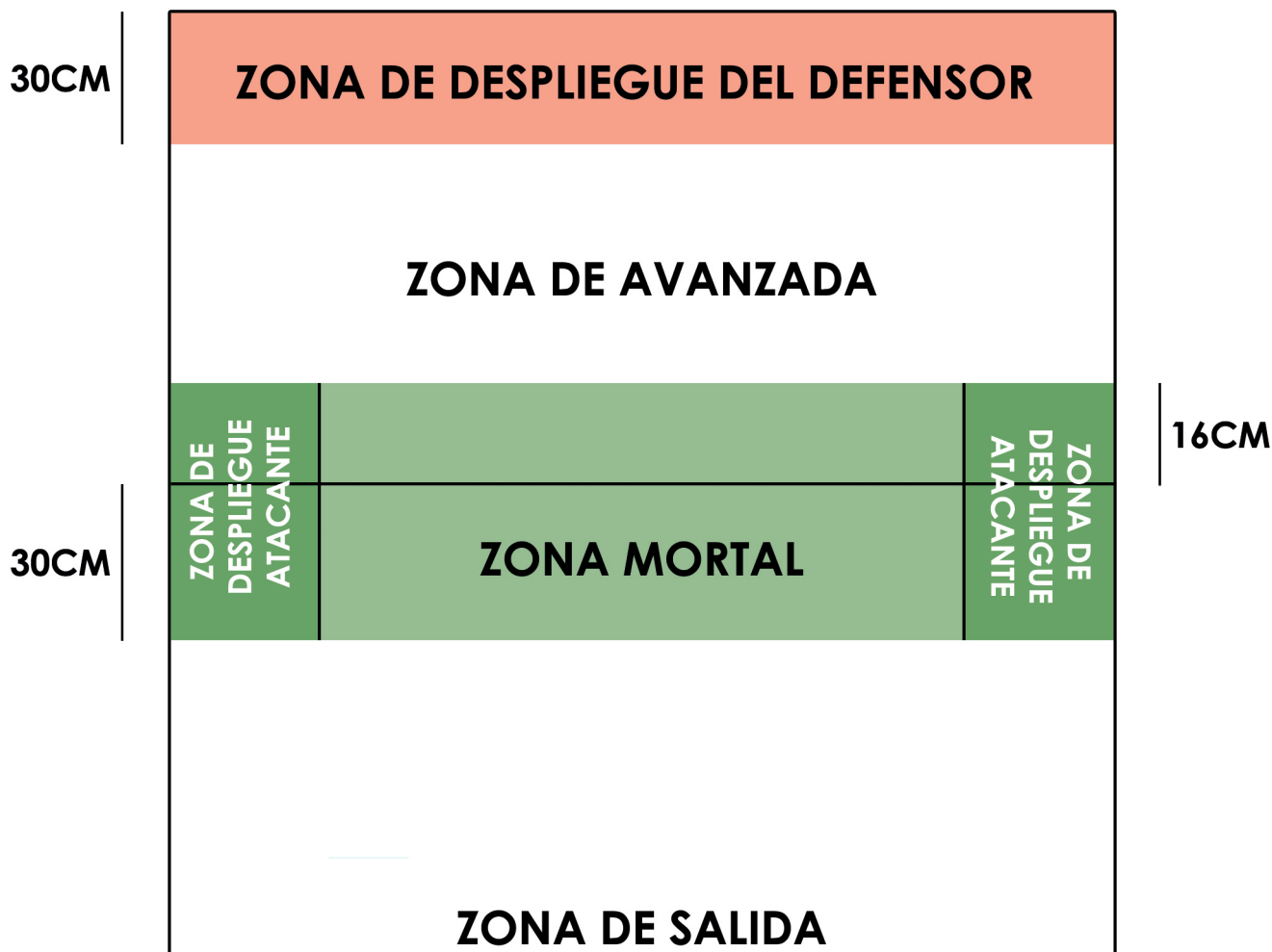
» En este escenario, en el Modo Narrativo 2, el Defensor sólo podrá alinear las tropas que aparecen en la Lista de Ejército **Druze Bayram Security**.

Es obligatoria la presencia de Jethro, Francotirador Druso en la Lista de Ejército del Defensor.

En este Modo Narrativo se permite la formación de Fireteam: Core, Dúo y Haris a los Druze Shock Teams, y Fireteam: Dúo a los Cazarrecompensas Autorizados.

FIN DE MISIÓN

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



INFINITY OUTRAGE

PRODUCTOS INFINITY

Visita nuestra tienda online: store.corvusbelli.com

MANGA INFINITY OUTRAGE



OUTRAGE CHARACTER PACK REF: 280726-0673

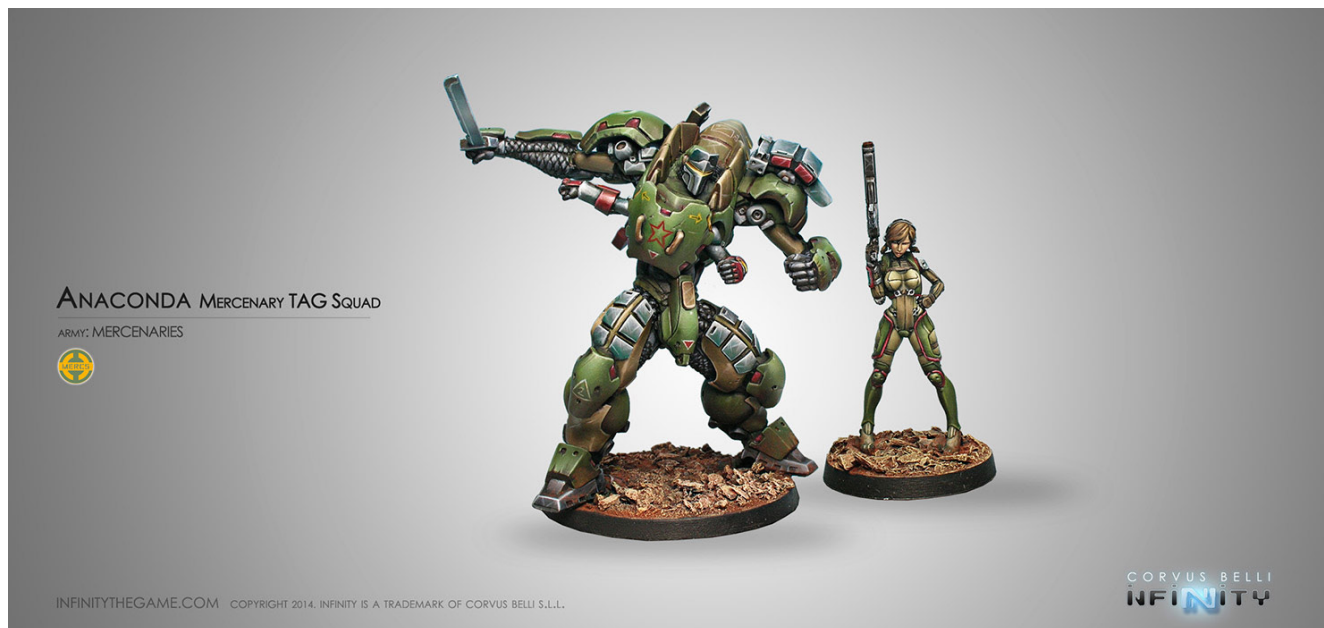


INFINITY
OUTRAGE

DOG-WARRIORS REF: 280169-0497



ANACONDA, MERCENARY TAG SQUADRON REF: 280711-0425



DRUZE SHOCK TEAMS REF: 280709-0346

DRUZE SHOCK TEAM

ARMY: MERCENARIES



DRUZE SHOCK TEAM
COMBI RIFLE

DRUZE SHOCK TEAM
D.E.P.

DRUZE SHOCK TEAM
HACKER

DRUZE SHOCK TEAM
COMBI RIFLE + LIGHT GL

INFINITYTHEGAME.COM COPYRIGHT 2014. INFINITY IS A TRADEMARK OF CORVUS BELLI S.L.L.

CORVUS BELLI
INFINITY

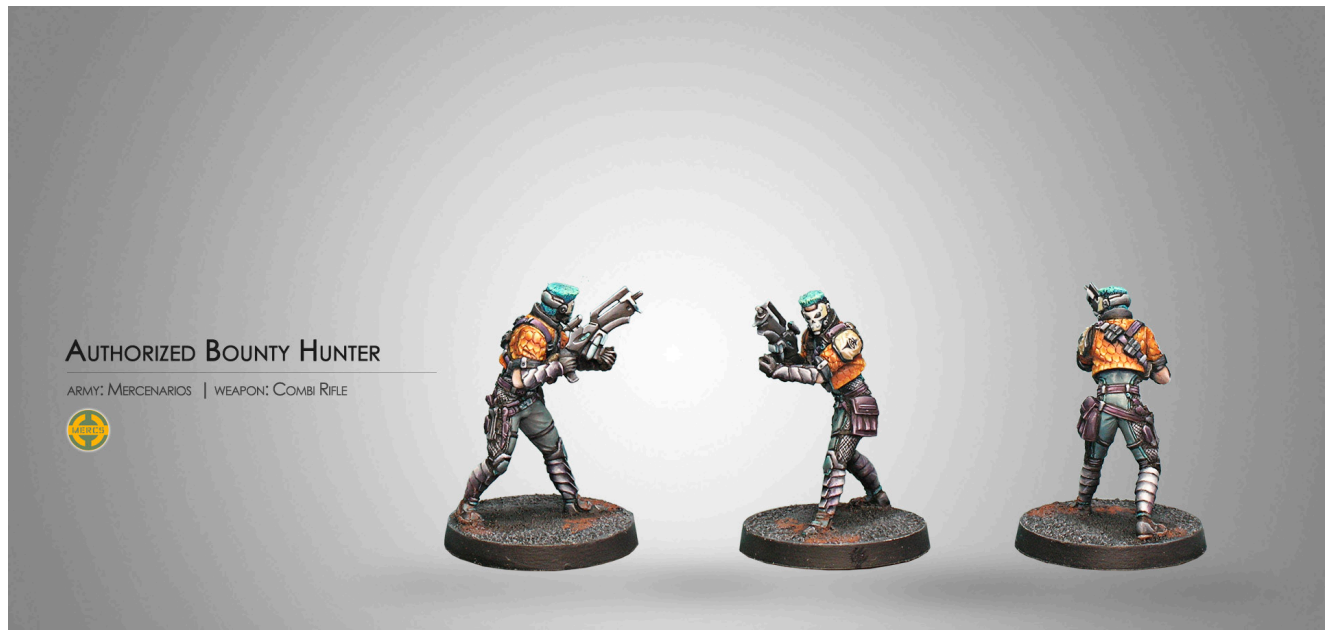
DRUZE SHOCK TEAMS (SPITFIRE) REF: 280714-0469

DRUZE SHOCK TEAMS

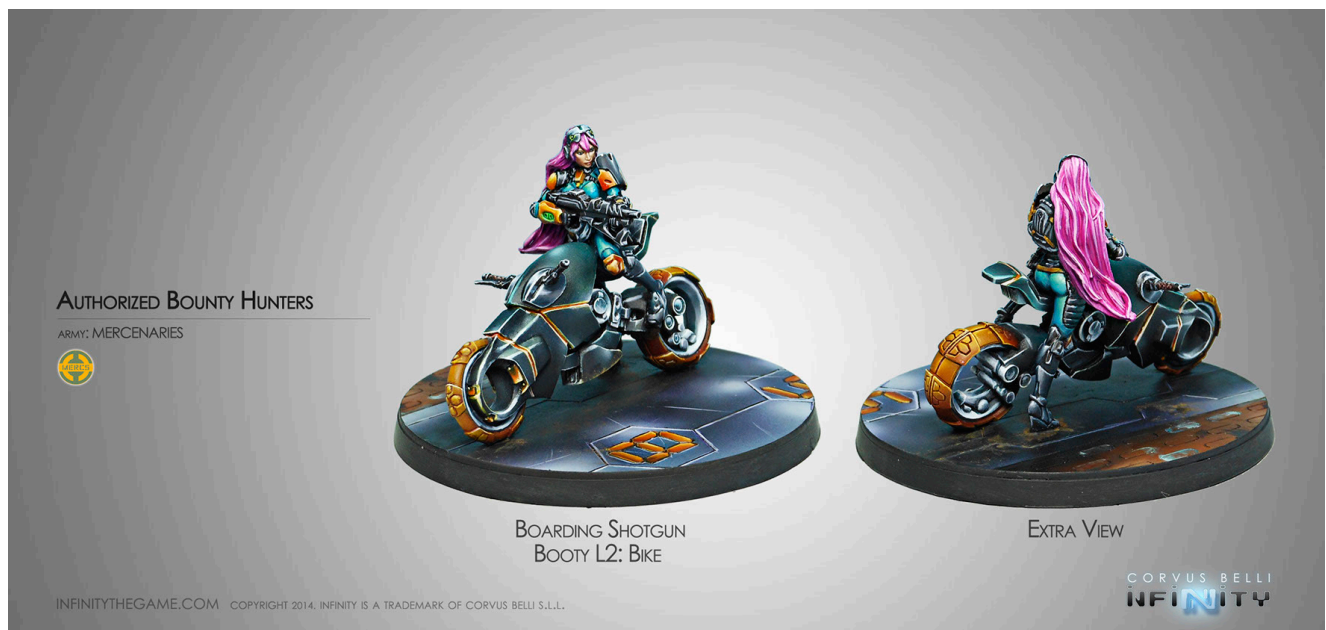
ARMY: MERCENARIES | WEAPON: SPITFIRE



AUTHORIZED BOUNTY HUNTER (COMBI RIFLE) REF: 280713-0461



**AUTHORIZED BOUNTY HUNTER (BOARDING SHOTGUN, BOOTY L2: BIKE)
REF: 280717-0525**



BASHI BAZOUK (SMG) REF: 280484-0615

BASHI BAZOUKS

ARMY: HAQQISLAM | WEAPON: SMG



REF: 280484-0615



INFINITYTHEGAME.COM COPYRIGHT 2016. INFINITY IS A TRADEMARK OF CORVUS BELLI S.L.L.

CORVUS BELLI
INFINITY

BASHI BAZOUK (BOARDING SHOTGUN) REF: 280482-0591

BASHI BAZOUKS

ARMY: HAQQISLAM | WEAPON: BOARDING SHOTGUN



REF: 280482-0591

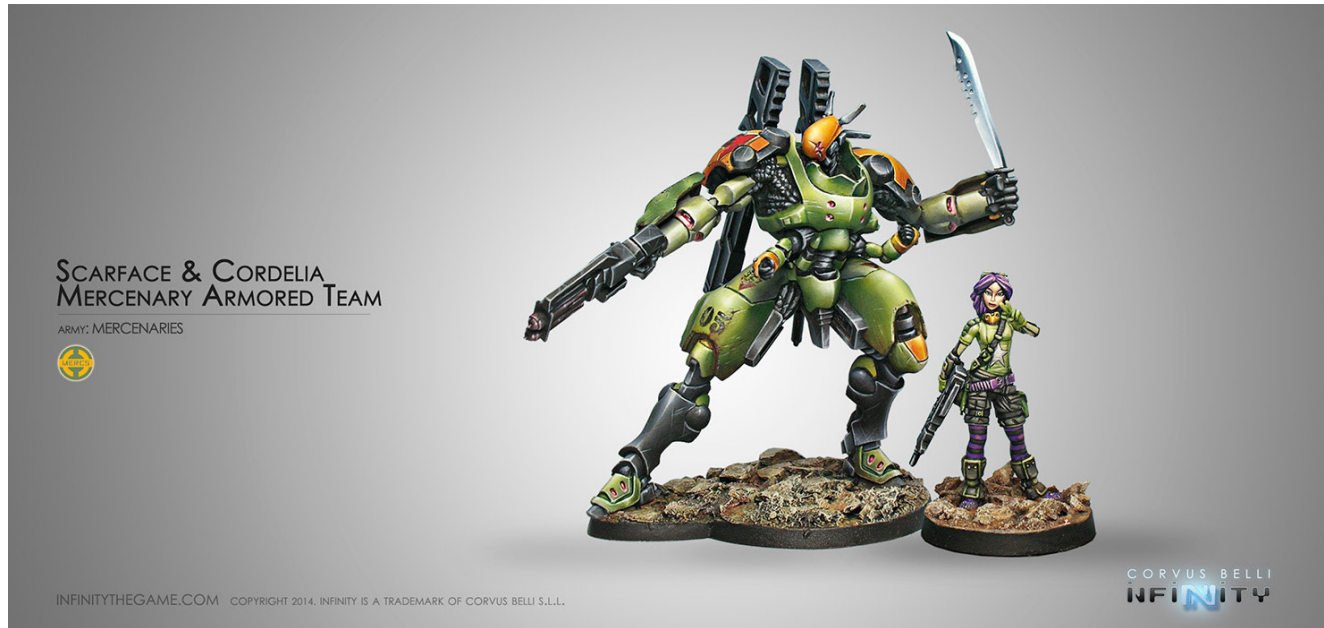


INFINITYTHEGAME.COM COPYRIGHT 2016. INFINITY IS A TRADEMARK OF CORVUS BELLI S.L.L.

CORVUS BELLI
INFINITY

INFINITY
OUTRAGE

SCARFACE & CORDELIA, MERCENARY TAG TEAM
REF: 280710-0365



GÜJIÄ SQUADRONS REF: 280378-0545



CORVUS BELLI
INFINITY

INFINITYTHEGAME.COM